

# Rapport de la SAE 3.01 Développement d'une application

Liste des fonctionnalités réalisées :

- affichage du répertoire de fichier sous la forme d'un arbre
- analyse et affichage des classes java comme sur PlantUML
- cliquer sur un élément de l'arbre permet d'afficher la classe correspondante
- cliquer sur une classe dans l'espace dessinable puis sur une autre permet de créer une flèche pour illustrer les relations

Diagramme de classe finale :

Répartition du travail :

- Mathias : A créer l'afficheur de fichier, c'est-à-dire à créer la classe tree permettant de créer un arbre représentant le dossier contenant les classes. A aussi créé le contrôleur permettant d'interagir avec et à modifier le main pour qu'il l'utilise.
- Ruben : A créer les classes liant la partie fonctionnelle et la partie esthétique de l'application.
- Nathan : A créer les classes afin de dessiner les classes et les flèches (c'est à dire le visuel)

Présentation d'un élément original :

- Mathias : l'afficheur de fichier est capable de scanner un dossier ou un fichier et de changer de comportement en conséquence. Si c'est un dossier ou un fichier class, il ajoute son nom à l'arbre et continue son scan. L'application affiche un arbre avec lequel l'utilisateur peut interagir, c'est à dire que l'utilisateur peut plier et déplier l'arbre et quand il clique sur une classe cette dernière s'affiche sur l'espace dessinable.
- Ruben : Lors de la création d'une flèche, le contrôleur se "souvient" du premier clique et crée la flèche au second avant de tout "oublier" pour une potentielle prochaine flèche.
- Nathan : Il n'y a pas de méthode toute faite pour créer une flèche ou un triangle, en cherchant sur Internet j'ai trouvé du code afin de le faire.

Élément modifié par rapport à l'étude

Exemple	Résultat final
<ul style="list-style-type: none"><li>• Afficheur de fichiers (affichage en arbre)</li><li>• Glisser la classe de l'explorateur de fichiers à l'espace dessinable.</li><li>• La classe dans l'espace dessinable est présentée sous forme de diagramme de classe.</li><li>• Le diagramme d'une classe est déplaçable dans l'espace dessinable.</li><li>• Les liens entre les classes sont réalisés automatiquement sur l'espace dessinable si les classes ont des liens entre elles.</li><li>• Liens modulables</li><li>• Trouver les classes dont dépend une classe.</li><li>• Trouver les classes qui utilisent une classe.</li><li>• Cacher/afficher les attributs d'une classe.</li><li>• Cacher/afficher les méthodes d'une classe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Afficheur de fichiers (affichage en arbre)</li><li>• Cliquer sur la classe dans l'afficheur de fichiers la crée dans l'espace dessinable.</li><li>• La classe dans l'espace dessinable est présentée sous forme de diagramme de classe.</li></ul>

Diagramme de séquence finale :

