

Un éditeur orienté ligne

Objectifs

- Comprendre et compléter une application existante.

Préambule : L'exercice 3 est optionnel.

Exercice 1 : Comprendre l'architecture de l'éditeur orienté ligne

L'application « éditeur orienté ligne » a été commencée. Il vous est demandé de la compléter.

- 1.1. Exécuter l'application.** Constater que le menu textuel est opérationnel.
- 1.2. Comprendre l'architecture.** Vérifier que le code respecte le diagramme de classe fourni.
- 1.3. Compléter les commandes.** Ajouter deux nouvelles commandes au menu. La première permet de ramener le curseur sur le premier caractère de la ligne (touche « 0 » en vi). La seconde permet de supprimer le caractère sous le curseur (touche « x » en vi).

Exercice 2 : Ajouter des sous-menus

Pour organiser le grand nombre de commandes proposées par une application, il est utile de pouvoir organiser un menu en sous-menus. Par exemple, on décide de réorganiser le menu en regroupant dans un sous-menu spécifique les opérations relatives au curseur.

- 2.1. Définir des sous-menus.** Proposer une manière de réaliser cette notion de sous-menus. On ne modifiera pas la classe Menu.

On pourra envisager deux comportements pour le sous-menu : soit le sous-menu propose la sélection d'une seule opération et il disparaît, soit il reste actif jusqu'à ce qu'il soit quitté explicitement par l'utilisateur.

- 2.2. Améliorer les sous-menus.** Si un sous-menu permet l'exécution de plusieurs opérations, la ligne en cours d'édition n'est plus affichée. Faire en sorte qu'elle le soit.

Attention : Les menus doivent rester indépendants d'une application particulière et donc de l'éditeur orienté ligne.

Exercice 3 : Pouvoir définir des raccourcis

Il est souvent plus pratique d'accéder à une entrée d'un menu par un raccourci. Le raccourci est généralement plus facile à retenir que le numéro de l'entrée et, dans le cas d'un menu graphique, il permet de conserver les mains sur le clavier et donc d'être plus efficace.

Modifier les menus pour donner la possibilité de préciser un raccourci lorsqu'une nouvelle entrée est ajoutée à un menu. On considère qu'un raccourci ne peut donner accès qu'à une entrée du menu en cours.