



Introduction au développement par composants (d'extension) ou plugins

Intervenant : Chouki TIBERMACHINE

Bureau : LIRMM (E.311)

Tél. : 04.67.14.97.24

Mél. : Chouki.Tibermachine@lirmm.fr

Web : <http://www.lirmm.fr/~tibermacin/ens/hmin304/>

Composants s'ouvrant au monde extérieur

Du « *Programming in the Large* »
Composant = plusieurs classes (+ interfaces) = un JAR++



au « *Open Development* »
Composant = entité s'ouvrant au monde extérieur
en déclarant des points d'extension

Plan du cours

- Extensions, points d'extension et « Extension Registry »
- Environnement Eclipse

Plan du cours

- Extensions, points d'extension et « Extension Registry »
- Environnement Eclipse

Principe général

- Les bundles OSGi peuvent être étendus ou configurés :
 - en déclarant des points d'extension
 - et en définissant un contrat avec ses extensions
- D'autres bundles apportent des contributions sous la forme d'extensions :
 - en fournissant des données ou en indiquant des classes à exécuter (instancier et invoquer leurs méthodes) qui respectent le contrat
- Ils s'enregistrent auprès d'un « Extension Registry »
- Plugin = Bundle++

Relation Extension-Point d'extension

- Dans chaque plugin Eclipse, nous disposons d'un fichier de configuration : plugin.xml
 - Celui-ci comporte les déclarations des points d'extension et des extensions du plugin
 - Exemple de point d'extension :

```
<extension-point id="monPlugin.messages"  
                name="monPlugin.messages"/>
```
 - Exemple d'extension :

```
<extension point="monPlugin.messages" id="plug.msgs">  
  <message value="Bonjour à tous"></message>  
</extension>
```
- Notez que dans Eclipse, il y a un environnement de développement de plugins (PDE) qui facilite l'édition de ces éléments

Recherche d'extensions d'un point d'extension

- C'est le plugin qui déclare le point d'extension qui contrôle les éventuelles extensions
- Obtenir une référence vers l'extension registry (DI possible) :

```
IExtensionRegistry registry =  
    Platform.getExtensionRegistry();
```
- Rechercher les éléments de configuration (contenu de la balise extension) dans toutes les extensions fournies par les autres plugins pour un même point d'extension (id du point d'extension) :

```
IConfigurationElement[] elements =  
    registry.getConfigurationElementsFor(  
        "monPlugin.messages");  
for(IConfigurationElement e : elements) {  
    e.getName(), e.getAttribute("value"), ...}
```

Dépendances entre plugins

- Les plugins sont des bundles OSGi, leurs dépendances doivent donc être explicitement indiquées dans le Manifest
- Ces dépendances sont renseignées dans la partie : Require-Bundle
- Si votre plugin étend Eclipse (ajout de menus, vues, ...), il faudra ajouter les plugins étendus (liste des plugins fournie par PDE)
- Exemple :
Require-Bundle: org.eclipse.ui,org.eclipse.core.runtime,HelloWorld
- PDE fournit les moyens d'éditer ce Manifest graphiquement

Contrat entre extensions et points d'extension

- Le contrat entre une extension et un point d'extension peut être décrit par un schéma XML défini dans le point d'extension :

```
<extension-point id="..." name="..."  
                schema="schema/...exsd" />
```
- Ce schéma XML décrit la structure que doivent respecter les fichiers XML définis par les extensions (exemple précédent)
- Ce fichier XML comporte soit :
 - une configuration : des données fournies au plugin déclarant le point d'extension (ex. précédent : messages Hello World -> éléments de configuration)
 - une extension proprement dite : un élément de config. XML définissant un attribut ayant comme valeur le nom d'une classe

Extensions apportant des données pour une configuration

- Exemple : Extension apportant des messages à afficher

```
<extension point="plugin1.messages" id="plugin2.msgs">
  <message value="Bonjour à tous"></message>
  <message value="Hello World"></message>
</extension>
```

Attributs de type String

- Celui qui affiche les messages est le plugin déclarant le point d'extension : il indique « Si vous me fournissez des messages, je peux les afficher dans une boîte de dialogue »
- Le schéma XML représentant le contrat indique qu'il doit y avoir 1 ou plusieurs éléments nommés « message » ayant un attribut nommé « value » de type String (les noms de l'élément et de son attribut sont libres)

Extensions apportant des programmes (classes)