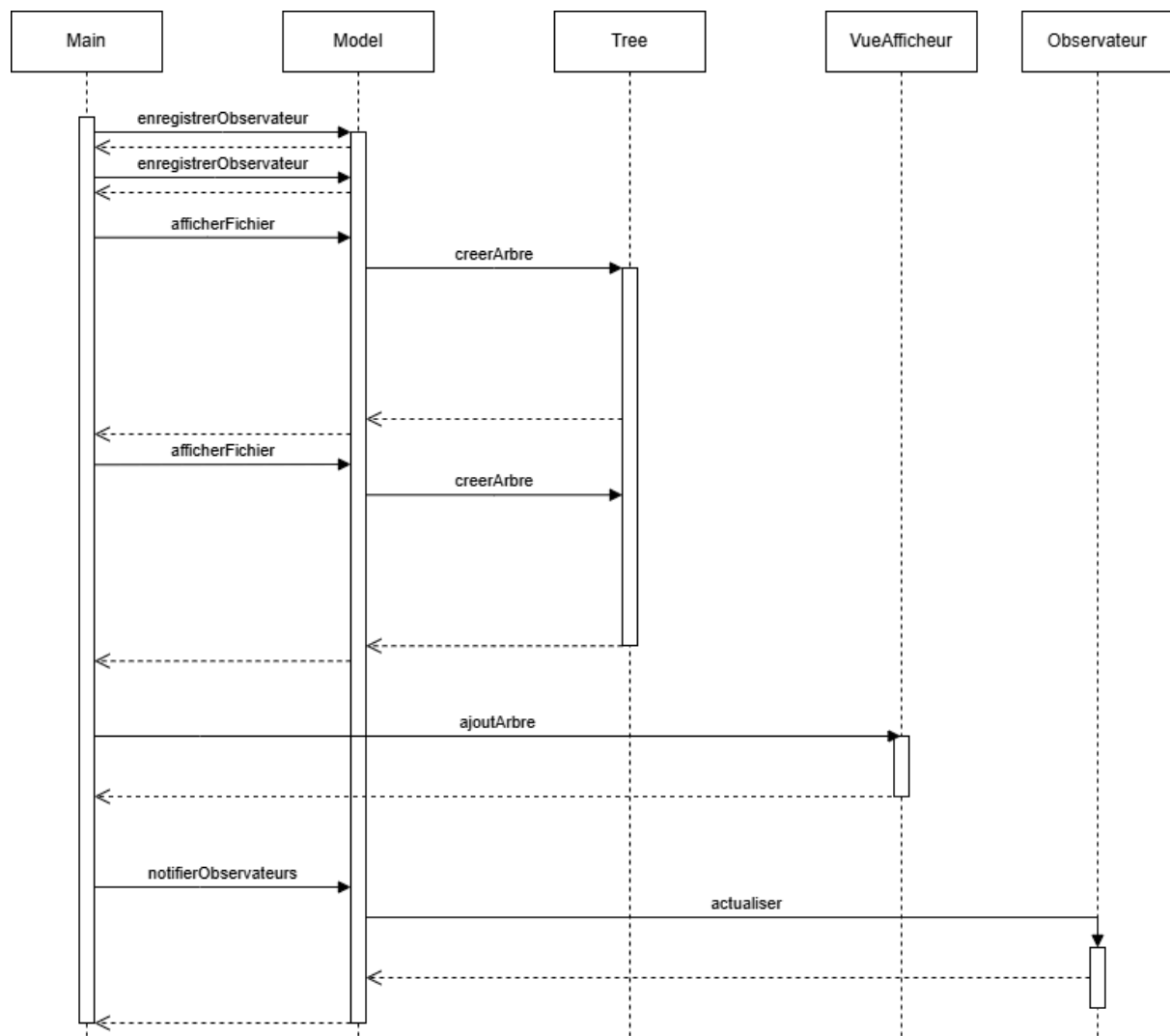


Diagramme de scène finale:

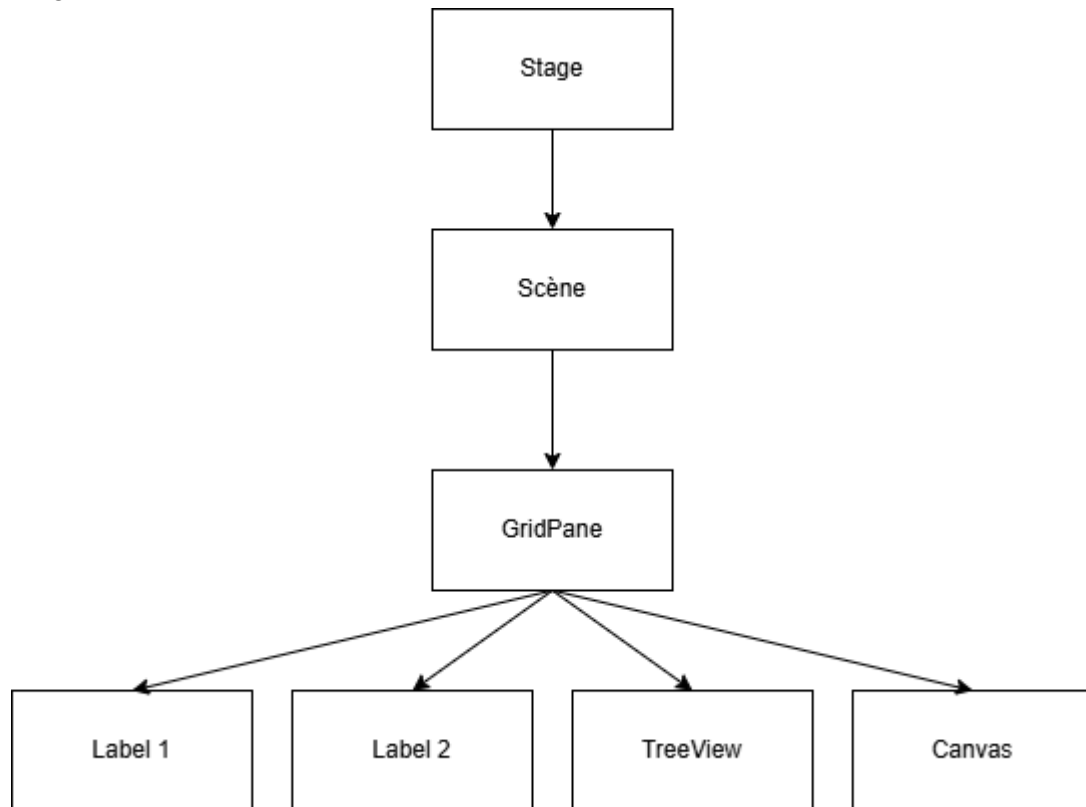


Diagramme de classe :

