

## Travail pratique 2: LOG1000

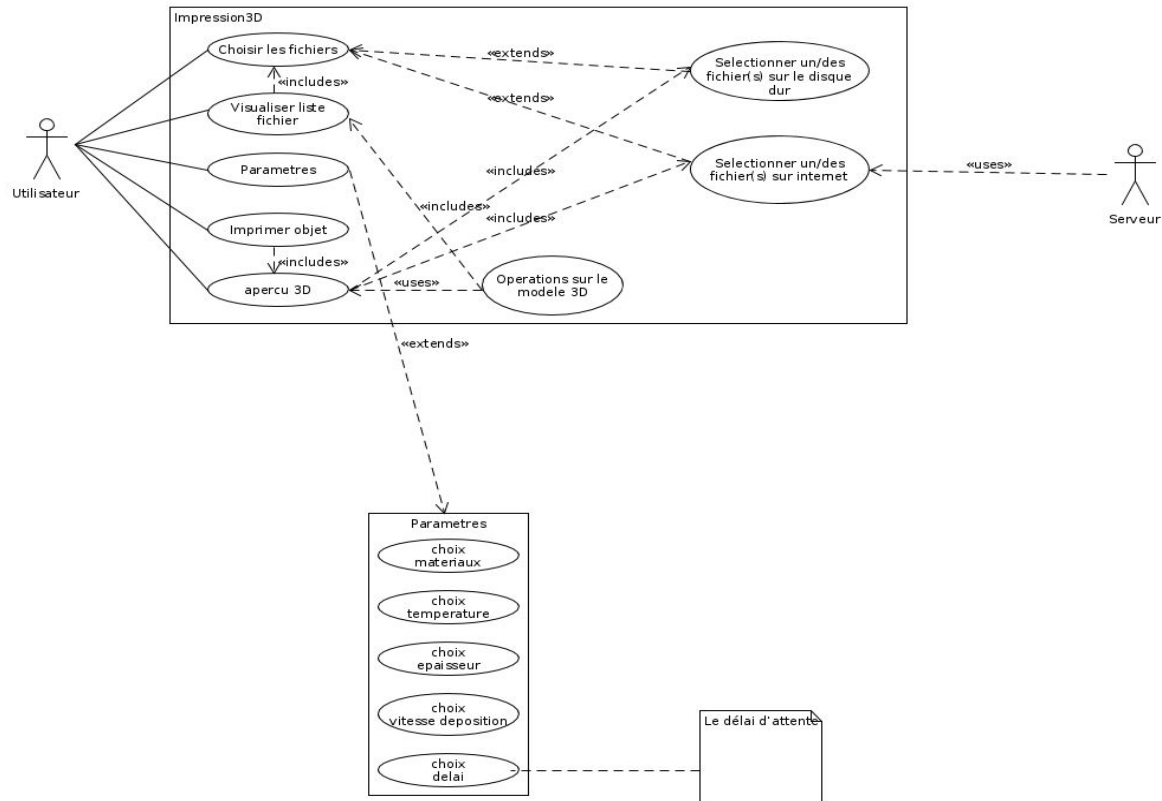
Travail réalisé par:  
Mathieu Marchand, 1894847  
Jonathan Bordeleau, 1899819  
Nathan Rullier, 1894353

LOG1000  
groupe 4

École Polytechnique de Montréal  
24 février 2018

## Aspect 1 :

Q1:



Q2:

1)

Nom du cas : Opérations sur le modèle 3D

Acteurs impliqués : Utilisateur

Préconditions : Choisir fichiers (le client a choisi les fichiers en question)

Postconditions : Le client a changer certains attributs de l'objet à imprimer.

Scénario principale :

1. L'utilisateur choisit des fichiers.
2. Le client visualise ce qu'il s'apprête à imprimer.

Scénario d'exception :

1. Les fichiers choisis ne sont pas valides
2. Les modifications effectuées ne sont pas valides

2)

Nom du cas : Paramètres

Acteurs impliqués : Utilisateur

Préconditions : Choisir fichiers

Postconditions : Le client peut effectuer des modifications par rapport aux paramètres de l'imprimante.