- Exemple : plugin affichant des messages de façon graphique (un autre plugin peut afficher les messages sur la sortie standard)
- L'extension dans plugin.xml :

```
<extension point="plugin1.viewers" id="plugin2.msgs">  
  <afficheur class="myPlug.GUI_MessageViewer">  
  </afficheur>  
</extension>
```
- Le schéma XML représentant le contrat indique qu'il doit y avoir un élément nommé « afficheur » ayant un attribut nommé « class » de type Java (les noms de l'élément et de son attribut sont libres)

Extensions apportant des programmes (classes) -suite-

- Il est possible d'indiquer une interface ou une classe pour lesquels les extensions doivent fournir une implémentation ou une spécialisation, respectivement

- Exemple : indiquer le nom d'une interface IViewer (interface requise du composant)

```
public interface IViewer {  
    public void view(String msg);  
}
```

- La classe indiquée dans l'extension implémente cette interface :

```
<extension ...>  
    <afficheur class="myPlug.GUI_MessageViewer">  
    ...
```

Lancer l'exécution des extensions

- A partir du code qui s'exécute dans le plugin qui déclare le point d'extension (par exemple, dans sa classe Activator, ou en réponse à une action effectuée sur une extension graphique fournie par ce plugin (voir plus loin)), rechercher dans le registry les extensions qui contribuent au point d'extension et les lancer :

```
 IConfigurationElement[] elements =  
     registry.getConfigurationElementsFor("...");  
 ...  
 Object o = e.createExecutableExtension("class");  
 if (o instanceof IViewer)  
     ((IViewer)o).view(msg);
```

Si exceptions levées par cette extension, possibilité de plantage des autres extensions (dysfonctionnement d'Eclipse)

Structure d'un plugin

- Un plugin peut être fourni dans un JAR (cas le plus fréquent) :
 - Classes Java respectant la structure répertoire/package
 - Répertoires icons/ ou images/
 - META-INF/MANIFEST.MF
 - plugin.xml
- Il peut être fourni également sous la forme d'un répertoire
 - Classes dans un JAR
 - Le nom du jar indiqué dans le Manifest : Bundle-ClassPath
- Consulter le répertoire suivant pour voir tous les plugins installés :
<répertoire-install-eclipse>/plugins/
- Avant, l'installation d'un nouveau plugin consistait à télécharger et copier le répertoire/Jar et le placer dans le répertoire plugins
Maintenant, on a des solutions plus simples via l'Eclipse Marketplace ou les sites Web de mise à jour

Plan du cours

- Extensions, points d'extension et « Extension Registry »
- Environnement Eclipse

Structure générale

- Eclipse n'est pas un programme monolithique
- Il est constitué d'un noyau comportant un chargeur de plugins et un nombre important de plugins (des centaines voire des milliers, selon l'installation Eclipse)
- Le noyau est une implémentation d'OSGi (Equinox)

Catégories de plugins trouvés dans Eclipse

- Core : des plugins de bas niveau fournissant les services de base de traitement des extensions, ...
- SWT (Standard Widget Toolkit) : librairie générale de widgets pour construire des interfaces graphiques
- JFace : une librairie graphique construite sur SWT (comporte des widgets plus riches)
- Workbench Core et Workbench UI : plugins utilisés par Eclipse fournissant la gestion des projets, des éditeurs, des vues, ...
- JDT (Java Development Tooling) : plugins utilisés par Eclipse pour la programmation en Java
- PDE (Plugin Development Environment)

