

LOG8430 : TP1

Mise en œuvre d’une architecture logicielle et chargement dynamique

Alexandre Chenieux - Thomas Neyraut - Alexandre Pereira

Polytechnique montréal

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc440800925)

[P1. Architecture du logiciel 2](#_Toc440800926)

[a) Diagramme de cas d’utilisation 2](#_Toc440800927)

[b) Processus du logiciel 3](#_Toc440800928)

[c) Diagramme de classes 3](#_Toc440800929)

[d) Diagramme de paquetage 5](#_Toc440800930)

[e) Le design pattern Observer/Listener 5](#_Toc440800931)

[f) Le design pattern Composite 6](#_Toc440800932)

[P2-P4. Interface de programmation des commandes 7](#_Toc440800933)

[P8. Modification de l’architecture du logiciel suite aux nouvelles demandes du client 8](#_Toc440800934)

# Introduction

Ce document présente l’architecture du logiciel que nous avons implémenté afin de répondre à notre demande client. Il nous a été demandé de concevoir un programme permettant d’appliquer un ensemble de commandes sur des fichiers ou des dossiers spécifiés par l’utilisateur. De plus, le programme doit afficher une fenêtre graphique permettant son utilisation.

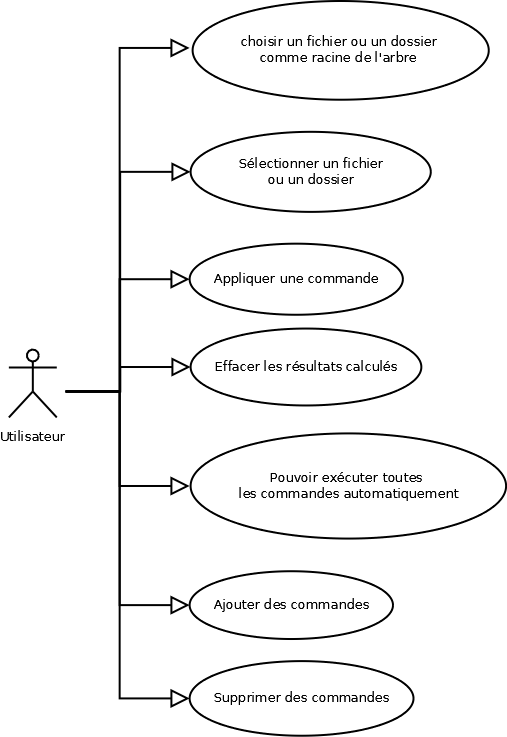
La première partie de ce document présente un ensemble de diagrammes et de figures présentant l’architecture du logiciel, son fonctionnement et ses fonctionnalités. La seconde partie présente plus en détails les aspects techniques permettant la programmation des commandes. Enfin, dans une dernière partie, nous présentons l’ensemble des modifications de notre architecture et de notre code que nous avons dû effectuées suite aux nouvelles demandes client.

# P1. Architecture du logiciel

Dans cette partie, un ensemble de diagrammes et de figures présentent l’architecture, le fonctionnement et les fonctionnalités du logiciel.

