

Fondamentaux

ECB et MVC

Table des matières

1.1 - Définition.....	3
1.2 - ECB et MVC.....	4
1.2.1 - UML et ECB.....	4
1.2.2 - MVC.....	6
1.3 - Diagramme de séquence détaillé : Read.....	8
1.4 - Diagramme de séquence détaillé : Create, Update, Delete.....	9
1.5 - Les diagrammes Robustness.....	10
1.5.1 - Read.....	10
1.5.2 - CUD.....	11
1.6 - Versions simplifiées.....	12
1.6.1 - Version ultra simplifiée.....	12

1.1 - DÉFINITION

ECB : Entity, Control, Boundary (Entité, Contrôleur, Présentation).

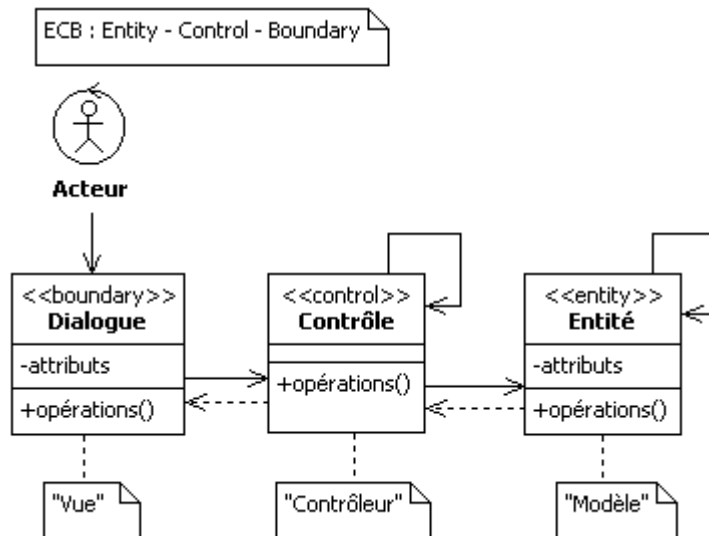
Modèle en couche de Jacobson (Un des fondateurs d'UML et de UP).

1.2 - ECB ET MVC

1.2.1 - UML et ECB

Ce paragraphe illustre les inter-actions entre les différents classes et la présence d'attributs et de méthodes des différentes catégories de classes.

L'utilisateur du système interagit au travers d'interfaces de dialogue (des écrans).



Règles :

les classes Dialogue possèdent des attributs (champs de saisie, champs résultats donc éventuellement ce sont des attributs dérivés) et des opérations (interactions de l'utilisateur avec l'IHM),
 les classes Dialogue sont associées à des classes Contrôle **ou à d'autres classes Dialogue**.

Les classes Contrôle possèdent des opérations (elles représentent la logique de l'application, la navigation entre écrans, la récupération d'informations des classes de persistance, etc),
 une classe Contrôle correspond le plus souvent à un cas d'utilisation,
 les classes Contrôle sont associées à toutes les autres classes.

Les classes Entité possèdent des attributs,
 les classes Entité sont associées à des classes Contrôle **ou à d'autres classes Entités**.

Discussion :

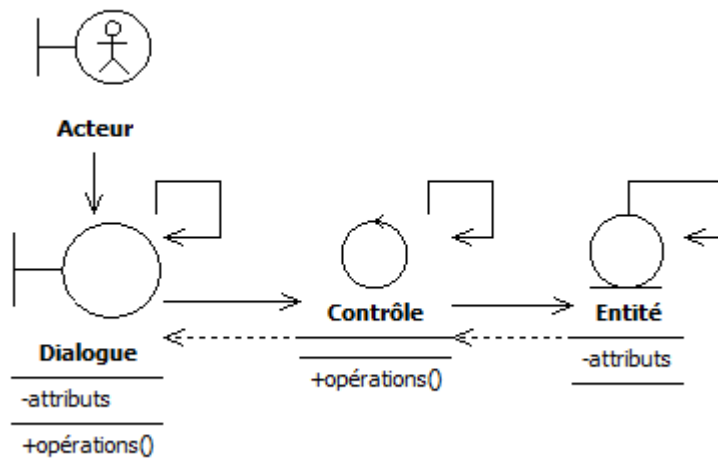
Pascal Roques, "UML2 – Modéliser une application WEB", page 111.

