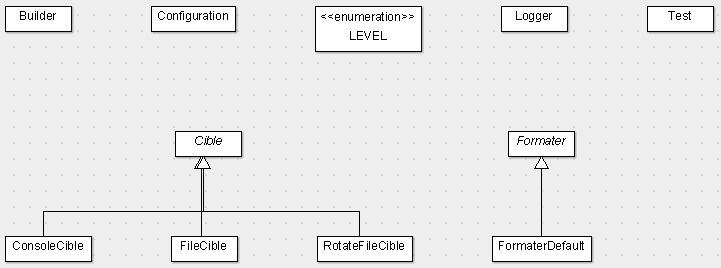
**Projet 4A**

**Design Objet**

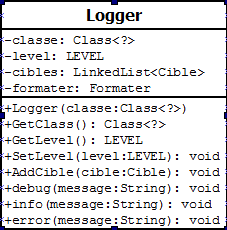
**Framework de logging**

Dora LUMINEL – Marine MESNAGE – Romain DE LA SOUCHERE

**Architecture du Framework**



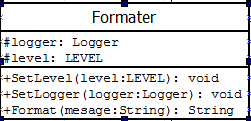
* L’objet Logger permet d’envoyer des messages, via les méthodes debug, info et error. Ces messages sont envoyés à chacune des cibles de la liste : cibles, en fonction du niveau level et de la méthode utilisée.



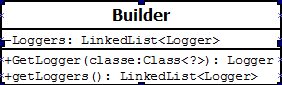
* Un objet issu de la méthode abstraite Cible permet d’envoyé des informations à l’utilisateur d’une certaine manière. De nouvelles cibles peuvent ainsi être ajouté par l’utilsateur sans modifier le code.



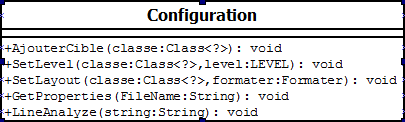
* Un objet issu de la méthode abstraite Formater permet de mettre en forme un message via la méthode Format. De nouveaux formats peuvent ainsi être ajouté par l’utilsateur sans modifier le code.



* La classe Builder contient la liste de tous les logger dans une liste : Loggers. La méthode GetLogger permet à l’utilisateur de trouver ou créer un logger dans la liste avec une classe donnée.



* La classe Configuration permet à l’utilisateur de paramétrer ses loggers avec une classe donnée. La méthode AjouterCible permet d’ajouter une cible à la liste des cibles du logger, la méthode SetLevel et SetLayout permettent d’initialiser les attributs level et formater du logger. La méthode GetProperties permet d’analyser un fichier properties.txt pour effectuer l’initialisation des loggers.



**Architecture du Framework**

Pour installer le framework, il suffit