



Développement d'une application

S2.01

TD1 – TP2

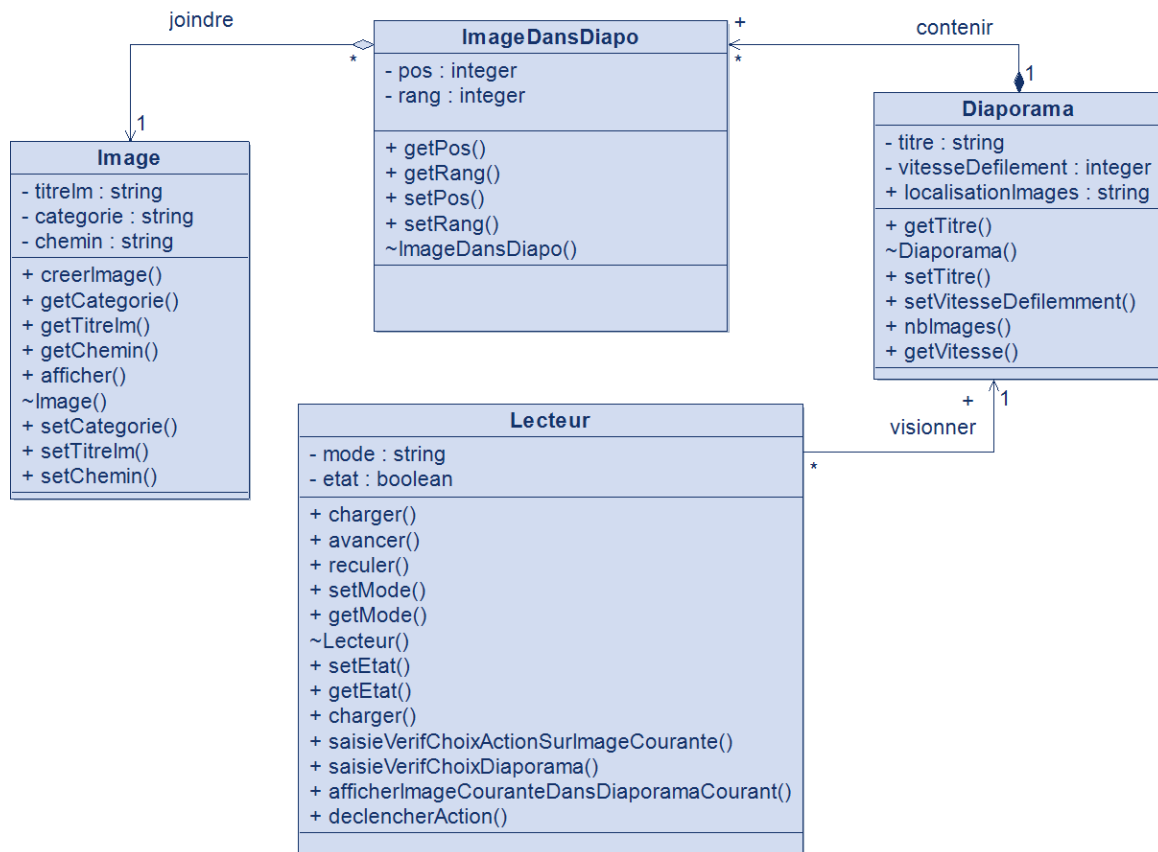
Cazalaa Emile - Davaud Zélie - Mohtar Lamina

Table des matières :

v1.....	3
Diagramme de classe :.....	3
Image.....	3
ImageDansDiapo.....	4
Diaporama.....	5
Lecteur.....	6
Relations et cardinalités.....	8
v2.....	9
Diagramme d'Etat :.....	9
Liens entre éléments d'interface et fonctionnalités :.....	10

v1

Diagramme de classe :



Image

Attributs

Nom de l'attribut	Signification	But
<code>_titreIm</code>	Titre de l'image	Défini le titre à une image
<code>_categorie</code>	catégorie de l'image	représente la catégorie à laquelle l'image appartient.
<code>_chemin</code>	chemin de l'image	représente le chemin d'accès de l'image

Méthodes

Nom de la méthode	Signification	But
<code>creerImage()</code>	créer une image	permet d'instancier des nouvelles images à partir des attributs entrés en paramètres
<code>getCategorie()</code>	obtenir la catégorie	Guetteurs permettant de récupérer la catégorie de l'image
<code>setCategorie()</code>	définir la catégorie	Setteur , la méthode va définir la catégorie afin de l'associer à l'image à partir du paramètre pris en entrée
<code>getTitreIm()</code>	obtenir le titre de l'image	Guetteur , la méthode va récupérer le titre associé à l'image
<code>setTitreIm()</code>	définir le titre de l'image	Setteur permettant de définir le titre associé à l'image à partir du paramètre pris en entrée
<code>getChemin()</code>	obtenir le chemin de l'image	Guetteur qui permet de récupérer le chemin associé à l'image
<code>setChemin()</code>	définir le chemin de l'image	Setteur qui va définir le chemin

		associer à l'image à partir du paramètre pris en entrée
<code>afficher()</code>	afficher l'image	Ici , la méthode va afficher l'image
<code>~Image()</code>	destructeur de la classe Image	Libérer les ressources associées à "Image" avant sa destruction.