La liaison entre classes Dialogue est déconseillée selon certains auteurs.

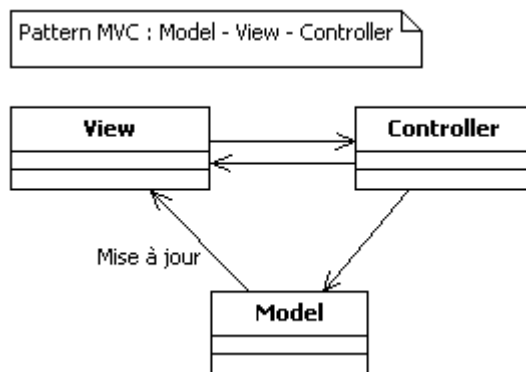
La liaison entre classes Entité est déconseillée selon certains auteurs.

La liaison entre classes Entité n'est possible que si les entités possèdent des opérations.

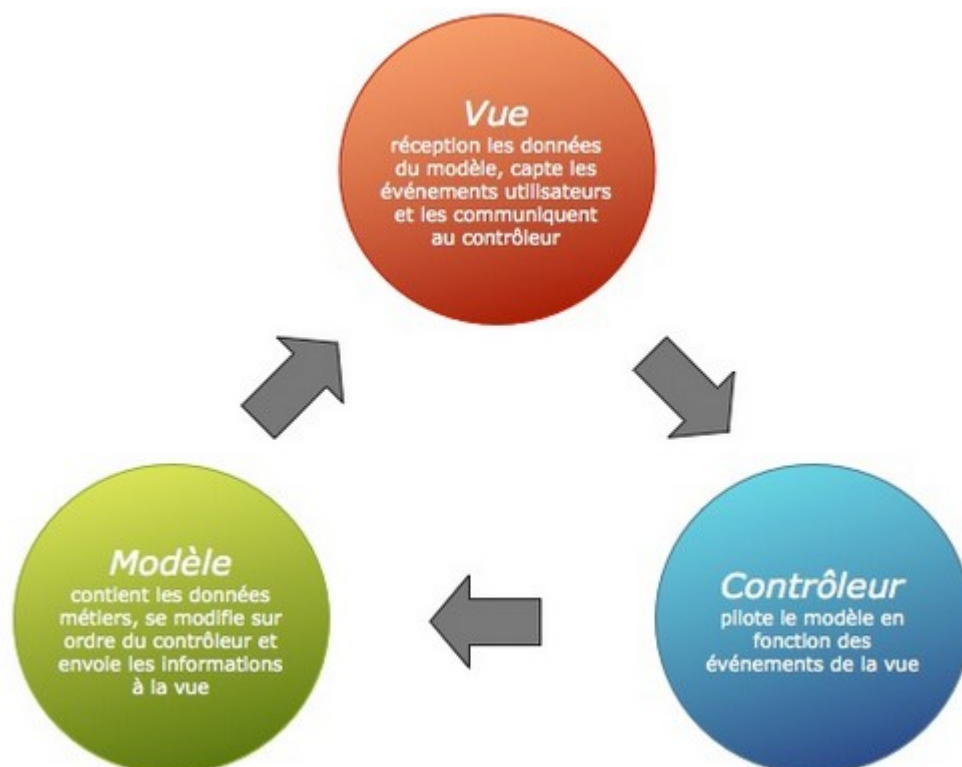
Variation avec des représentations iconiques (cf le diagramme de classes participantes).



