RAPPORT   
- Projet de synthèse -

Premiers Pas vers l’Ingénierie du logiciel

-Gestion de formes géométriques en 2D-

Table des matières

[INTRODUCTION 2](#_Toc129011652)

[I/ Organisation du projet 2](#_Toc129011653)

[A/ Outils utilisés 2](#_Toc129011654)

[B/ Répartition des taches 2](#_Toc129011655)

[II/Conception et implémentation 3](#_Toc129011656)

[A/ Partie Client 3](#_Toc129011657)

[1/ Les formes 3](#_Toc129011658)

[2/ La Communication 3](#_Toc129011659)

[3/ La chaine de responsabilité 3](#_Toc129011660)

[4/ La gestion des Erreurs 3](#_Toc129011661)

[5/ La partie Sauvegarde 3](#_Toc129011662)

[6/ La partie Visiteur 3](#_Toc129011663)

[B/ Partie Serveur 4](#_Toc129011664)

[1/ La chaine de responsabilité 4](#_Toc129011665)

[2/ Le Monde 4](#_Toc129011666)

[3/ La Communication 4](#_Toc129011667)

[C/ Les difficultés rencontrés 4](#_Toc129011668)

[1/ Sur la partie Client 4](#_Toc129011669)

[2/ Sur la partie Serveur 4](#_Toc129011670)

[CONCLUSION 4](#_Toc129011671)

[ANNEXES 5](#_Toc129011672)

# INTRODUCTION

Le sujet demande la réalisation d'une application distribuée (client C++/serveur Java) pour la gestion de formes géométriques en 2D. Les formes géométriques simples (segment, cercle, triangle, polygone) et les formes géométriques composées (groupes) doivent être prises en compte. Les trois types de transformations géométriques (translation, homothétie et rotation) peuvent être appliqués aux formes, y compris aux groupes. La partie la plus complexe du projet consiste à dessiner les formes géométriques en utilisant une méthode C++ qui agit en tant que client TCP/IP vers un serveur Java de dessin, avec la possibilité d'ajouter une future extension avec une librairie graphique C++ différente.

Il est recommandé d'utiliser la librairie graphique Java pour la partie de dessin car il n'y a pas de librairie graphique standard en C++. Le serveur Java de dessin doit également être écrit, et une librairie réseau C++ doit être utilisée pour la communication client-serveur. Le protocole de communication entre le client et le serveur peut être inventé, mais il est conseillé de s'inspirer de la maquette vue en TD, basée sur des chaînes de caractères. Enfin, pour permettre une extension future avec une librairie graphique C++ différente, la méthode de dessin doit utiliser le pattern Visitor pour séparer l'algorithme du client TCP/IP.

# I/ Organisation du projet

## A/ Outils utilisés

Afin de réaliser le projet le plus rapidement possible, nous avons défini les logiciels que nous allions utiliser avant de nous répartir les tâches. Par chance, nous travaillons tous les deux sur Mac. C'est pourquoi nous avons décidé d'utiliser Clion pour la partie client (en C++) et IntelliJ pour la partie serveur (en Java), avec l'aide de GitHub Copilot pour certains calculs. Par la suite, nous avons décidé d'utiliser GitHub Desktop pour partager l'avancement de nos parties respectives. Enfin, nous rédigeons ce rapport sur Microsoft Word.

## B/ Répartition des taches

Pour assurer une bonne répartition des tâches et travailler efficacement en binôme, nous avons réparti la réalisation des différentes classes et design patterns de la manière suivante :

**Répartition des classes Formes :**

* La classe Forme : Maelan
* La classe Segment : Maelan
* La classe Polygone : Colin
* La classe Cercle : Maelan
* La classe Vecteur2D : mise à jour par Colin
* La classe FormeComplexe : Colin
* La classe Erreur : réalisée par M.Michel
* La classe Couleur : Colin
* La classe Matrices2x2 : Maelan

**Répartition des design patterns :**

* Le singleton (Communication) : Colin
* La chaine de responsabilité (Cpp) : Maelan
* La chaine de responsabilité(java) : Colin
* Le visiteur : Colin

De plus, la partie java a été réalisé par Colin.

Nous avons également effectué des tâches supplémentaires, telles que l'arborescence du projet, qui a été réalisée en collaboration par Maelan et Colin, ainsi que les tests qui ont été effectués conjointement par les deux membres de l'équipe.

Cette répartition claire et précise des tâches nous a permis de travailler efficacement en évitant les doublons et en tirant parti des compétences spécifiques de chacun des membres de l'équipe.

# II/Conception et implémentation

Dans cette seconde partie de notre rapport, nous allons aborder la conception et l'implémentation de notre projet de dessin collaboratif. Cette partie se décompose en deux parties distinctes, la partie client et la partie serveur.

