



BUT Informatique Semestre 2 2023-2024
S2.01 - Développement d'une application
IUT de Bayonne et du Pays Basque
Département Informatique

Livrable v1

01/05/2024

Léa DESPRE-HILDEVERT

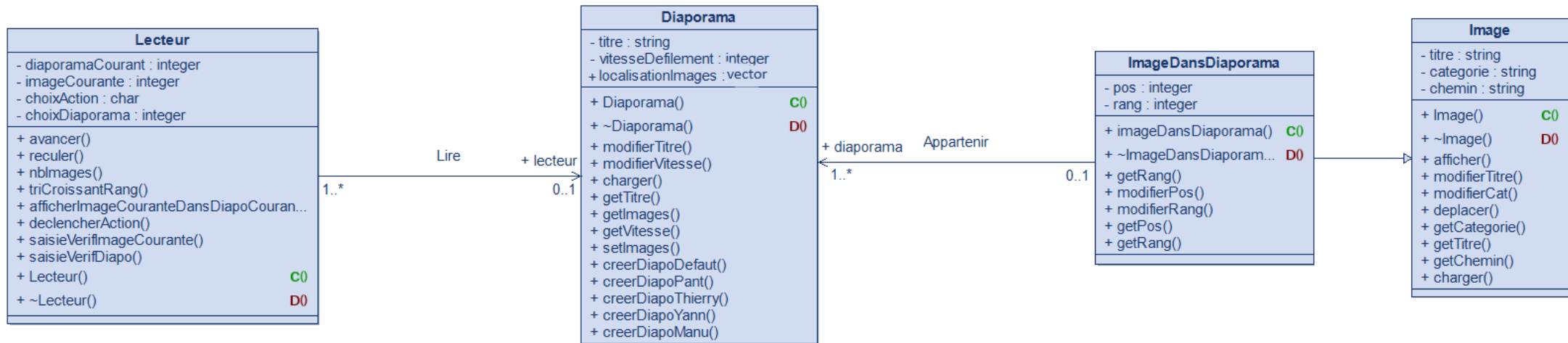
Yoan FLEURY

Manon KLEIN-POL

groupe II-TP3

Diagramme de classe UML.....	3
Attributs et méthodes.....	4
Lecteur.....	4
attributs.....	4
méthodes.....	4
Diaporama.....	4
attributs.....	4
méthodes.....	4
Image.....	5
attributs.....	5
méthodes	5
ImageDansDiaporama.....	5
attributs.....	5
méthodes.....	5

Diagramme de classe UML



Attributs et méthodes

Lecteur

attributs:

- diaporamaCourant : integer /*identifiant du diaporama courant = indice dans le tableau diaporamas*/
- imageCourante : integer /* identifiant de l'image courante du diaporama courant = indice de l'image dans le tableau diaporamas[diaporamaCourant].images, trié par ordre croissant de rang */
- pChoixAction : char /* Saisie du choix d'action de l'utilisateur vis-à-vis de l'image et diaporama courants*/

méthodes:

- +Lecteur() // constructeur du lecteur
- +~Lecteur() // destructeur du lecteur
- +avancer() // incrémente pPosImageCourante, modulo nbImages(pDiaporama)
- +reculer() // décrémente pPosImageCourante, modulo nbImages(pDiaporama)
- +nbImages() // affiche la taille du diaporama pDiaporama
- +triCroissantRang() /* Tri du diaporama pDiaporama par ordre croissant de *rang* des ses images.*/
- +afficherImageCouranteDansDiapoCourant() /*Affichage à l'écran des infos de l'image courante dans son diaporama*/
- +declencherAction() /*Selon le pChoix fait l'utilisateur, réalise une des actions A)vancer, R)eculer, C)hoisir un autre diaporama, Q)quitter */
- +saisieVerifImageCourante() /*Saisie du choix d'action de l'utilisateur vis-à-vis de l'image et diaporama courants*/
- +saisieVerifDiapo() /*Retourne un numéro de diaporama choisi par l'utilisateur (dans la liste des diaporamas existants)*/

Diaporama

attributs:

- titre : string // titre du diaporama
- vitesseDefilement : integer // vitesse de défilement des images du diaporama
- +localisationImages : vector<ImageDansDiaporama> // images du diaporama

méthodes:

- +Diaporama() // constructeur du diaporama
- +~Diaporama() // destructeur du diaporama
- +modifierTitre() //modifier le titre
- +modifierVitesse() //changer la vitesse de défilement

```

+charger()          /*chargement du tableau des diaporamas avec des diaporamas
                      préalablement construits 'en dur'*/
+getTitre()         //renvoie le titre du diaporama
+getImages()        //renvoie tous les titres des images du diaporama (?)
+getVitesse //renvoie la vitesse de défilement
+setImages(); // Définir les images du diaporama
+creerDiapoDefaut(); //créer un diaporama par défaut
+creerDiapoPant(); //créer un diaporama pour Pantxika
+creerDiapoThierry(); //créer un diaporama pour Thierry
+creerDiapoYann(); //créer un diaporama pour Yann
+creerDiapoManu(); //créer un diaporama pour Manu

```

Image

attributs:

```

-titre : string      //intitulé de l'image
-categorie : string //categorie de l'image (personne, animal, objet)
-chemin : string     //chemin de l'image

```

méthodes :

```

+Image() // constructeur de l'image
+~Image() // destructeur de l'image
+afficher() // afficher le titre, catégorie et chemin de l'image
+modifierTitre() //modifier le titre de l'image
+modifierCat //modifier la catégorie de l'image
+deplacer() //modifier le chemin de l'image
+getCategorie() //renvoie la catégorie de l'image
+getTitre() //renvoie le titre de l'image
+getChemin() //renvoie la catégorie de l'image
+charger() /* Chargement du tableau des images avec seules les informations
            textuelles de quelques images */

```

ImageDansDiaporama : Image

attributs:

```

-pos : integer      // rang de l'image dans le tableau d'images (vector<Images>)
-rang :integer      // rang de l'image dans le diaporama

```

méthodes:

```

+ImageDansDiaporama() // constructeur de l'image dans le diaporama
+~ImageDansDiaporama() // destructeur de l'image dans le diaporama
+modifierPos() //modifier la position de l'image
+modifierRang() //modifier le rang de l'image
+getPos() //renvoie la position de l'image
+getRang() //renvoie le rang de l'image

```