

Louis Bagot
Edouard Donzé
Simon Delecourt
Quentin Loiseau

Mini Projet Java **Canv'Us**

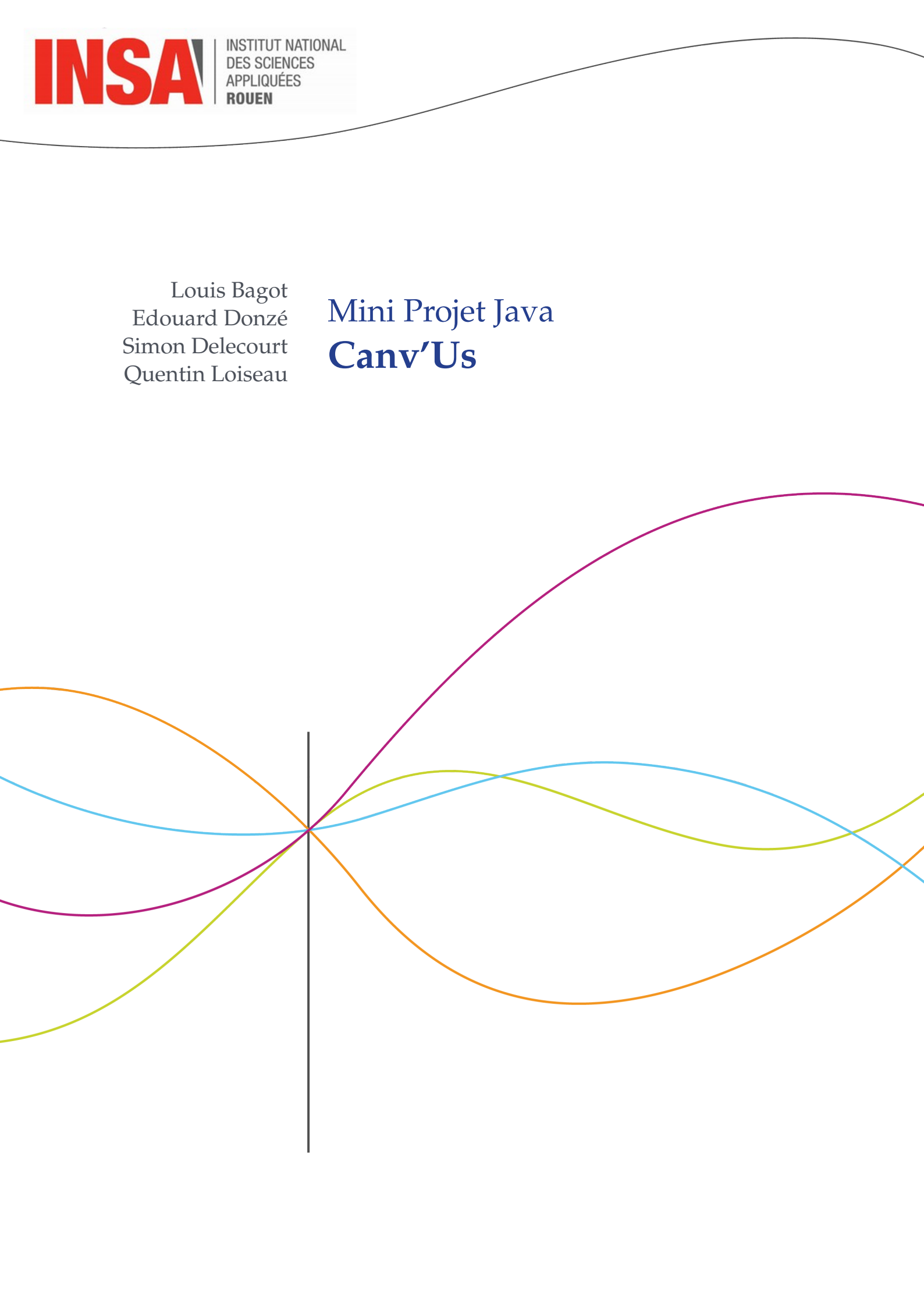


Table des matières

I	Description du projet	3
1	Genèse du projet	3
2	Nos premières idées concernant l'application	3
2.1	Cahier des charges	3
2.2	Maquette IHM	4
II	Modélisation UML	5
2.3	Diagramme d'activité	5
2.4	Diagramme de classe	5
2.5	Diagramme de séquence	5
3	Conclusion	6

Première partie

Description du projet

1 Genèse du projet

Ce projet de Programmation Orientée Objet se réalisait en groupe de 4 personnes et avait pour but d'utiliser les notions apperçues en cours concernant les réseaux et les interfaces graphiques, à savoir le langage Java, les réseaux de type RMI ainsi que les interfaces graphiques Swing.

