Présentation de la réalisation

1. **Choix de la structure de données dans la STL**

Vu comme nous voulions créer une structure de données de type arbre qui permettrait une recherche rapide de l’élément en connaissant la clé, nous sommes tournés vers la structure *map* qui permet de lier un élément clé unique à un autre élément. Dans la classe References, nous avons introduit une variable de type map ayant comme clés des identificateurs pointant vers un objet de type AssocRefFichier. Ce dernier comporte aussi une variable de type map ayant comme clés des noms de fichiers où sont présents les identificateurs qui pointent à leur tour sur un objet de type AssocFichLigne. Ce dernier possède une variable de type vector qui contient les numéros de lignes où sont présents les identificateurs dans un fichier. Nous avons choisi de créer une structure de données de type vector car nous n’avons pas besoin de trier les numéros de lignes. L’ajout des lignes a lieu en même temps que la lecture du fichier se fait.

1. **Interface et réalisation de la classe**
2. **Réalisation du plan de tests fonctionnels**