



CountOnMe Présentation

Mélanie OBRINGER
10/2019

LE CONTEXTE

CountOnMe est en attente de livraison.

Mon manager me charge de terminer ce projet qui est une calculatrice.

Liste des éléments à réaliser :

- Le design n'est pas responsive
- L'architecture du projet ne respecte pas les bonnes pratiques de développement (pas de MVC)
- L'ensemble de l'application n'a pas été testé
- Il manque la division et la multiplication

L'ARCHITECTURE MVC

Le patron de conception **MVC** signifie Modèle Vue Contrôleur.

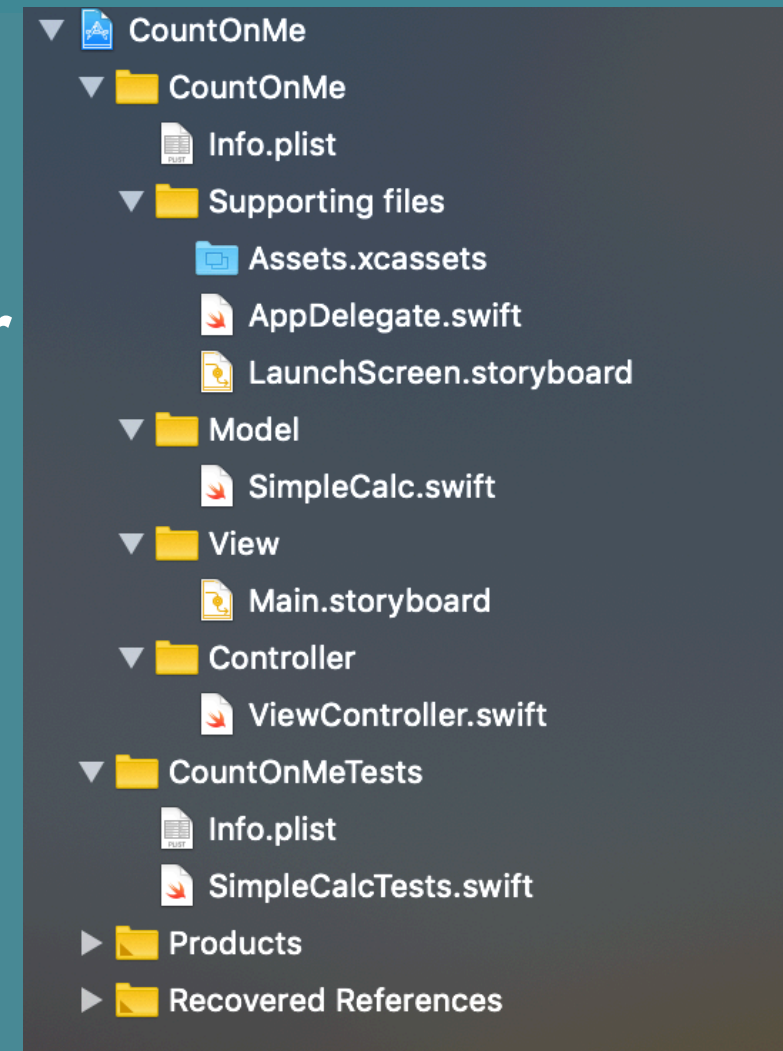
Il permet de diviser son programme en trois parties indépendantes :

- Le **Modèle** représente la **logique** de l'application
- La **Vue** correspond à l'**interface** de l'application
- Le **Contrôleur** interprète et formate les données pour les passer à la vue

