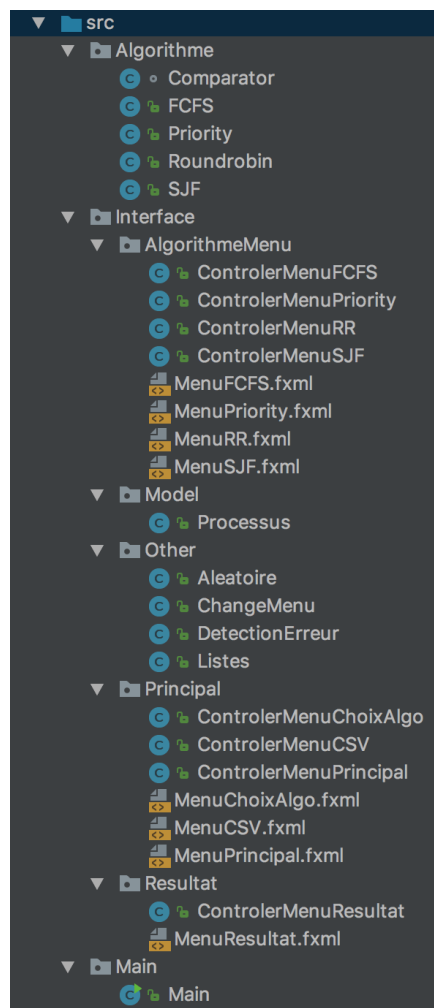


Les étapes de création du projet

1- Architecture Logiciel :

- Identification des principaux acteurs.
- Identification des principaux objets.
- Représentation des objets un utilisant le diagramme de classe UML.
- Détermination des relations entre les objets.
- Le projet est structurer de cette façon :

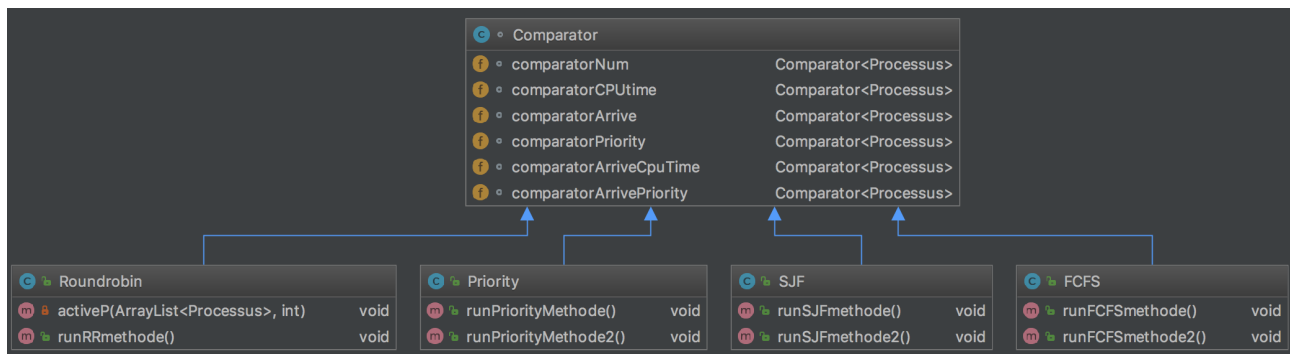


- le choix de cette structure reflète plusieurs critère mais principalement dans le point de vue conception orienté objet.

2- Création des classes :

Package Algorithmme :

- Dans ce package on retrouve pour chaque algorithmes de scheduling une classe spécifique a ce dernier avec toutes ces méthode de calcul ...etc.
- la classe Comparator est une class additionnel qui permet de trier une ArrayListe avec un critère précis.