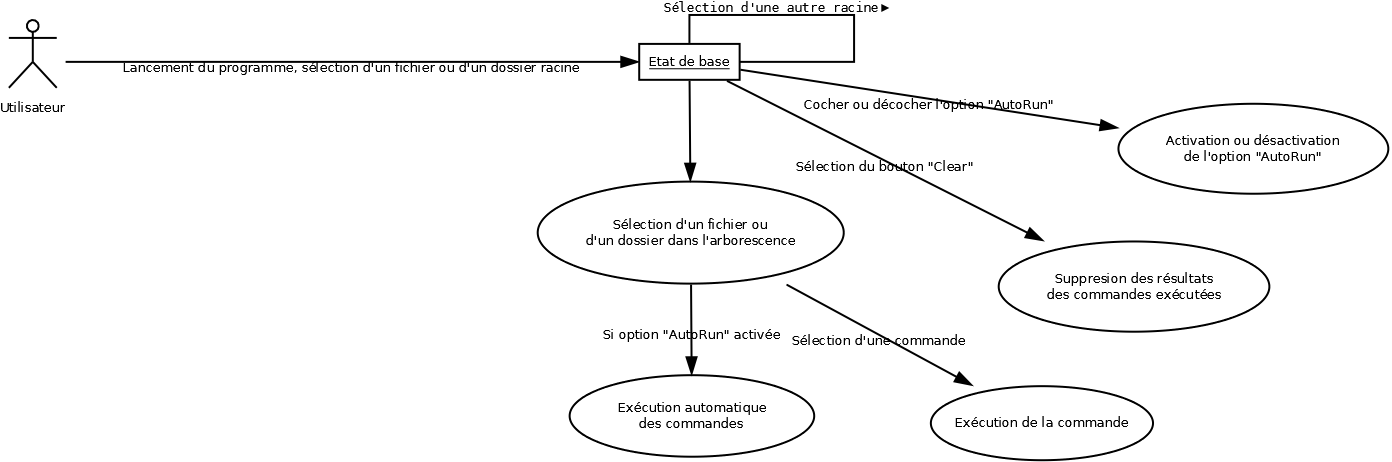
## Diagramme de cas d’utilisation

Dans un premier temps, nous avons listé les acteurs et les différentes fonctionnalités (actions effectuables par un acteur) que devrait comporter notre logiciel. En effet, il est important dans un processus de développement de commencer par lister les fonctionnalités afin d’être certains de ne rien oublier, et de faire valider cette liste par le client. Nous avons réalisé le diagramme UML des cas d’utilisation suivant :