Une fois notre groupe constitué, nous avons alors commencé à réfléchir à ce que nous voulions faire. Notre choix s'est alors porté vers une toile collaborative. Il s'agit en fait d'un "remake" d'un chat (gestion de groupe, de membre ...) où le dialogue est remplacé par des dessins.

L'application a pour but de permettre à différents utilisateurs de dessiner sur la même toile, d'où l'idée de "Toile collaborative". Afin d'en obtenir un nom un peu plus accrocheur, nous avons pensé à l'appeler "Canv'Us", mixe entre les "Canvas" (toile en anglais) et "Us" qui évoque le partage et la collaboration.

2 Nos premières idées concernant l'application

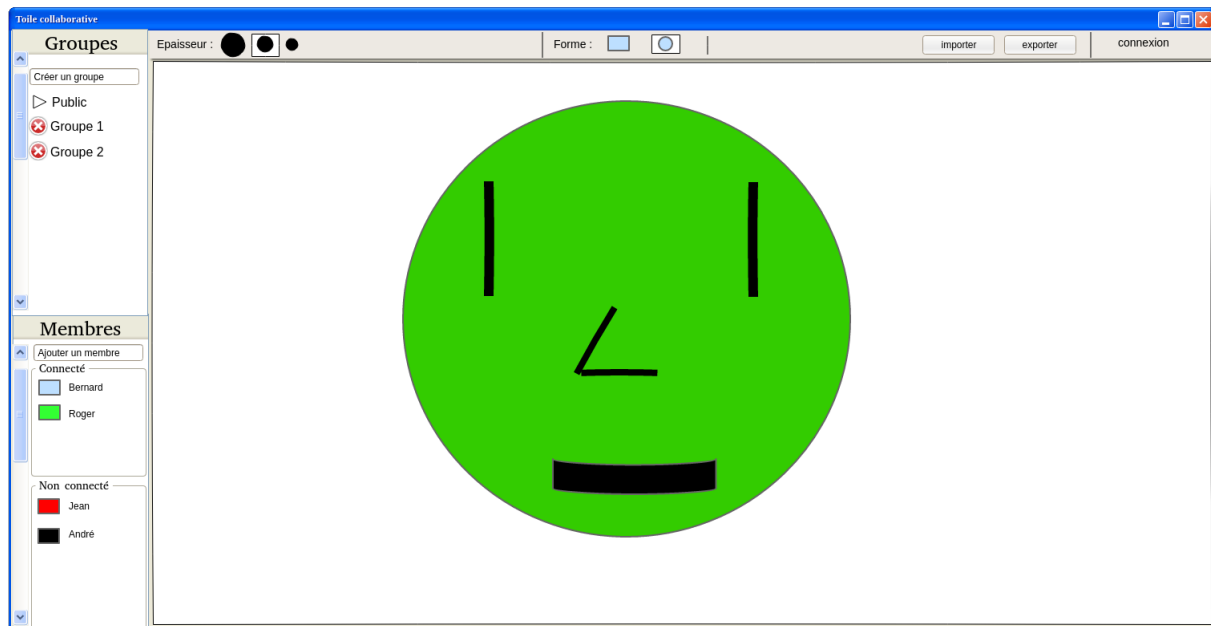
Avant de partir dans le développement d'un projet (informatique ou non), il y a toujours des étapes préliminaires permettant de ne pas s'égarer que ce soit dans le code ou dans une direction qui ne ferait en rien avancer les choses. C'est pourquoi nous avons développé un cahier des charges et une maquette permettant de nous guider par la suite.

2.1 Cahier des charges

Comme il peut y avoir une multitude d'idées afin de développer une telle application, on a fait un point sur ce que nous-mêmes en attendions. Il en est ressorti plusieurs axes différents qui semblaient important pour la rendre intéressante à développer (car amusante à utiliser) :

- Pouvoir inscrire un utilisateur et éventuellement lui associer une couleur
- Une fois inscrit, pouvoir se reconnecter grâce à un système gérant les membres inscrits
- Arriver à chaque connexion sur la toile "Public" commune à tout le monde où nous aurions une "guerre totale" des pixels de dessin
- Pouvoir créer des groupes et y ajouter des membres pour qu'un groupe d'amis ait sa (ou ses) propre(s) toile(s).
- Avoir à disposition une boîte à outil de dessins où il serait possible de changer la taille du curseur ou de réaliser des formes (cercle, rectangle...)
- Modifier l'image en temps réel
- Importer ou exporter des images

2.2 Maquette IHM



Deuxième partie

Modélisation UML

2.3 Diagramme d'activité

2.4 Diagramme de classe

2.5 Diagramme de séquence

3 Conclusion