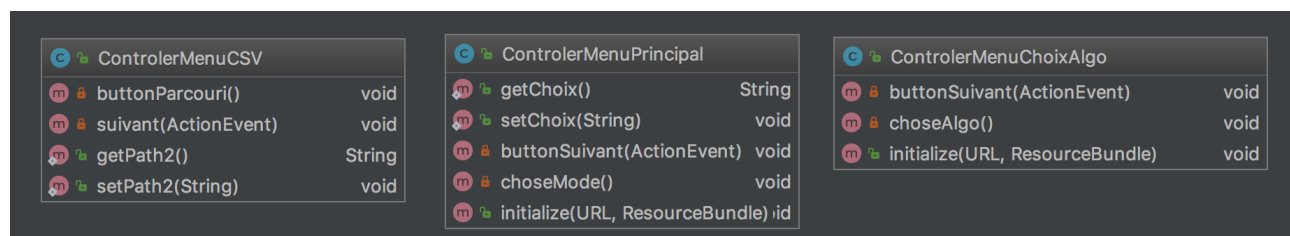


Package Interface :

- Dans ce package on retrouve tous les classe qui concerne l'interface du programme.
- ce package est diviser en 5 autre sous packages.














Package Principal :

- Dans ce package on retrouve les 3 menu principal en .fxml avec leur contrôler.
- Chaque contrôler de class a ces propre méthode de control de l'interface.














Package AlgorithmeMenu :

- Comme son nom l'indique dans ce package on retrouve les 4 menu de saisi de données pour chaque algorithme.
- Chaque contrôleur de class a ces propre méthode de control de l'interface.

C  ControlerMenuFCFS <div><div> </div> add() void</div> <div><div> </div> ajouterProcessus(ActionEvent) void</div> <div><div> </div> calculerFCFS(ActionEvent) oid</div> <div><div> </div> addProcessusAleatoirement() void</div> <div><div> </div> addProcessusCSV() void</div> <div><div> </div> initialize(URL, ResourceBundle) void</div>

Package Résultat :

- Dans ce package il y a le menu résultat avec son contrôleur

C  ControlerMenuResultat
<div><div> </div> retourMenuPrincipal(ActionEvent) void</div> <div><div> </div> quiter(ActionEvent) void</div> <div><div> </div> getChoix() String</div> <div><div> </div> setChoix(String) void</div> <div><div> </div> initialize(URL, ResourceBundle) void</div>

Package Other :

- Dans ce package en retrouver des class complémentaire qui aide au bon fonctionnement du programme

<div><div>📁</div><div>Listes</div></div> <div><div>🔍</div><div>getAvg()</div><div>ArrayList<Float></div></div> <div><div>🔍</div><div>getListProcessusFCFS()</div><div>ArrayList<Processus></div></div> <div><div>🔍</div><div>getListProcessusSJF()</div><div>ArrayList<Processus></div></div> <div><div>🔍</div><div>getListProcessusPriority()</div><div>ArrayList<Processus></div></div> <div><div>🔍</div><div>getListProcessusRR()</div><div>ArrayList<Processus></div></div>	<div><div>📁</div><div>Aleatoire</div></div> <div><div>🔍</div><div>getRandom()</div><div>Random</div></div> <div><div>🔍</div><div>getNbrProcessus()</div><div>int</div></div> <div><div>🔍</div><div>getCpuTime()</div><div>int</div></div> <div><div>🔍</div><div>getPriority()</div><div>int</div></div> <div><div>🔍</div><div>getArrive()</div><div>int</div></div>
<div><div>📁</div><div>ChangeMenu</div></div> <div><div>🔍</div><div>afficheMenuResultat(ActionEvent)</div><div>void</div></div> <div><div>🔍</div><div>afficheMenuAlgo(ActionEvent, String, String)</div><div>void</div></div> <div><div>🔍</div><div>afficheMenuChoixAlgo(ActionEvent)</div><div>void</div></div>	<div><div>📁</div><div>DetectionErreur</div></div> <div><div>🔍</div><div>isInputValid(TextField, String)</div><div>boolean</div></div> <div><div>🔍</div><div>errorFichierCSV()</div><div>void</div></div>

Package Model :

- Dans ce package en retrouve notre model de processus.

<div><div>📁</div><div>Processus</div></div> <div><div>🔍</div><div>nom</div><div>StringProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>num</div><div>IntegerProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>arrive</div><div>IntegerProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>cpuTime</div><div>IntegerProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>priority</div><div>IntegerProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>status</div><div>BooleanProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>waitTime</div><div>FloatProperty</div></div> <div><div>🔍</div><div>turnAroundTime</div><div>FloatProperty</div></div>

Puis le dernier package « Main » on retrouve notre main pour run le programme.

3- Fonctionnement de l'interface :