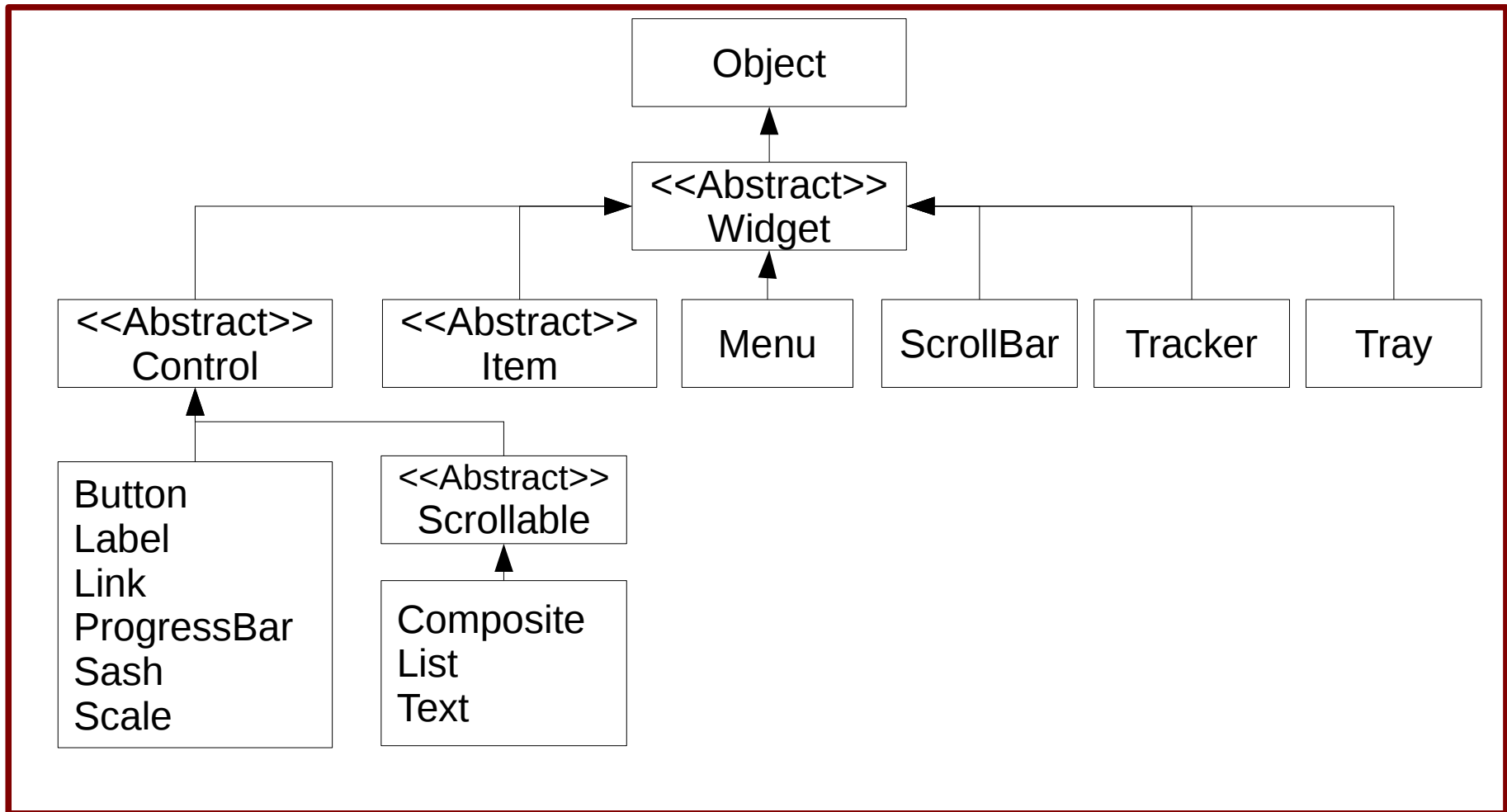
SWT

- Librairie développée par OTI (Object Technology International), entreprise ayant développé Smalltalk, achetée par IBM
- Concurrent de Swing, qui a déçu à ses débuts (mauvaises performances). Les widgets AWT étaient jugés trop simples

- Exemple :

```
Display display = new Display(); // Instance SWT<->OS
Shell shell = new Shell(display); // Fenêtre
shell.setText("Hello World");
shell.setBounds(100,100,200,50);
shell.setLayout(new FillLayout());
Label label = new Label(shell, SWT.CENTER);
label.setText("Hello World");
shell.open(); ... (traiter les événements)
display.dispose();
```

Widgets SWT



Évènements SWT

- Même mécanisme que dans AWT : objets représentant des **événements**, objets **écouteurs** d'événements et objets **sources** d'événements
- API pour gérer les événements :
Méthodes : add<EventName>Listener(...)
(ex : addMouseListener(...))
Interface Listener, Classes Adapter, ...
- Quelques types d'événements :
 - Control, Dispose, Focus, Help, Key, Menu, Mouse, MouseMove, Selection, ...

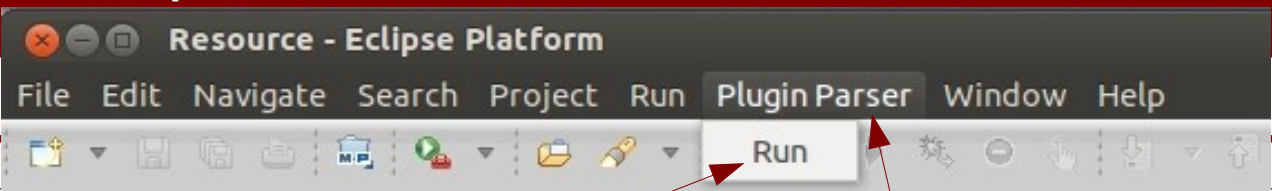
JFace Viewers

- SWT : librairie pour représenter graphiquement des données simples : chaînes de caractères, nombres, ...
- Pour représenter des données complexes, JFace propose des widgets plus évolués : tables, arbres, ...
- Exemples : ListView, TableView, TreeViewer, TextViewer, ...
Des interfaces à implémenter pour une mise en correspondance entre les données métier et les éléments qui composent ces viewers
Ensuite, instancier ces viewers et les ajouter comme widgets