Scénario principal :

1. L'utilisateur ouvre l'application et choisit des fichiers
2. L'utilisateur ouvre le menu des paramètres
3. L'utilisateur modifie les paramètres de l'imprimante pour son objet

Scénarios d'exceptions :

1. Les modifications ne sont pas valide ; l'imprimante ne le permet pas

3)

Nom du cas : imprimer un objet 3D

Acteurs impliqués : Utilisateur

Préconditions : Choisir fichiers

Postconditions :

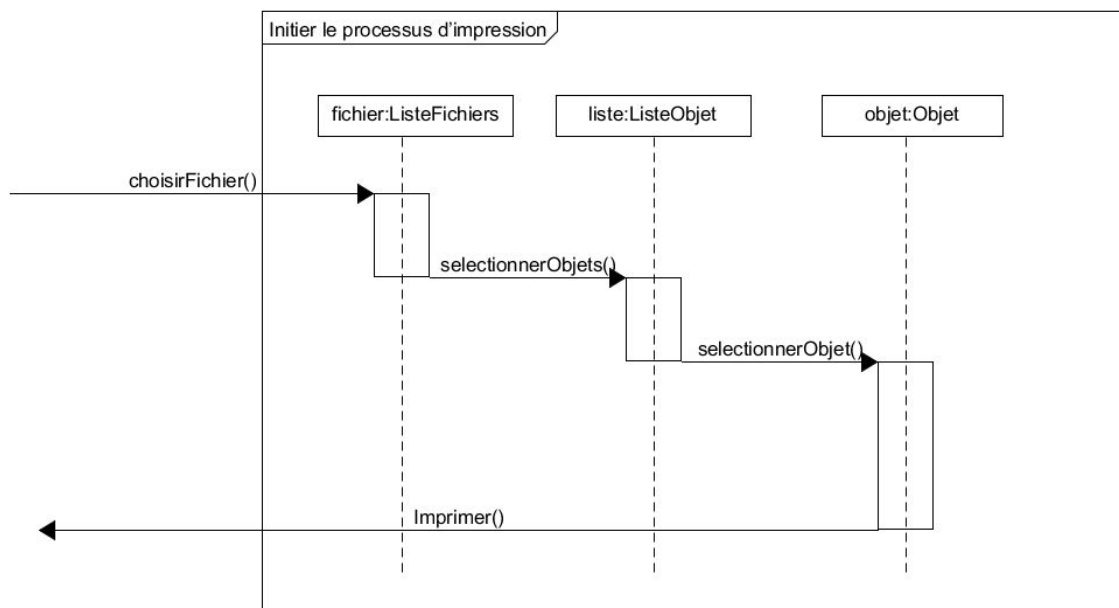
1. L'impression s'est bien déroulé
2. L'impression à échoué

Scénario principale :

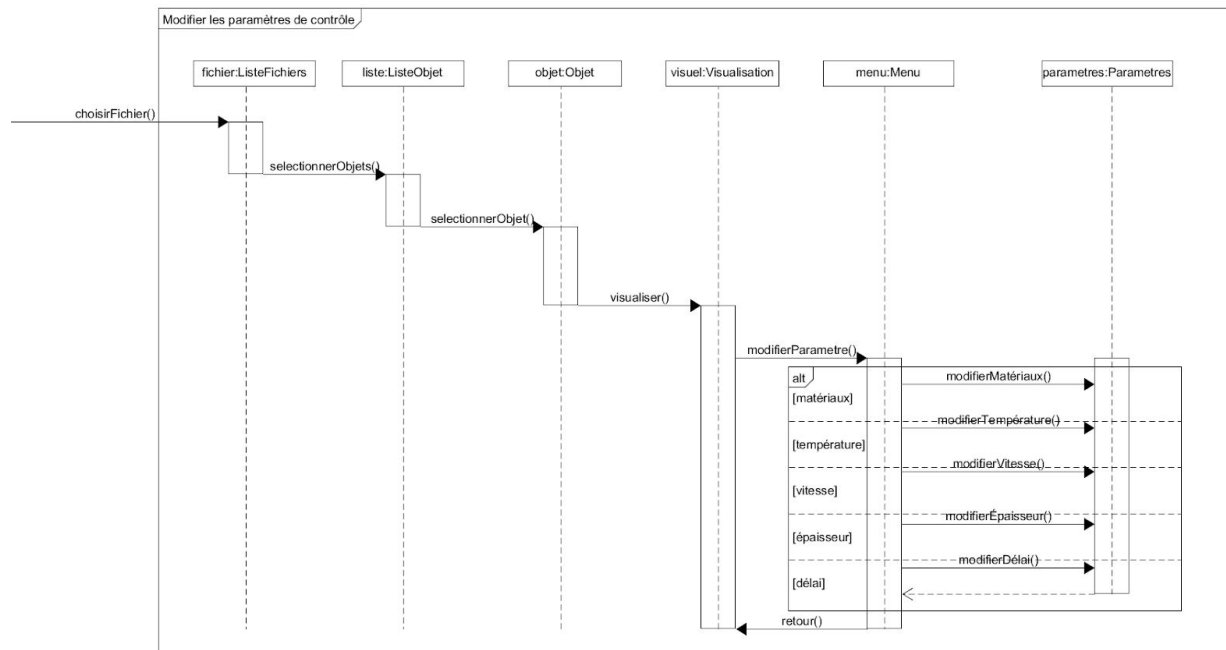
1. L'utilisateur sélectionne des fichiers
2. L'utilisateur visualise ses fichiers
3. Il peut modifier l'impression selon différents paramètres
4. Envoi à l'imprimante