**Figure 1. Diagramme de cas d’utilisation**

## Processus du logiciel

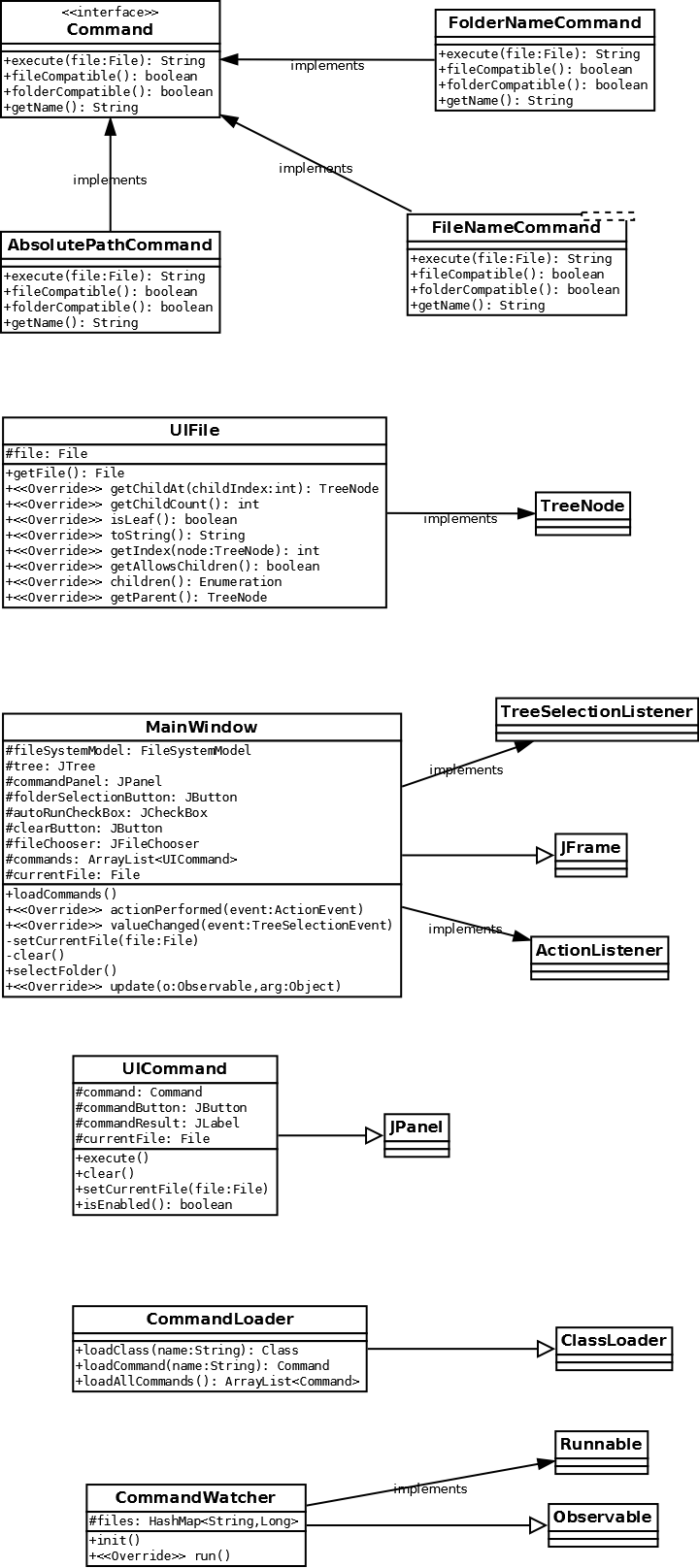
Une fois après avoir réfléchi sur les différentes fonctionnalités que notre logiciel devra intégrer, nous avons réfléchi sur les suites d’actions pouvant s’offrir à un utilisateur au cours de son expérience. L’objectif ici est de définir si certaines actions peuvent être effectuées uniquement dans certains contextes (par exemple : après une ou plusieurs actions), et si certaines actions doivent être réalisées avant que l’utilisateur puisse utiliser le logiciel librement. Ainsi, comme le montre la **Figure 2** ci-dessous, l’utilisateur doit au lancement du logiciel sélectionner un fichier ou un dossier que sera considéré par le programme comme la racine. Par la suite, l’utilisateur va pouvoir effectuer d’autres actions de son choix. On remarque notamment que l’utilisateur doit d’abord sélectionner un fichier ou un dossier dans l’arborescence avant de pouvoir exécuter une commande.

**Figure 2. Processus d’utilisation du logiciel**

## Diagramme de classes

Avant de commencer l’implémentation de notre logiciel, nous avions commencé à réfléchir sur sa structure à l’aide d’un diagramme de classes. Au cours de l’implémentation, nous avons complété notre diagramme de classes que vous trouverez ci-dessous (**figure 3**). Comme on peut le remarquer sur le diagramme, le programme comporte 6 classes :

