



UNIVERSITÉ DE NANTES

Master 1 ALMA

Projet de Conception de Logiciels Extensibles

Organisation du travail

Étudiants :

Coraline MARIE, Vincent RAVENEAU et Quentin MORICEAU

Encadrant :

Gilles ARDOUREL

30 mars 2014

1 Cahier des charges

Dans le cadre du cours de *Conception de logiciels extensibles*, les étudiants du Master 1 ALMA avaient pour objectif de concevoir un logiciel extensible, ainsi que quelques plugins agissant sur des données quelconques. Les fonctionnalités du logiciel ainsi que celles des plugins étaient libres de choix, cependant il fallait qu'elles permettent de créer, d'afficher et de modifier des données.

Ce rapport a donc été écrit dans le but d'expliquer comment notre groupe de travail s'est organisé pour la conception du projet ÉDITEUR D'ARMURE. Il présente les différentes étapes de notre travail, depuis l'imagination, jusqu'à la réalisation de notre projet, mais aussi la répartition des tâches entre les étudiants.

2 Organisation du projet

Ce projet s'est étalé sur environ 3 mois de programmation. Pour se faire, le travail a été divisé en plusieurs parties :

- la conception du projet ;
- la création de la base ArmorEditor ;
- la mise en place du pluginManager ;
- la production des premiers plugins : `CreationArmure` et `AffichageConsole` ;
- la mise en place du plugin pour l'interface graphique : `AffichageGraphique` ;
- la création d'autres plugins de manipulation de données : `ModificationArmure` et `CreationArmureFichier` ;
- le refactoring ;

Le diagramme de Gantt ci-dessus représente les différentes étapes de notre travail. Bien que le pluginManager et l'ArmorEditor soient véritablement la base de notre projet, nous avons passé beaucoup plus de temps à développer ces parties que les autres. Ceci est principalement dû au fait que nous avons amélioré ces parties, en fonction des plugins, et des fonctionnalités que nous souhaitions développer.

Pour que la programmation soit optimisée, chaque étudiant s'est spécialisé dans une partie du code :

- Quentin : plugin d'affichage graphique ;
- Coraline : plugins d'affichages et de manipulations des données ;
- Vincent : coeur de l'application (pluginManager, fichiers de configuration, ...) et corrections des différentes parties du projet.