Nous allons tout d'abord nous intéresser à la partie client, qui comprend plusieurs aspects essentiels tels que la gestion des formes, la communication entre les différents utilisateurs, la chaine de responsabilité pour la gestion des événements, la gestion des erreurs et la sauvegarde des dessins. Nous avons également implémenté un design pattern "Visiteur" pour faciliter la manipulation des différents éléments du dessin.

Ensuite, nous allons nous pencher sur la partie serveur de notre projet. Cette partie inclut également la chaine de responsabilité pour la gestion des événements, la communication entre les différents utilisateurs, ainsi que la gestion du monde et de ses interactions.

Cependant, malgré notre bonne collaboration et notre efficacité en binôme, nous avons rencontré quelques difficultés lors de la réalisation de ce projet. Nous aborderons donc dans cette partie les problèmes rencontrés, à la fois sur la partie client et sur la partie serveur, et les solutions que nous avons trouvées pour les résoudre.Haut du formulaire

Bas du formulaire

## A/ Partie Client

### 1/ Les formes

### 2/ La Communication

### 3/ La chaine de responsabilité

La partie concernant la chaîne de responsabilité (COR) du client est une partie importante de la conception et de l'implémentation de notre système. Cette partie utilise le Design Pattern COR pour résoudre le problème de la lecture de lignes à partir d'un fichier et de la création de formes correspondantes.

Le Design Pattern COR consiste en une chaîne d'experts chargés de traiter des requêtes ou des problèmes. Dans notre cas, chaque expert de la chaîne est chargé de résoudre un problème spécifique de la ligne lue depuis le fichier. La chaîne est organisée de telle sorte que chaque expert traite le problème s'il le peut, sinon il le passe à l'expert suivant de la chaîne.

La partie client de notre système utilise quatre types de classes pour implémenter le Design Pattern COR. Tout d'abord, nous avons la classe abstraite ExpertChargement, qui définit la méthode virtuelle pure resoudre() pour résoudre le problème de la ligne lue. Ensuite, nous avons la classe ExpertChargementCOR, qui est la classe de base pour chaque expert de la chaîne. Cette classe contient un pointeur vers l'expert suivant de la chaîne et la méthode virtuelle resoudre1() pour résoudre le problème de la ligne lue.

Ensuite, nous avons les classes ExpertChargementCercleCOR et ExpertChargementSegmentCOR, ExpertChargementPolygoneCOR et ExpertChargementFormeComplexeCOR qui héritent de la classe ExpertChargementCOR. Elles sont utilisés pour charger un cercle, un segment, un polygone, un triangle et enfin une forme complexe. Chacune de ces classes redéfinit la méthode resoudre1() pour résoudre le problème spécifique de la ligne correspondant à la forme qu'elle est chargée de traiter.

Enfin, nous avons la classe ChargeurListeForme, qui utilise la chaîne d'experts pour charger un fichier texte et créer un vecteur de formes correspondant aux lignes lues. Cette classe utilise les classes ExpertChargementCercleCOR, ExpertChargementSegmentCOR, ExpertChargementPolygoneCOR et ExpertChargementFormeComplexeCOR pour charger chaque forme du fichier.

Cette partie de notre système a été mise en œuvre avec succès, mais elle a également rencontré des difficultés lors de sa conception et de son implémentation. Nous discuterons de ces difficultés dans la section suivante de notre rapport.

### 4/ La gestion des Erreurs

### 5/ La partie Sauvegarde

### 6/ La partie Visiteur

## B/ Partie Serveur

### 1/ La chaine de responsabilité

### 2/ Le Monde

### 3/ La Communication

## C/ Les difficultés rencontrés

### 1/ Sur la partie Client

### 2/ Sur la partie Serveur

# CONCLUSION

En conclusion, la réalisation de ce projet en binôme a été une expérience très enrichissante pour nous. Nous avons non seulement réussi à former un binôme efficace et autonome, mais également à bien nous répartir les tâches en fonction de nos compétences et de nos intérêts respectifs. Cette organisation nous a permis de progresser rapidement et d'obtenir un résultat satisfaisant en peu de temps.

Nous sommes fiers d'avoir pu mener à bien ce, ce qui témoigne de notre capacité à travailler en équipe et à prendre des décisions ensemble. Nous avons également apprécié la mise en pratique des différents concepts appris en matière de développement de logiciels et la mise en œuvre de trois design patterns différents.

Au-delà de l'aspect technique, cette expérience nous a également permis de renforcer notre relation de travail et de mieux comprendre les compétences de chacun. Nous sommes donc convaincus que cette expérience nous sera bénéfique dans nos futurs projets professionnels.

# ANNEXES