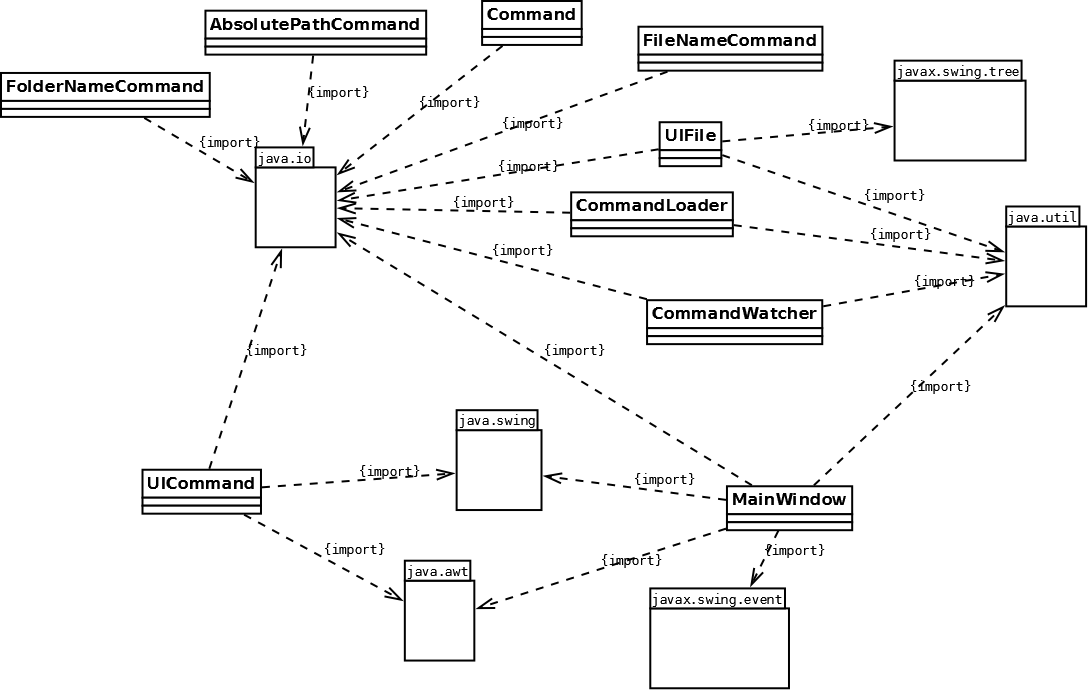
* Command : Cette classe est une classe interface permettant de définir les commandes applicables à un dossier ou/et à un fichier,
* FolderNameCommand : Cette classe implémente la classe Command et permet de définir les commandes applicables à un dossier,
* FileNameCommand : Cette classe implémente la classe Command et permet de définir les commandes applicables à un fichier,
* AbsolutePathCommand : Cette classe implémente la classe Command et permet de définir les commandes applicables à un dossier et à un fichier,
* UIFile : Cette classe permet de représenter l’arborescence des dossiers et fichiers,
* MainWindow : Cette classe permet de définir et d’afficher la fenêtre graphique principale du logiciel, elle permet aussi de gérer certains évènements provenant de cette fenêtre,
* UICommand : Cette classe permet de définir l’élément graphique complet permettant à l’utilisateur de lancer une commande en particulier parmi celles proposées, et permettant d’afficher les résultats des différentes commandes.



**Figure 3. Diagramme de classes**

## Diagramme de paquetage

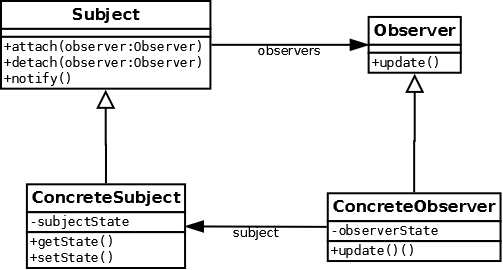
Afin de présenter sommairement les différentes librairies Java que nous avons utilisées dans nos différentes classes, nous avons réalisé un diagramme de paquetage (**figure 4**).



**Figure 4. Diagramme de paquetage**

## Le design pattern Observer/Listener

Comme explicité ci-dessus, nous avons implémenté une interface graphique et pour cela nous avons utilisé le design pattern Observer/Listener, dont voici le schéma (**figure 5**).



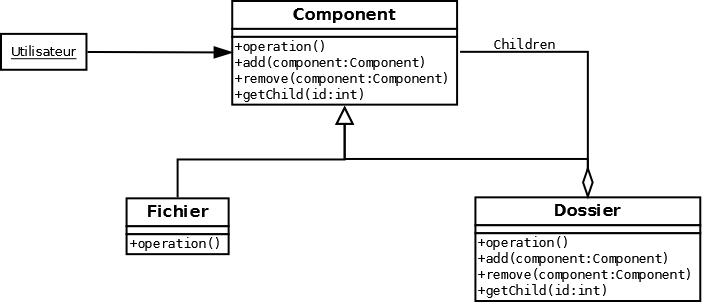
**Figure 5. Schéma du design pattern Observer/Listener**

Ce design pattern est très utile car il permet à un objet d’informer d’autres objets qu’il ne connaît pas de l’évolution de son état interne.

