

RAPPORT DE CONCEPTION

Auteur: Carlos Pérez

Objectif

L'objectif de cet rapport est de décrire les choix pour la conception des différents versions du mini-éditeur.

Architecture

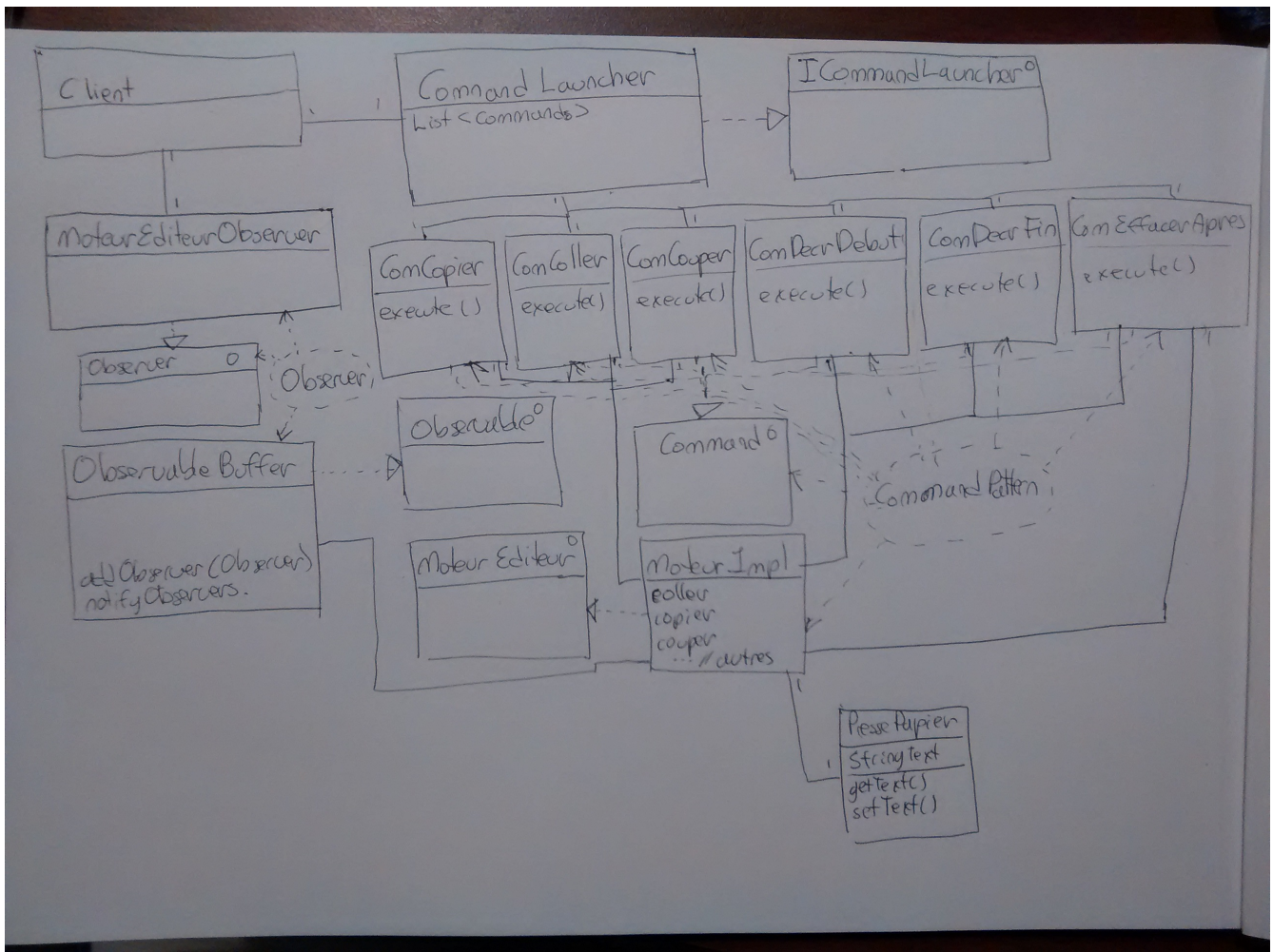
Pour la conception des trois versions j'ai pris en compte les patrons Command, Observer et Memento.