Commands & Actions

- Commands : une API pour ajouter une contribution sous la forme d'un item de menu ou un bouton d'une barre d'outils
- Déclarer : une commande -> un menu -> un handler
- Contribuer par des extensions à trois points d'extension :
org.eclipse.ui.commands
org.eclipse.ui.menus
org.eclipse.ui.handlers
- Actions : une API, probablement déprécié dans l'avenir, pour faire la même chose mais d'une manière moins modulaire (pas de séparation entre déclarations et implémentation)

Exemple de commande : les extensions



The screenshot shows the Eclipse Platform interface with the 'Plugin Parser' menu open. The 'Run' button is highlighted. Red arrows point from the 'Run' button to the corresponding XML code blocks for Command, Menu, and Handler.

```
<plugin>  
  <extension  
    point="org.eclipse.ui.commands"  
    id="fr.lirmm.marel.pluginparser.command"  
    name="Command related to running the plugin parser">  
    <command name="Run"  
      id="fr.lirmm.marel.pluginparser.run"/>  
    </extension>  
  
  <extension  
    point="org.eclipse.ui.menus">  
    <menuContribution locationURI="menu:org.eclipse.ui.main.menu?after=additions">  
      <menu id="fr.lirmm.marel.pluginparser.menu" label="Plugin Parser" mnemonic="l">  
        <command commandId="fr.lirmm.marel.pluginparser.run"  
          id="fr.lirmm.marel.pluginparser.parse" mnemonic="r"/>  
      </menu>  
    </menuContribution>  
  </extension>  
  
  <extension  
    point="org.eclipse.ui.handlers">  
    <handler commandId="fr.lirmm.marel.pluginparser.run"  
      class="fr.lirmm.marel.pluginparser.ParserHandler"/>  
  </extension>  
</plugin>
```

Commande

Menu

Handler

Exemple de commande : le handler

```
package fr.lirmm.marel.pluginparser;

import javax.swing.JOptionPane;

import org.eclipse.core.commands.AbstractHandler;
import org.eclipse.core.commands.ExecutionEvent;
import org.eclipse.core.commands.ExecutionException;

public class ParserHandler extends AbstractHandler {

    @Override
    public Object execute(ExecutionEvent arg0)
        throws ExecutionException {
        MessageDialog.openInformation(shell, "", "Hello World!");
        return null;
    }
}
```


Commandes présentées sous d'autres formes (valeur de locationURI)

- Dans un menu existant :
 - menu:file?after=open.ext
 - menu>window?before=newEditor
- Dans la barre d'outils :
 - toolbar:org.eclipse.ui.menu.toolbar?after=additions
- Un menu contextuel :
 - popup:org.eclipse.ui.popup.any

Parties d'un workbench Eclipse (*Workbench Parts*)

- Les **éditeurs** : permettent de visualiser et modifier une ressource (fichier de code source Java, par exemple). Ils fonctionnent avec un mode : ouvrir-enregistrer-fermer
Ils sont affichés dans un endroit unique
- Les **vues** : constituent les autres parties autour de l'éditeur. Elles peuvent être associées à une ressource (ou plusieurs), ou à aucune ressource. Elles devraient impacter les modifications automatiquement sur les ressources (ex : l'explorateur de projets, modification automatique du nom d'un fichier .java)
- Les parties (***parts***) sont des vues ou des éditeurs
- Une **perspective** est un ensemble constitué de vues et de commandes

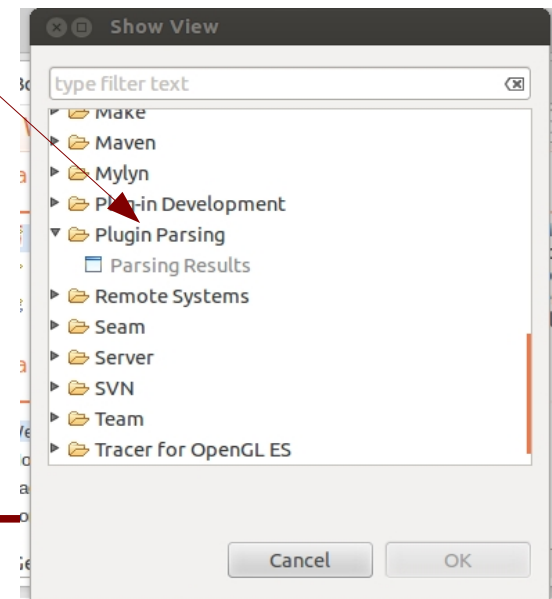
Vues

- Les vues sont affichés autour de l'éditeur
- Exemples de vues : Console, Problems, Package Explorer, ...
(voir menu Window → Show View)
- Des centaines de vues existent dans un workbench : organisées en catégories
- Déclarer une nouvelle vue :
 - Définir la catégorie de la vue dans la config du plugin
 - Déclarer la vue dans la config du plugin
 - Écrire le code (classes) qui composent la vue : view part