Nous avons aussi utilisé ce design pattern pour afficher les résultats des commandes exécutées. En effet, l’interface graphique propose une liste de commandes à exécuter. Une première solution était de laisser chaque commande observer pour récupérer les résultats puis ensuite les afficher. Nous avons préféré implémenter une seconde solution dans laquelle un conteneur graphique est défini (une instance de ce conteneur par commande). Ce conteneur va observer et ainsi il est bien facile et efficace d’implémenter la fonctionnalité du bouton « AutoRun ».

## Le design pattern Composite

Comme le montre le diagramme de paquetage, nous avons utilisé les librairies java.swing.tree et java.io.File afin de représenter le système de dossiers et de fichiers dans notre logiciel. Ces deux librairies se basent sur le design pattern Composite dont voici dans notre cas le schéma (**figure 6**).



**Figure 6. Schéma du design pattern Composite**

L’idée de ce design pattern est de représenter deux types d’entités (fichier et dossier) ayant la même nature (Component) et pouvant subir des opérations (dans notre cas des commandes). L’une de ces types entités (dossier) peut contenir des entités enfants (dossier ou fichier). Ce design pattern est très utile quand l’on souhaite établir des structures arborescentes entre des objets et les traiter uniformément. L’application de ce design pattern nous permet :

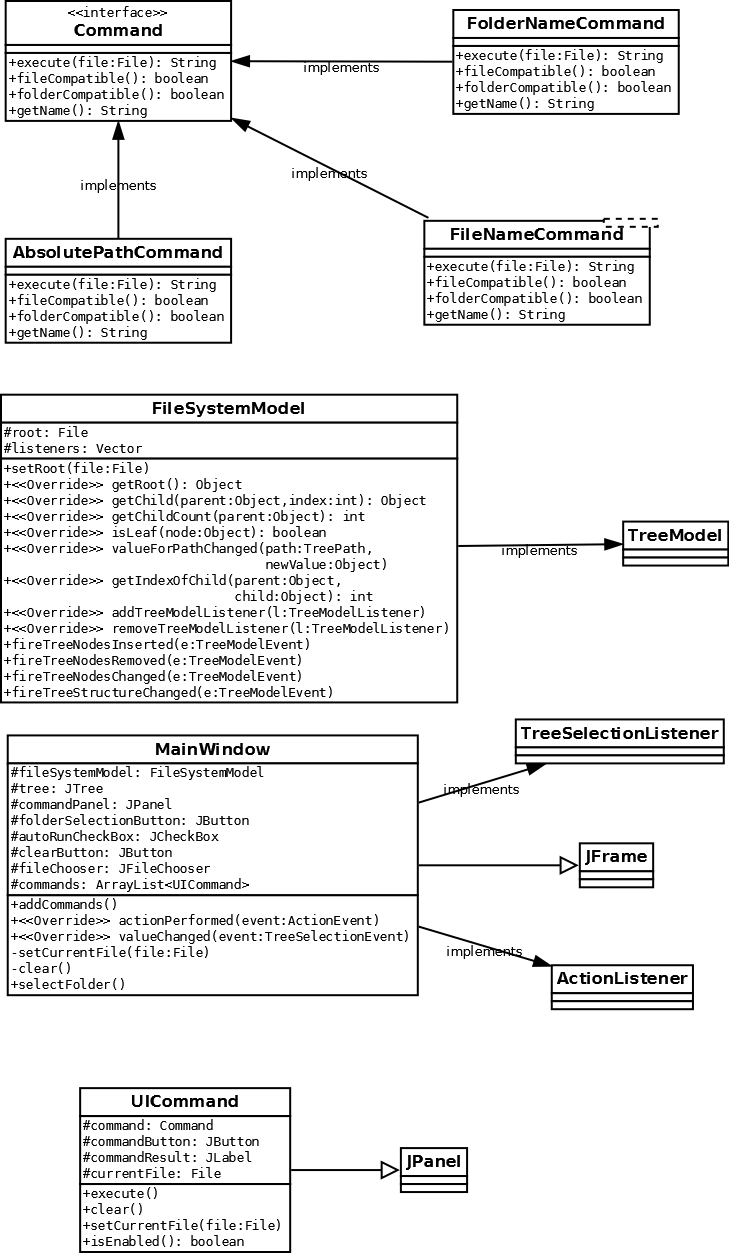
* D’avoir une hiérarchie de classes dans laquelle l’ajout de nouveaux composants est simple,
* De simplifier l’utilisation, l’utilisateur n’a pas à se préoccuper de l’objet accédé.