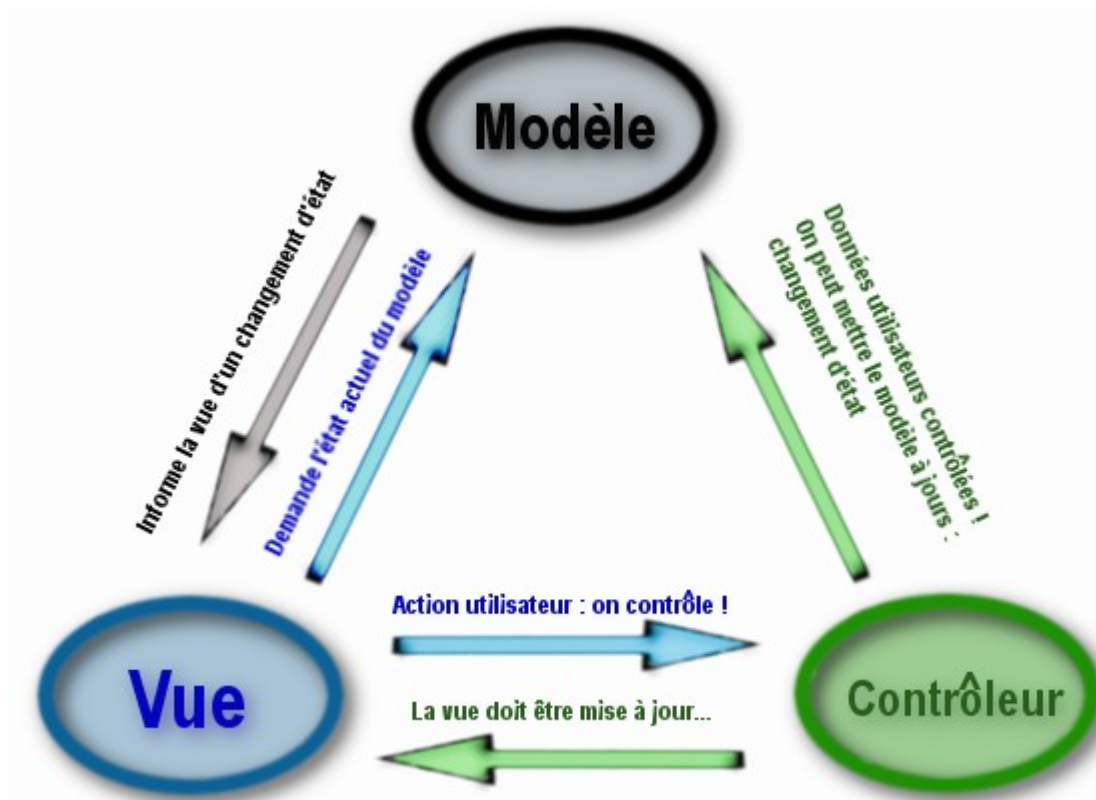
1.2.2 - MVC



Note le pattern MVC implique une gestion événementielle et la mise en place du pattern Observer du GOF.

