

Amrein Nathan
Boisseau Robin
TD1 TP1
IUT de Bayonne et du Pays Basque
BUT 1- Année 2023 2024



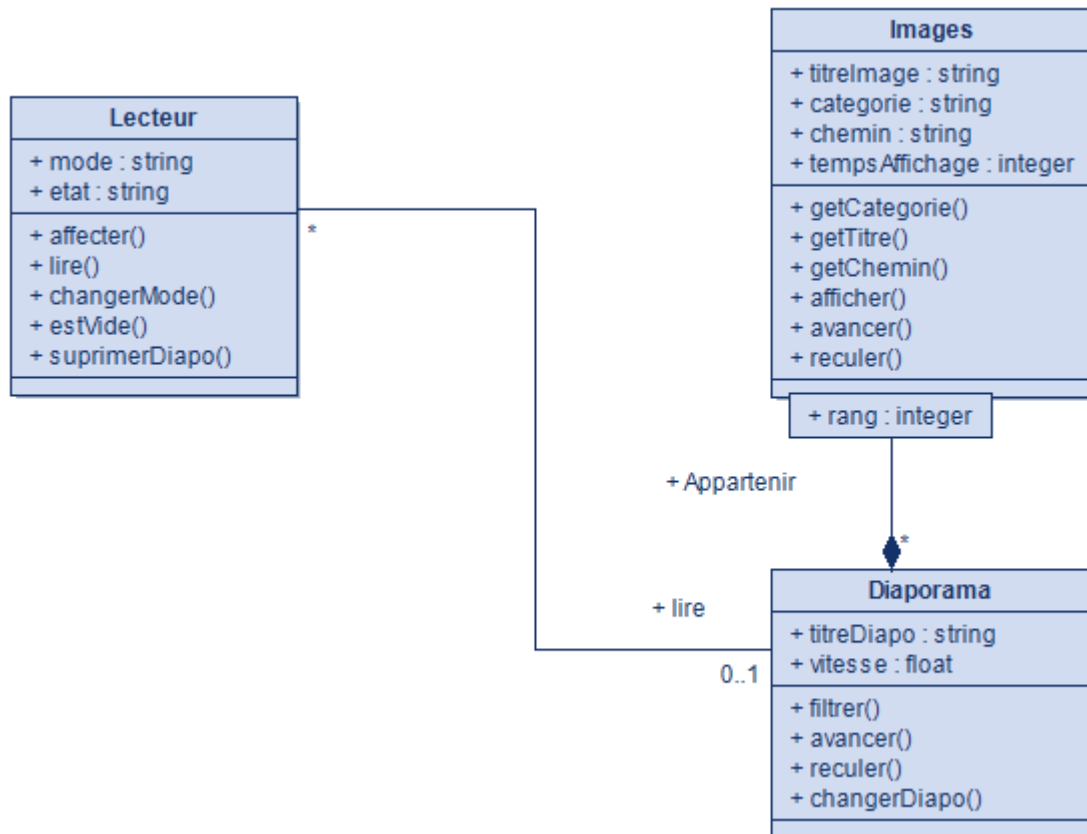
Lien du Github:
<https://github.com/Namrein/LecteurDiaporama>

Dossier Analyse et conception S2.01 **Développement d'une Application**

Rendu le 03/05

Chapitre 1 : V1 de l'application

Diagramme de classe



Dans la classe Lecteur, l'attribut mode , qui est une chaîne de caractère, correspond à la façon dont le lecteur va lire le diaporama. Il peut prendre 2 valeurs différentes: "automatique" où "manuel". L'attribut état , lui permet de savoir quelle diaporama le lecteur est en train de lire. Si le lecteur ne lit pas de diaporama, la chaîne de caractères sera vide. La méthode affecter permet d'affecter un diaporama à un lecteur , elle ne retournera rien. La méthode lire permet que le lecteur lise le diaporama , elle ne retournera rien non plus . La méthode changerMode à elle pour but de changer le mode de lecture , elle ne retournera rien. La méthode estVide retourne un Booléen , elle permet de savoir si le lecteur lit un diaporama où non. La méthode supprimerDiapo permet que le lecteur n'ait plus de diaporama à lire , rien ne sera retourné. Il y a également les getters et les setters de chaque attributs qui permettent d'afficher leurs valeurs pour les getters et de les modifier pour les setters.

Dans la classe Diaporama, l'attribut titreDiapo correspond au titre du diaporama , c'est une chaîne de caractère. L'attribut Vitesse correspond au temps que les images restent sur le diapo , on a décidé de la mettre en nombre à virgule car le temps peut correspondre à 3,5 secondes par exemple. Il y a les getters et les setters de chaque attributs qui permettent d'afficher leurs valeurs pour les getters et de les modifier pour les setters. La méthode filtrer ne renvoie rien , elle a pour objectif de vérifier si la chaîne de caractère donnée en paramètre correspond au nom de l'image courante. La méthode avancer permet d'avancer d'une image dans le diapo, elle ne retourne rien. La méthode reculer , fait le contraire , elle

