

Software Architecture Document (SDD)

Team Siprogramming

Editeur de texte (TextEd)

KONDOMBO ISMAEL BHALE KOUANGBE SILVER AFRAITANE AYAL KONAN ABRAHAM KAMATE ISSIAKA

29 MARS 2021

Chapitre 1 : INTRODUCTION

1° OBJET

Ce document de conception logiciel (SDD) est mis sur pied pour décrire l'architecture et la structure du système logiciel TextEd ainsi que l'implémentation des exigences spécifiques retenues dans le document de spécification (SRS). Nous prions toutes personnes de d'abord prendre note des exigences spécifiques dans le document de spécification avant de lire ce document qui sera une implémentation détaillée des dits exigences.

2° OBJECTIF

L'établissement de ce document de conception a plusieurs objectifs qui sont les suivants :

- Décrire la structure fonctionnelle du système logiciel ainsi que les données et l'algorithme implémenté
- Juger du changement des exigences spécifiques
- Vérifier l'implémentation effective des exigence spécifiques
- Faire les tests unitaires du système logiciel
- Aider à la maintenance du système logiciel

3°) CLIENT

Le client pour ce projet est :

Nom : Dr. DIALLO

Prénom : MOHAMED

Adresse :

Téléphone : 225 05 56 38 40 14

Email : diallo.med@gmail.com

4° EQUIPE

L'équipe sur ce projet est l'équipe Siprogramming constitué de :

Membre de l'équipe	Numéro de téléphone
Kondombo Ismaël	225 05 56 38 40 14
Bhale Silvere	225
AFRAITANE Ayal	225
Konan Abraham	225
Kamate issiaka	225

5° VUE GLOBALE DU DOCUMENT

CHAPITRE 2 : ARCHITECTURE DU SYSTÈME

L'architecture du système décrit en détail les fonctions, méthodes et objet utiliser lors de la création de notre application TextEd. Nous essayerons de fournir des détails sur l'algorithme utiliser et le processus de codage.

1° MODELE DE REFERENCE

Le modèle ci-dessous présente la manière dont sera détaillé les objets et méthodes du logiciel TextEd.

BUT : Décrit la fonction ou l'objet

PROTOTYPE : Présente comment l'objet ou la méthode est appelée

ENTRE : Décrit les paramètres d'entrés

SORTIE : Description des valeurs retournés

RESTRICTIONS : Description de toutes les restrictions en entré

APPELER PAR : objet ou fonction qui appelle notre objet ou méthode

APPEL A : Objet ou fonction que notre objet ou fonction appelle

ALGORITHMME : Description de l'algorithme ou la procédure

2° INTERFACE GRAPHIQUE (Tkinter)

BUT : bibliothèque de python qui nous offre un ensemble outil pour créer nos différents widgets

PROTOTYPE : tkinter()

ENTRE : non définie

SORTIE : no definie

APPELER PAR : class_editeur.py

APPEL A : Tk()

ALGORITHMME :

- Création de la fenêtre principale
- Ajout de la zone de texte
- Ajout des bars de défilement
- Ajout de menu

3° Tk()

BUT : initialisation de la fenêtre principal utilisateur

PROTOTYPE : tkinter.Tk()

ENTRE : non définie

SORTIE : non définie

RESTRICTIONS : Les restriction imposées par l'interface graphique de python

APPELER PAR : class_editeur.py

APPEL A : Toute les méthodes nécessaires à Tk()

ALGORITHME : Automatiquement généré par tkinter

4° Menu

BUT : Permet d'afficher les différentes fenêtres

PROTOTYPE : Tk.Menu()

ENTRE : non définie

SORTIE : non définie

RESTRICTIONS : Les restriction définie par l'objet Tk

APPELER PAR : fenêtre_principal

APPEL A : Rien

ALGORITHME : Automatiquement générer par Tk.Menu()

5° class_editeur

BUT : définition de toutes les méthodes qui permettent de rendre dynamique notre fenêtre

PROTOTYPE : class_editeur est appelé dans TextEd en tant que module

ENTRE : non définie

SORTIE : non définie

RESTRICTIONS : Les restrictions sur les appels de module en python

APPELER PAR : TextEd.py

APPEL A : Rien

ALGORITHME : classe d'objet

Bibliographie

[1] <http://www.cs.concordia.ca/~ormandj/comp354/2003/Project/ieeeSDD.pdf>

[2] Miles Izzo , November 6, 2002 , Software Design Document

[3] Pascal Ortiz ,23 février 2021, Documentation Tkinter

[4] <https://python.sdv.univ-paris-diderot.fr/>