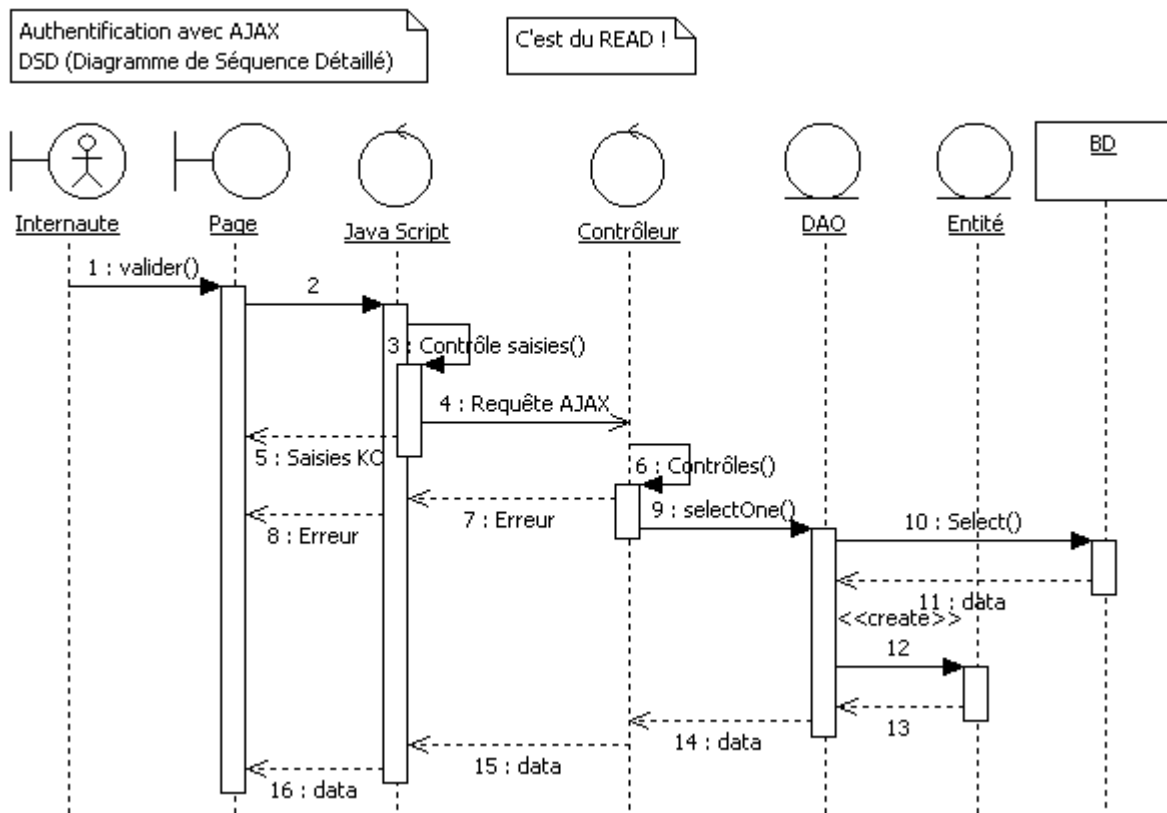


<http://www.blacksmurf.net/2011/04/vers-une-gestion-personnalisee-des-evenements-avec-java/>



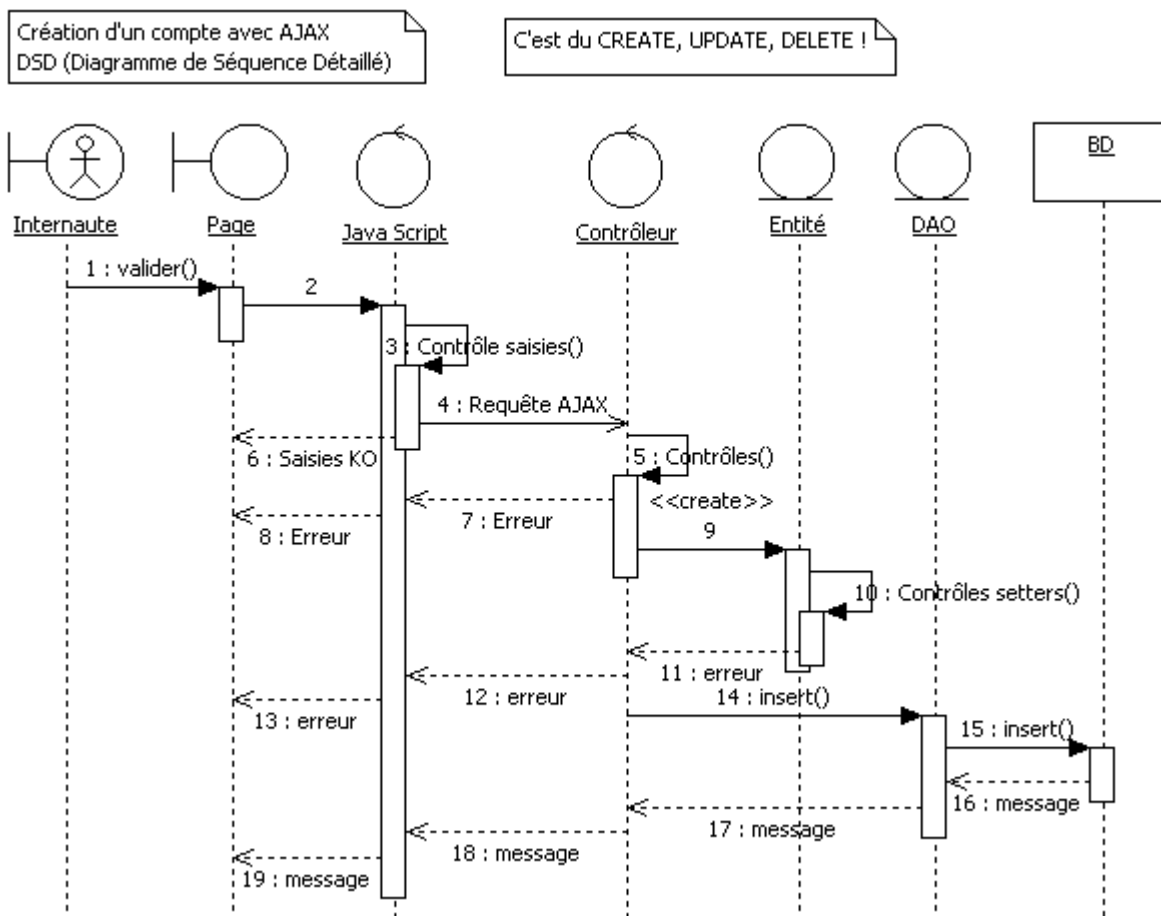
<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-java/mieux-structurer-son-code-le-pattern-mvc>