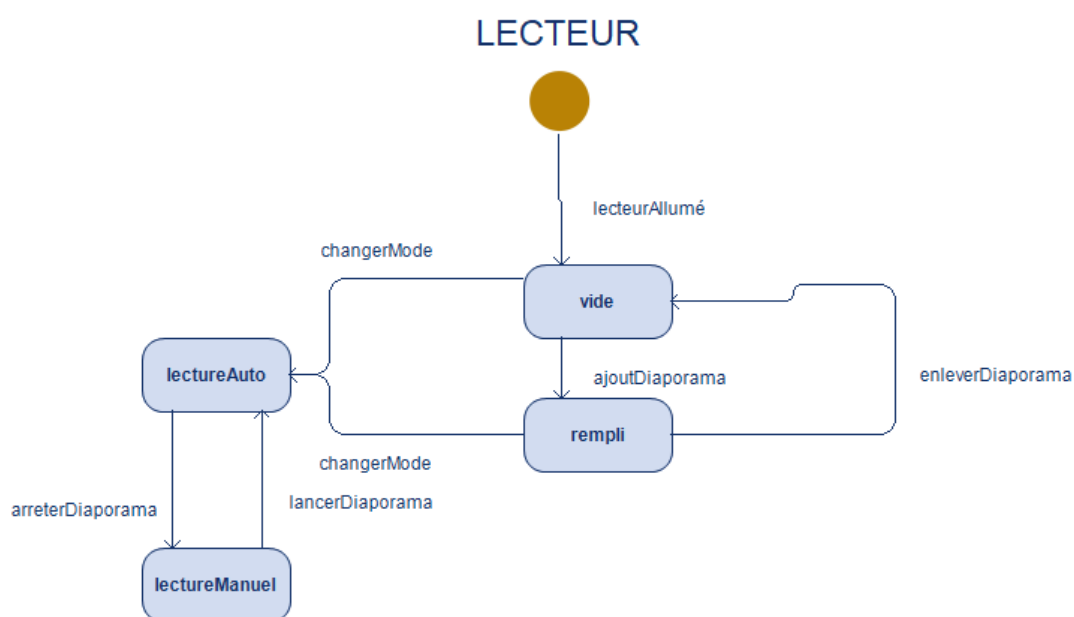
permet de reculer d'une image dans le diapo , elle ne retourne rien. La méthode changerDiapo a pour but de changer de diapo , elle ne retourne rien.

Les classes Images et Diaporama ont un attribut en commun qui est le rang , il correspond au range de l'image dans le diaporama en question.

Dans la classe Images , l'attribut titreImage est une chaîne de caractère , il correspond au titre de l'image. L'attribut categorie est également une chaîne de caractère, il correspond à la categorie de l'image. L'attribut chemin est une chaîne de caractère, il correspond au chemin d'accès de l'image. L'image à également un temps d'affichage qui lui est un integer. Parmi les méthodes , il y a tout les getters et setters des différents attributs. Il y a également la méthode afficher qui permet d'afficher l'image en question, elle ne retourne rien. Il y a également les méthodes avancer et reculer , qui elles, ne retournent rien et qui permettent de changer d'image. La méthode avancer permet de passer à l'image suivante et la méthode reculer permet de revenir à l'image précédente.

Chapitre 2 : V2 de l'application

Diagramme état transition du lecteur



Dans ce diagramme , nous pouvons voir les différents états que peut prendre le lecteur et la façon dont on passe d'un état à l'autre. Initialement , lorsque le lecteur est allumé , il est vide. On peut remplir le diaporama grâce à l'ajout d'un diaporama, on peut repasser à un diaporama vide grâce à la suppression d'un diaporama. Quelque soit l'état du lecteur (rempli ou vide) , nous pouvons changer le mode de lecture qui est initialement en lecture automatique. On peut passer de la lecture auto à la lecture manuel grâce à l'arrêt du

diaporama. Le démarrage du diaporama nous permet de passer du mode de lecture manuel au mode de lecture automatique.

Diagramme états-transitions Matricielle

	<u>ajouter Diaporama</u>	<u>enlever Diaporama</u>	<u>bLancer</u>	<u>bArreter</u>
Etat/événement	Ajout d'un diaporama	Enlever un diaporama	Lancer diaporama	Arreter diaporama
Vide	Rempli
Rempli	...	Vide
Automatique	Manuel
Manuel	Automatique	...

La version matricielle du diagramme d'état transition sert à voir quel bouton sert à faire quelle action. On peut voir que le bouton ajouter_diaporama sert à passer d'un état vide à rempli , le bouton enlever_diaporama sert à faire le contraire. Le bouton bLancer sert à passer du mode Manuel au mode Automatique , le bouton bArreter, lui sert à passer d'Automatique à Manuel.

Chapitre 3 : V2_MVP de l'application

Chapitre 4 : V3 de l'application

Chapitre 5 : V4 de l'application

Chapitre 6 : V5 de l'application

Chapitre 7 : V6 de l'application

Chapitre 8 : V7 de l'application

Chapitre 9 : V8 de l'application

Chapitre 10 : Bilan de la SAÉ

Ce que vous avez appris

Ce que vous avez aimé / pas aimé

Ce qui a été difficile

Le temps passé (sur conception/sur code)

Ce que vous auriez pu faire mieux (avec le recul)

Ce qui pourrait être amélioré dans la saé