Le modèle et la vue ne peuvent jamais communiquer

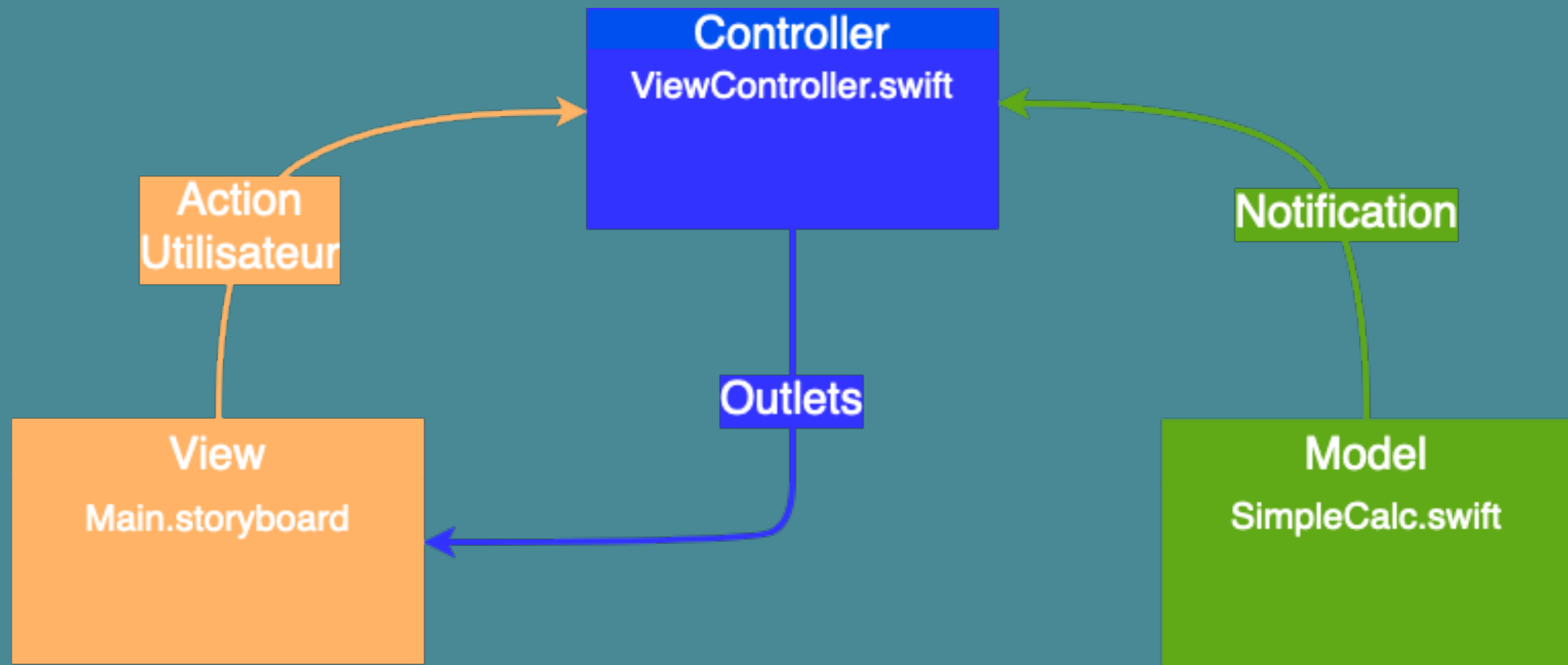
En pratique pour la calculatrice :

1. La **vue** détecte que le bouton égal est appuyé. Elle fait passer l'information **contrôleur**
2. Le **contrôleur** interroge le **modèle** en lui passant les informations nécessaires : les nombres et opérateurs
3. Le **modèle** reçoit les informations et fait les calculs. Il passe le résultat au **contrôleur**
4. Le **contrôleur** reçoit le résultat et l'envoie à la **vue**
5. La **vue** affiche le résultat à l'écran



L'ARCHITECTURE MVC

Schéma de l'application CountOnMe



LES AMELIORATIONS APPORTEES

- Ajout d'un bouton pour effacer « C »
- Priorité de calcul
- Ajout d'une icône
- Mise en forme de la page de lancement
- Design responsive en mode paysage

SIMULATION ET PRESENTATION DU CODE