Cependant, il est difficile de restreindre et de vérifier le type des composants.

# P2-P4. Interface de programmation des commandes

Afin d’intégrer l’ensemble des commandes proposées par notre logiciel, nous avons choisi d’implémenter l’interface Command, comme présenté dans l’extrait du diagramme de classes ci-dessous (**figure 7**). Par la suite, il fallait faire la distinction des commandes exécutables pour des fichiers uniquement, avec celles exécutables pour des dossiers uniquement, et enfin avec celles exécutables quelques soit la nature de l’objet (fichier ou dossier). Pour cela, nous avons implémenté une classe pour chacun des trois cas qui implémente l’interface Command. Chacune de ces classes dispose de fonctions communes provenant de l’interface Command :

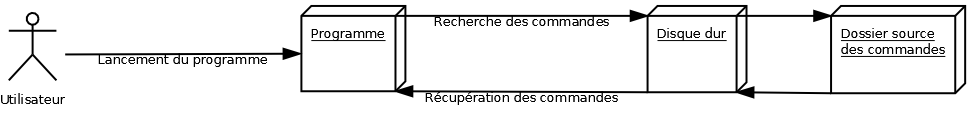
* La fonction « execute », qui permet d’exécuter la commande et qui renvoie les résultats sous la forme d’une chaine de caractères,
* La fonction fileCompatible, qui renvoie un boolean explicitant si la commande est compatible pour un fichier,
* La fonction folderCompatible, qui renvoie un boolean explicitant si la commande est compatible pour un dossier.



**Figure 7. Extrait du diagramme de classes**

# P8. Modification de l’architecture du logiciel suite aux nouvelles demandes du client

Les demandes du client ont par la suite évolué. Il nous a été demandé de charger dynamiquement les commandes au lieu que celles-ci soient codées en dur dans le programme. Pour répondre à cette nouvelle exigence, nous avons dû modifier l’architecture de notre logiciel.