1.3 - DIAGRAMME DE SÉQUENCE DÉTAILLÉ : READ



Source : ECB_cours.uml

1.4 - DIAGRAMME DE SÉQUENCE DÉTAILLÉ : CREATE, UPDATE, DELETE

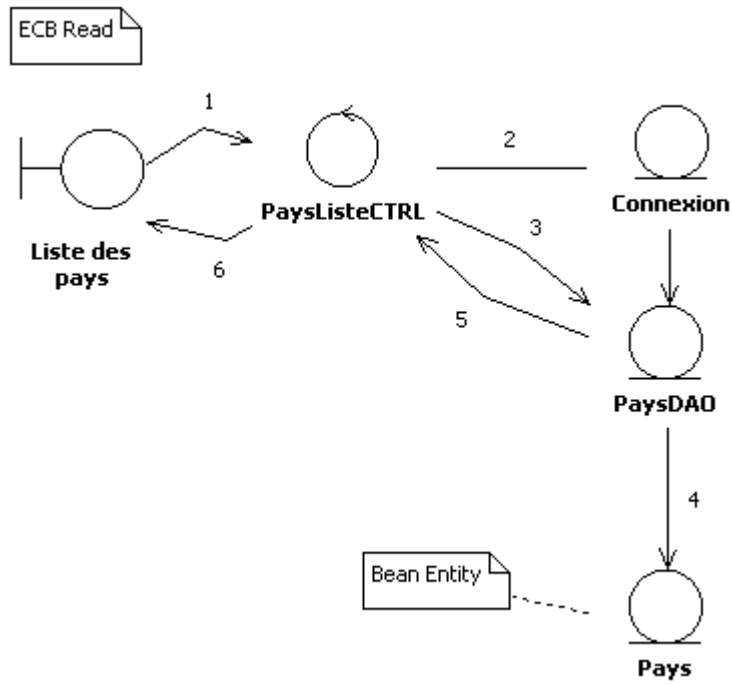


Note : discussion sur l'activation de l'objet « Page ».

Source : ECB_cours.uml

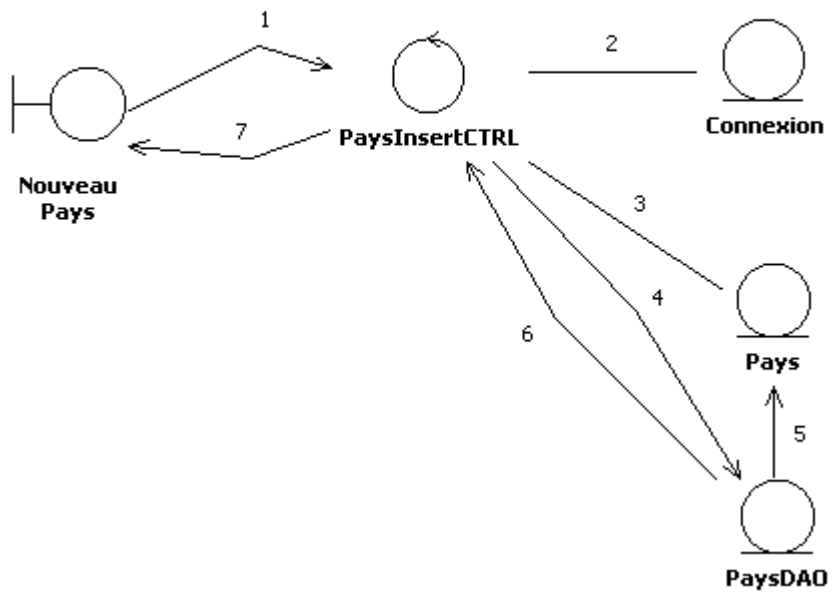
1.5 - LES DIAGRAMMES ROBUSTNESS

1.5.1 - Read



1.5.2 - CUD

ECB CUD



1.6 - VERSIONS SIMPLIFIÉES

1.6.1 - Version ultra simplifiée

DSD - Afficher profil
Version très simplifiée
C'est la même chose pour enregistrer, supprimer
et SelectAll