Première version

Pour la première version j'ai utilisé le patron Command pour chaque utiliser chaque commande comme un objet et le patron observer pour visualiser l'information contenu dans le buffer. L'application a deux Interfaces Homme machine, une avec de boutons pour chaque commande et un text field pour inserer un caractère et l'autre pour visualiser les contenus de Buffer en utilisant l'interface Observer prédéfinie en JAVA.

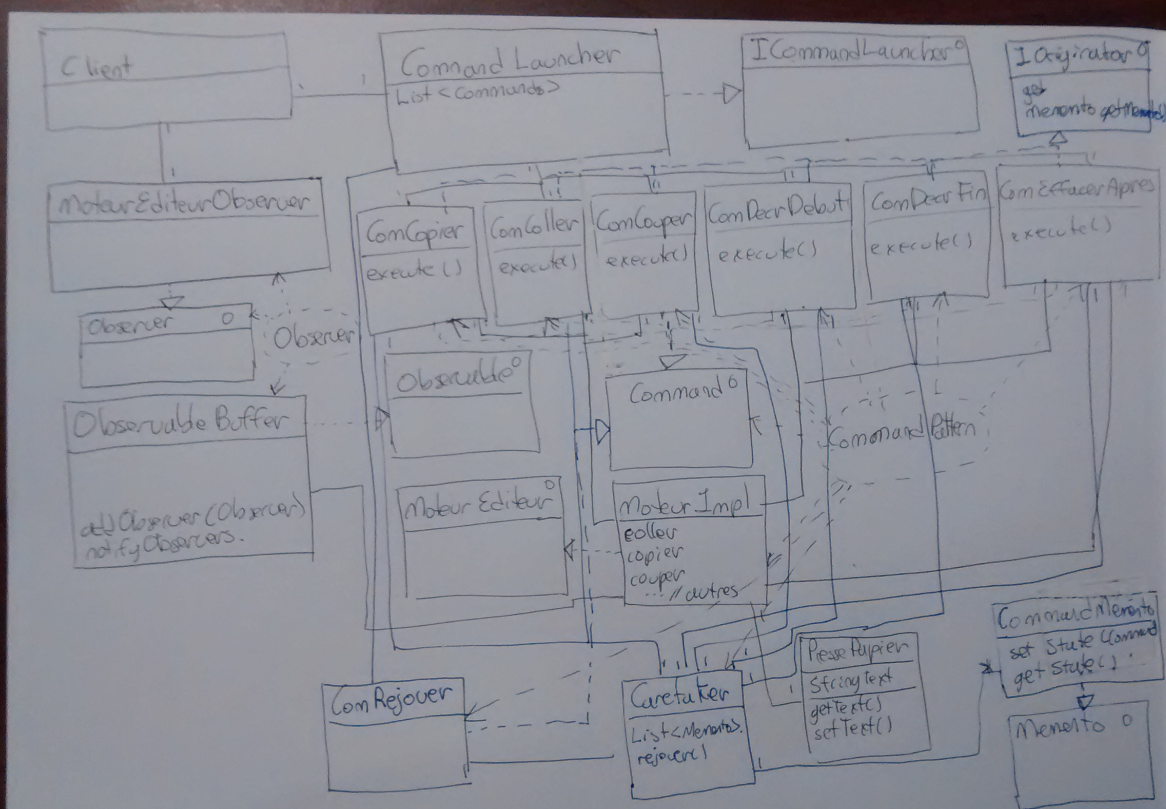
Diagramme de classes

Version 1



Pour la première version nous pouvons voir l'utilisation du pattern Command tout les commandes héritent de l'interface Command et tous ont une connexion a un objet de type MoteurImpl qui c'est une implémentation du MoteurEditeur et qui exécute les commandes recus. Le MoteurImpl a une connexion a un buffer qui est observable et a la presse-papier. Il y a une IHM qui implemente l'interface Observer et qui permet de visualiser les contenus du Buffer.

Version 2



En bleu nous pouvons trouver les nouvelles additions de cette version. Dans cet nouvel version j'ai utilisé la commande memento pour rejouer les actions de l'utilisateur. Tous les commandes heritent le comportement de Ioriginator pour qu'il genere des mementos a partir de son etat. Il y a aussi un objet de type CommandMemento qui herite de Memento et represente un Memento specifique pour un Commande. Il y a aussi un Caretaker qui gere tous les mementos et permet de les ressortir. Le Caretaker fonctionne aussi comme moteur pour la CommandeRejouer qui est la seule commande qui n'herite pas de Ioriginator.

Version 3