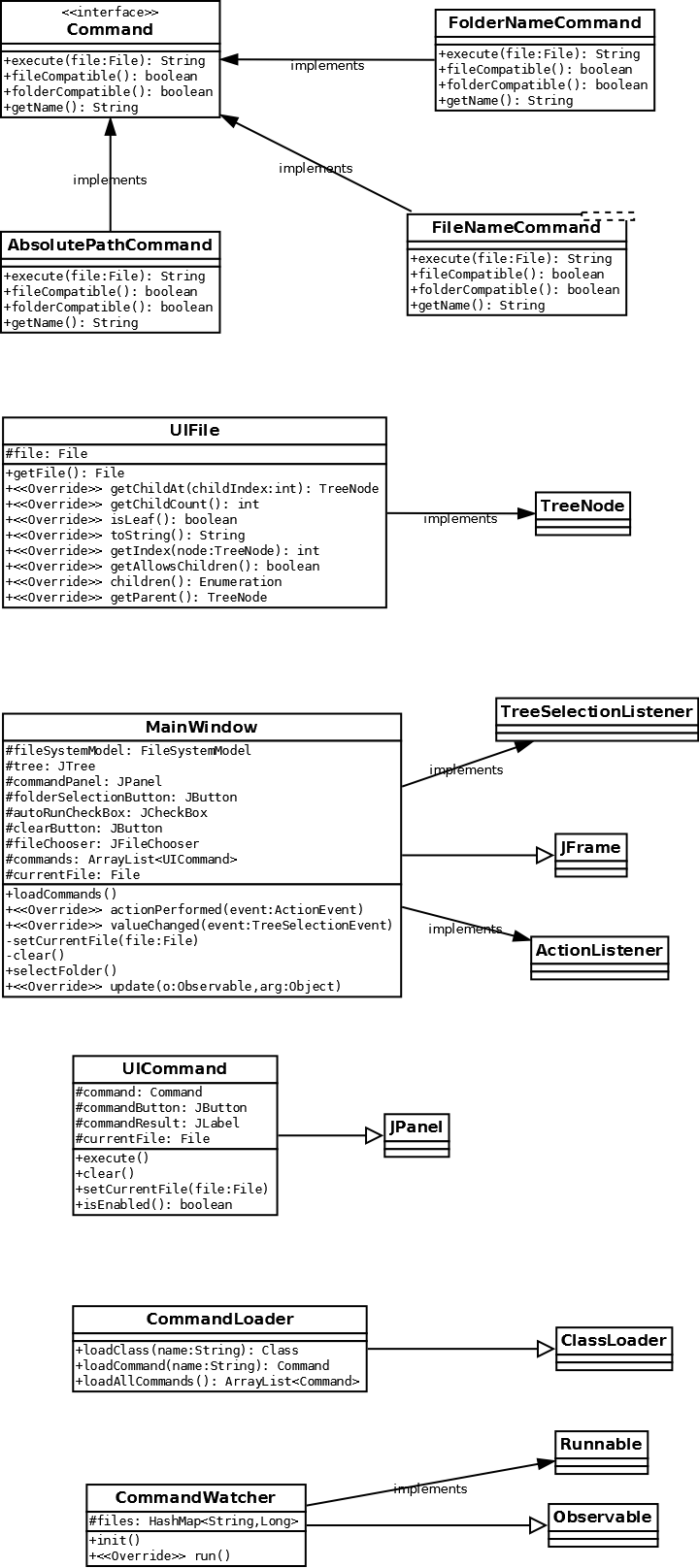
Au lancement du logiciel, ce-dernier va récupérer sur le disque dur dans un dossier spécifique l’ensemble des commandes applicables aux dossiers et fichiers par le logiciel. Le diagramme de déploiement suivant (**figure 8**) représente ce processus effectué par le logiciel pour chercher les commandes.

**Figure 8. Diagramme de déploiement, recherche des commandes sur le disque dur**

Afin de charger dynamiquement au lancement du logiciel les commandes présentes dans un dossier du disque dur, nous avons implémenté deux nouvelles classes :

* La classe CommandLoader permet comme son nom l’indique de charger les commandes,
* La classe CommandWatcher sert d’observer permettant d’exécuter et de transmettre les résultats des commandes.

Suite à ces modifications, nous obtenons le diagramme de classe (**figure 9**) suivant :



**Figure 9. Diagramme de classe modifié**

Travail à faire :

* Diagramme de cas d’utilisation T
* Diagramme d’activité T
* Diagramme de classe T
* Diagramme de séquence T
* Diagramme package T
* Graphe Design Pattern Composite + explication T => interface avec les commandes
* Pattern observer pour les évènements
* Faire les commandes : Tout le monde
* Faire l’interface graphique AC
* Mettre en place JUnit A
* Faire des tests unitaires : Tout le monde
* Faire marcher Git, récupérer le code source
* Faire un fichier readme

Première solution : chaque commande observe

Deuxième solution : le conteneur observe mieux car avec autorun on exécute tout, boucle for, tout est gérer par un seul