## Aspect 2 :

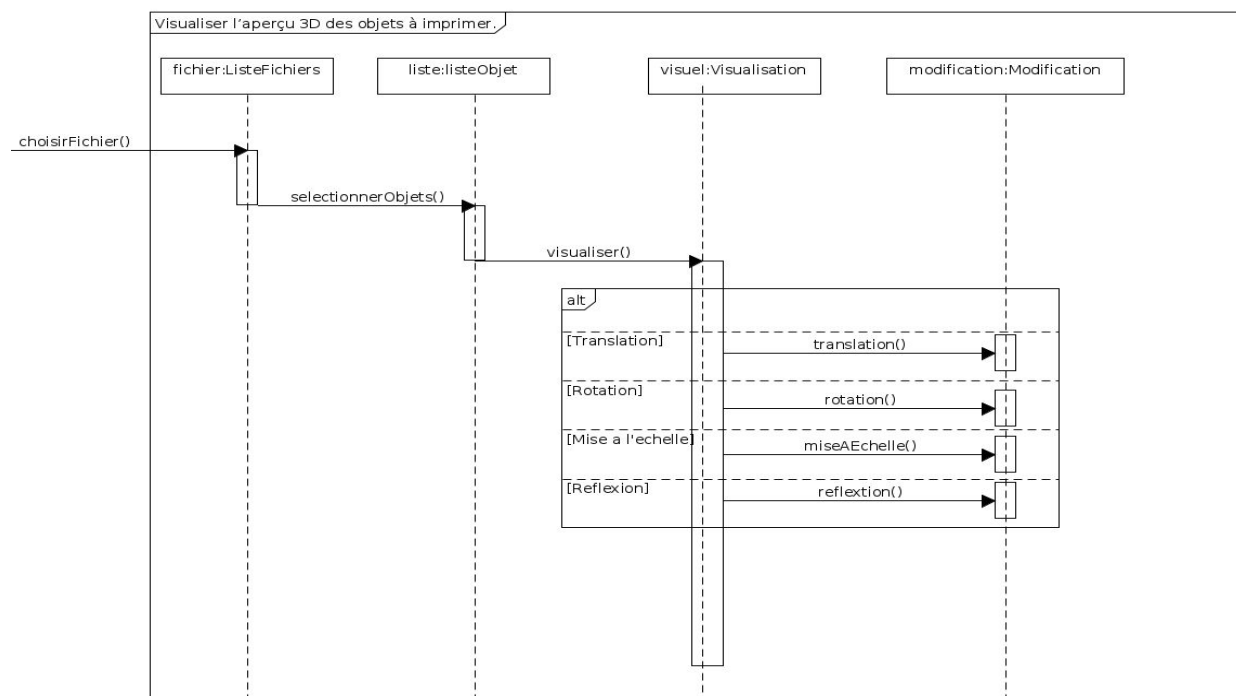
### Scénario 1 :



## Scénario 2 :



## Scénario 3 :



### Aspect 3 :

**Q1: Identifiez chacune des classes qui constituent votre système informatique.**

5 classes principales s'occuperont d'afficher l'interface, de charger le modèle à imprimer et de sélectionner les paramètres. Sans ses paramètres, le modèle ne peut exister puisque qu'il n'est ni affichable, ni imprimable:

- Main
- Interface (affiche les fonctionnalités)
- Object3D (représente l'objet chargé en mémoire)
- Parameters (regroupement des paramètres de l'Object3D)
- Transforms (méthodes permettant des transformations dans l'espace)

**Q2: Dessinez le diagramme de classe représentant votre logiciel.**