Exemple de vue : déclarations

- Déclarations de la vue et de sa catégorie :

```
<extension point="org.eclipse.ui.views">  
  <category id="fr.lirmm.marel.pluginparser.viewcategory"  
            name="Plugin Parsing"/>  
  
  <view category="fr.lirmm.marel.pluginparser.viewcategory"  
        class="fr.lirmm.marel.pluginparser.PluginParserView"  
        id="fr.lirmm.marel.pluginparser.view"  
        name="Parsing Results"/>  
  
</extension>
```



Exemple de vue : code de la vue

■ Classe représentant la vue :

```
package fr.lirmm.marel.pluginparser;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
public class PluginParserView extends org.eclipse.ui.part.ViewPart {
    Button b;
    @Override
    public void createPartControl(Composite parent) {
        parent.setLayout(new org.eclipse.swt.layout.GridLayout());
        b = new Button(parent, SWT.CENTER);
        b.setText("Hello World");
        b.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
            @Override
            public void widgetSelected(SelectionEvent e) {
                System.out.println("Hello World");
            }
        });
    }
    @Override
    public void setFocus() {b.setFocus();}
}
```

Charger/Analyser les vues depuis une commande

- Afficher une vue (si elle n'est pas déjà affichée) :

```
String viewId = "fr.lirmm.marel.pluginparser.view";  
PlatformUI.getWorkbench().getActiveWorkbenchWindow()  
    .getActivePage().showView(viewId);
```

- Parcourir toutes les vues :

```
IViewDescriptor[] views = PlatformUI.getWorkbench().getViewRegistry()  
    .getViews();  
for(IViewDescriptor view : views) {  
    if(view.getId().equals(viewId)) {  
        System.out.println("View Found");  
        // ...  
    }  
}
```

- Depuis Eclipse 4, il y a un autre modèle de programmation, basée sur les modèles (EMF) pour créer les *parts* et des services dont l'accès est injecté automatiquement (avec des annotations)

Éditeurs

- Éditeurs déjà fournis par Eclipse : éditeur de texte, de code source Java, de fichiers XML, de config. de plugins Eclipse, ...
- Une classe qui représente un éditeur doit étendre `org.eclipse.ui.part.EditorPart`

- Créer un nouvel éditeur :

- Déclarer l'éditeur comme extension

```
<extension point="org.eclipse.ui.editors">  
  <editor  
    id="fr.lirmm.marel.jsoneditor"  
    name="JSON Editor"  
    extensions="json"  
    default="true"  
    icon="icons/json.gif"  
    class="fr.lirmm.marel.json.Editor"/>  
</extension>
```

- Écrire la classe de l'éditeur : étendre une des classes suivantes : `EditorPart`, `MultiPageEditorPart`, `FormEditor`

Perspectives

- Un moyen de grouper des commandes et des vues
- Perspectives fournis dans Eclipse : Java, Plug-in Development, Web, Java EE, ...
- Elles sont fournies par des contributions majeures à Eclipse, sinon, étendre les perspectives existantes
- Créer une nouvelle perspective :
 - Déclarer une extension au point : `org.eclipse.ui.perspectives`
 - Écrire une classe Factory qui implémente `IPerspectiveFactory` dans laquelle il faudra utiliser un objet de type `IPageLayout` pour placer l'éditeur, les différentes vues et les commandes ou actions

Quelques références

- **OSGi and Equinox: Creating Highly Modular Java Systems.** Jeff McAffer, Paul VanderLei et Simon Archer. The Eclipse Series. Dans les éditions de Jeff McAffer, Erich Gamma et John Weigand. Addison Wesley, 2010.
- **Eclipse Plug-ins, 3rd edition.** Eric Clayberg et Dan Rubel. The Eclipse Series. Dans les éditions de Erich Gamma, Lee Nackman et John Wiegand. Addison Wesley, 2009.
- **Tutoriel de Lars Vogel** : <http://www.vogella.com/>

Questions



C. TIBERMACHINE

Composants Eclipse

34/34