



UNIVERSITÉ DE NANTES

Master 1 ALMA

Projet de Conception de Logiciels Extensibles

Documentation Développeur

Étudiants :

Coraline MARIE, Vincent RAVENEAU et Quentin MORICEAU

Encadrant :

Gilles ARDOUREL

30 mars 2014

Table des matières

1	Préface	2
1.1	Récupération du code source	2
1.2	Importation et architecture	2
2	Fonctionnement des plugins	3
2.1	GestionnairePlugins et ApplicationProjet	3
2.2	Plugins d’affichage	3
2.3	Plugins de création	3
2.4	Plugin de modification	3
3	Tutoriel : comment créer un plugin	4

Préface

L'ÉDITEUR D'ARMURE est un logiciel obéissant à un scénario composé par les 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 du code source

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 architecture

L'ÉDITEUR D'ARMURE est un logiciel conçu en **Java 7** avec l'IDE Eclipse. Pour accéder au code source sans soucis, il est conseillé d'importer au préalable les projets sous Eclipse avant d'y faire des modifications.

Le code source est divisé en plusieurs projets :

- Application projet : plugin principal qui contient le plugin ArmorEditor;
- GestionnairePlugins : gestionnaire de plugin indispensable au bon fonctionnement du logiciel;
- CreationArmure : plugin de création automatique d'armure;
- CreationArmureFichier : plugin de création d'armure, à partir d'un fichier texte;
- ModificationArmure : plugin qui contient un ensemble de méthodes, permettant de modifier les données d'une armure;
- AffichageConsole : plugin d'affichage textuel dans la console;
- AffichageGraphique : plugin d'affichage graphique.

Fonctionnement des plugins

L'ÉDITEUR D'ARMURE est un logiciel composé d'un gestionnaire de plugins et de plusieurs plugins.

2.1 GestionnairePlugins et ApplicationProjet

Les projets GestionnairePlugins et ApplicationProjet sont la base de logiciel. Le gestionnaire de plugin est une application contenant la fonction `main.java` et le `pluginManager`. Il permet donc de lancer l'application, et aussi de charger des plugins.

ApplicationProjet, quant à lui, est le plugin initial du logiciel. Il contient les classes de l'armure, la classe de l'ArmorEditor, et les interfaces utiles pour toute l'application (afficheur, modificateur...).

2.2 Plugins d'affichage

Les armures créées dans l'ÉDITEUR D'ARMURE peuvent être affichées de deux façons différentes. Soit leur description apparaît dans un fichier texte, soit dans une fenêtre graphique.

Le plugin AFFICHAGECONSOLE utilise simplement la méthode `toString` sur l'instance de l'armure, et affiche les informations recueillies dans la console d'Eclipse. Le plugin AFFICHAGEGRAPHIQUE, plus complexe, analyse les données d'une armure pour les afficher proprement dans une fenêtre.

2.3 Plugins de création

La création d'une armure peut également se faire de deux façons différentes. Le plugin CREATIONARMURE permet d'instancier une armure de base (décrite directement dans le code). Le plugin CREATIONARMUREFICHIER prend un fichier texte (`.txt`) en paramètre, et récupère les propriétés décrites dans ce fichier pour instancier une armure.

2.4 Plugin de modification

Tutoriel : comment créer un plugin

Pour créer un nouveau plugin il est conseillé d'utiliser l'IDE Eclipse et d'y importer les projets disponible sur GitHub par la commande :

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

Ou en passant par le plugin git sous eclipse.

Une fois les projets correctement importés, vous pouvez commencer la création de votre plugin.

Pour commencer, créez un nouveau projet java à placer dans le dossier ProjetCLE que vous venez d'importer.

Créez ensuite une classe qui sera votre classe principale. Cette classe devra implémenter l'interface IPlugin du projet GestionnairePlugins.

Si vous souhaitez créer un plugin pour le logiciel d'édition d'armure, vous devez choisir le type de plugin à créer :

- Créateur : implémenter l'interface ICreateur du projet ArmorEditor.
- Modificateur : implémenter l'interface IModificateur du projet ArmorEditor.
- Afficheur : implémenter l'interface IAfficheur du projet ArmorEditor.

Si des erreurs apparaissent ajouter les projets GestionnairePlugins et ArmorEditor à votre build path.

Vous pouvez maintenant créer votre plugin en implémentant les méthodes des interfaces.

La méthode run est exécutée lors de l'ajout de votre plugin au lancement de la plateforme.

La méthode type doit retourner le type du plugin.

La méthode receiveProperties fournit un objet Properties qui contient : "pathToHome", "pathToInit" ainsi que les informations qui peuvent vous être utiles à mettre dans un fichier .init à créer dans le dossier ressources de votre projet.

En ce qui concerne le programme d'édition d'armure, si vous souhaitez créer un afficheur, vous devez mettre le code principal de votre affichage dans la méthode `affiche()`.

Pour le modificateur vous devez implementer les différentes méthodes qui permettent de changer les valeurs des armes et armures.

Et enfin pour le créateur, vous devez construire votre armure dans la méthode `cree()`.

Il vous suffit ensuite de déclarer votre plugin, si vous construisez un plugin général, il est à déclarer dans le fichier `init` du gestionnaire de plugin, par contre si vous souhaitez construire un nouveau composant pour l'éditeur d'armure, vous devez déclarer le plugin comme étant une dépendance de l'éditeur d'armure et donc le déclarer dans `armorEditor.init` en suivant la syntaxe décrite.

Voilà vous avez créé votre plugin, félicitation !