



UNIVERSITÉ DE NANTES

Master 1 ALMA

Projet de Conception de Logiciels Extensibles

---

# Documentation Utilisateur

---

*Étudiants :*

Coraline MARIE, Vincent RAVENEAU et Quentin MORICEAU

*Encadrant :*

Gilles ARDOUREL

30 mars 2014

# Table des matières

<b>Préface</b>	<b>2</b>
<b>1 Notions fondamentales</b>	<b>3</b>
1.1 Récupération de l'application . . . . .	3
1.2 Importation et exécution . . . . .	3
<b>2 Tutoriel : Création d'une armure à partir d'un fichier</b>	<b>4</b>
2.1 Création du fichier texte . . . . .	4
2.2 Configuration de l'application . . . . .	5

# Préface

Les architectures à plugins sont aujourd’hui considérées comme étant l’avenir des logiciels. En effet, un plugin est un paquet qui complète un logiciel hôte pour lui apporter de nouvelles fonctionnalités. Ainsi, ils sont souvent la base d’une architecture logicielle modulaire, comme c’est le cas pour la plate-forme Eclipse.

L’actuel Master ALMA de l’Université de Nantes, offre la possibilité aux étudiants d’étudier la *Conception de logiciels extensibles*. Les points abordés dans cette matière présentent plusieurs techniques d’architectures à plugins, permettant de développer des logiciels extensibles.

L’ÉDITEUR D’ARMURE se trouve être un logiciel extensible réalisé comme projet de fin de semestre du module *Conception de logiciels extensibles*.

Cette documentation a été écrite dans le but de commenter le projet ÉDITEUR D’ARMURE. Chaque caractéristique du logiciel y est décrite, afin de permettre à n’importe quel utilisateur de pouvoir se servir du logiciel ÉDITEUR D’ARMURE sans défaut.

# Notions fondamentales

L'ÉDITEUR D'ARMURE est un logiciel obéissant à un scénario composé par des étudiants du Master 1 ALMA : un utilisateur quelconque souhaite créer ou éditer des données, décrivant une armure de protection/combat (telle celle d'Iron Man).

Ce projet, à but pédagogique, a été conçu afin de permettre aux étudiants de parfaire leurs connaissances en *Conception de logiciels extensibles* en créant leur propre architecture à plugins.

## 1.1 Récupération de l'application

Le code source de l'application est disponible sur un dépôt Git hébergé par le site GitHub. Pour le moment, le code source peut être visualisé et télécharger par tout le monde. Il est possible de le récupérer, sous forme [d'archive](#), ou directement par l'intermédiaire de Git.

```
git clone https://github.com/Lerian/ProjetCLE.git
```

## 1.2 Importation et exécution

L'ÉDITEUR D'ARMURE est un logiciel conçu en Java 7 avec l'IDE Eclipse. Pour lancé le logiciel, il est conseillé de lancer l'exécution à partir de l'IDE Eclipse

[[[[[[[[[ A COMPLETER ]]]]]]]]

# Tutoriel : Création d'une armure à partir d'un fichier

L'ÉDITEUR D'ARMURE offre la possibilité de créer une armure à partir d'un fichier texte. Pour cela, il faut au préalable créer un fichier texte de description, qui soit compatible avec le plugin "CreationArmureFichier". Puis il faut configurer le logiciel pour qu'il utilise le bon plugin avec le fichier texte que l'on vient de créer.

## 2.1 Création du fichier texte

Avant tout, il faut créer un fichier qui servira de base pour le plugin de création d'armure. Ce fichier doit être au format `.txt`, nous prendrons pour exemple `IronMan.txt`.

Ensuite, il faut y décrire l'armure qui doit être créée. Pour cela, le fichier texte doit comporter un certain nombre de propriétés, toutes décrivant des éléments de l'armure. Le plugin "CreationArmureFichier" récupère ensuite les informations dont il a besoin pour la création, en analysant les propriétés contenues dans le fichier texte.

**Attention** : si toutes les propriétés ne sont pas présentes dans le fichier texte, l'armure ne sera pas créée !

Les propriétés doivent être de la forme suivante :

```
nomArmure = IronMan  
nomEnergie = réacteurARC  
valEnergie = 745
```

Le tableau suivant décrit l'ensemble des propriétés qui doivent être présentes dans le fichier texte de description de l'armure :

## 2.2 Configuration de l'application

L'exécution du projet peut se faire par l'intermédiaire d'Eclipse, en exécutant le fichier `PluginsPlatform.java` situé dans le dossier `GestionnairePlugins/src/main`.

5