ImageDansDiapo

Attributs

Nom de l'attribut	Signification	But
<code>_pos</code>	position de l'image dans le tableau d'images	Ordre de chargement initial des images dans la table des images
<code>_rang</code>	rang de l'image dans le diaporama	Défini le rang de l'image dans le diaporama

Méthodes

Nom de la méthode	Signification	But
<code>setPos()</code>	definir la position de l'image	Setteur, va définir la position de l'imageDansDiapo associée à partir du paramètre pris en entrée
<code>getPos()</code>	renvoie la position de l'image	Guetteur , la méthode va récupérer la position de l'imageDansDiapo associée
<code>setRang()</code>	definir le rang de l'image	Setteur, va définir le rang de l'imageDansDiapo associée à partir du paramètre pris en entrée

<code>getRang()</code>	renvoie le rang de l'image	Getteur, la méthode va récupérer le rang de l'imageDansDiapo associée
<code>~ImageDansDiaporama()</code>	destructeur de la classe ImageDansDiaporama	libérer les ressources associées à "ImageDansDiaporama" avant sa destruction.

Diaporama

Attributs

Nom de l'attribut	Signification	But
<code>_titre</code>	titre du diaporama	Cet attribut représente le titre ou l'intitulé du diaporama.
<code>_vitesseDefilement</code>	vitesse de défilement du diaporama	Cet attribut représente la vitesse de défilement des images du diaporama.
<code>_localisationImages</code>	tableau dynamique permettant la localisation des images dans le diapo	Ce vecteur (ou tableau dynamique) contenant des éléments de type <code>ImageDansDiapo</code> permet de localiser les ImagesDansDiapo dans le diaporama

Méthodes

Nom de la méthode	Signification	But
<code>setTitre()</code>	définir le titre du diaporama	Setteur, va définir le titre du diapo associé à partir du paramètre pris en entrée
<code>getTitre()</code>	renvoie le titre du diaporama	Getteur, la méthode va renvoyer le titre du diaporama
<code>setVitesseDefilement()</code>	définir la vitesse de défilement des images du diaporama	Setteur qui permet à l'utilisateur de modifier la vitesse de défilement selon ses préférences.

<code>getVitesse()</code>	recupérer la vitesse de défilement des images du diaporama	Guetteur, permettre à l'utilisateur de récupérer la vitesse de défilement
<code>NbImages()</code>	renvoie le nombre d'images du diaporama	Permet de récupérer le nombre d'images du diaporama
<code>~Diaporama()</code>	destructeur	Libérer les ressources associées à "Diaporama" avant sa destruction

Lecteur

Attributs

Nom de l'attribut	Signification	But
<code>_mode</code>	permet de connaître le mode du lecteur .	Connaître le mode du lecteur (il peut être manuel ou automatique)
<code>_etat</code>	boolean qui permet de connaître l'état du lecteur	Savoir si le lecteur est vide ou chargé

Méthodes

Nom de la méthode	Signification	But
<code>~Lecteur()</code>	destructeur	Libérer toutes les ressources allouées à l'objet de la classe avant sa destruction
<code>charger()</code>	Chargement du tableau des diaporamas avec des diaporamas préalablement construits 'en dur'	Permet de charger le tableau des diaporamas avec un diaporama entré en paramètre
<code>charger()</code>	Chargement du tableau des images avec seules les informations textuelles de quelques images.	Permet de charger le tableau des images avec une image entrée en paramètre

<code>avancer()</code>	avancer le diaporama	Méthode qui permet d'avancer le diaporama en cours
<code>reculer()</code>	reculer le diaporama	Méthode qui permet de reculer le diaporama en cours
<code>setEtat()</code>	permet de spécifier l'état du lecteur de diaporama	Setteur permettant de définir l'état associé au Lecteur à partir du paramètre pris en entrée
<code>getEtat()</code>	permet de récupérer l'état de fonctionnement du lecteur de diaporama	Getteur permettant de récupérer l'état du Lecteur (vide ou chargé)
<code>setMode()</code>	permet de spécifier le mode de fonctionnement du lecteur de diaporama	Setteur qui fournit une interface pour modifier le mode de fonctionnement du lecteur de diaporama selon les besoins de l'utilisateur. En permettant à l'utilisateur de choisir entre le mode automatique et le mode manuel
<code>getMode()</code>	permet de récupérer le mode de fonctionnement du lecteur de diaporama	Getteur. La méthode va récupérer le mode utilisé par l'utilisateur.
<code>saisieVerifChoixActionSurImageCourante()</code>	Saisie du choix d'action de l'utilisateur vis-à-vis de l'image et diaporama courants	Procédure permettant à l'utilisateur d'indiquer une action correcte à effectuer.
<code>saisieVerifChoixDiaporama()</code>	Saisie par l'utilisateur du diaporama souhaité jusqu'à ce qu'il soit possible/correct.	Retourne un numéro de diaporama choisi par l'utilisateur (dans la liste des diaporamas existants)
<code>afficherImageCouranteDansDiaporamaCourant()</code>	Affichage à l'écran des infos de l'image courante dans son diaporama	On pourra récupérer des informations comme : - le titre du diaporama - L'image courante : titre, famille, contenu - Le rang de l'image courante dans le diaporama / nbre total d'images du diaporama

<code>declencherAction()</code>	L'utilisateur peut choisir l'action qu'il souhaite réaliser.	Selon le pChoix fait par l'utilisateur, réalise une des actions suivantes: A)vancer, R)eculer, C)hoisir un autre diaporama, Q)quitter

Relations et cardinalités

Relations entre les classes :

Pour la réalisation de ce projet notre équipe a décidé de créer 4 classes différentes , ces classes sont : Image , ImageDansDiapo ,Diaporama et Lecteur .

Parmi ces 4 classes, on retrouve 3 associations .

Tout d'abord on retrouve l'association de **joindre** entre la classe “ Image” et la classe “Image Dans Diapo”. Une Image peut joindre un seul diaporama et de l'autre côté la classe ImageDansDiapo peut être jointe par plusieurs images.

On retrouve entre ces deux classes une association **d'agrégation** , en effet l'objet dépendant reste dans la portée d'une relation même lorsque l'objet source est détruit.

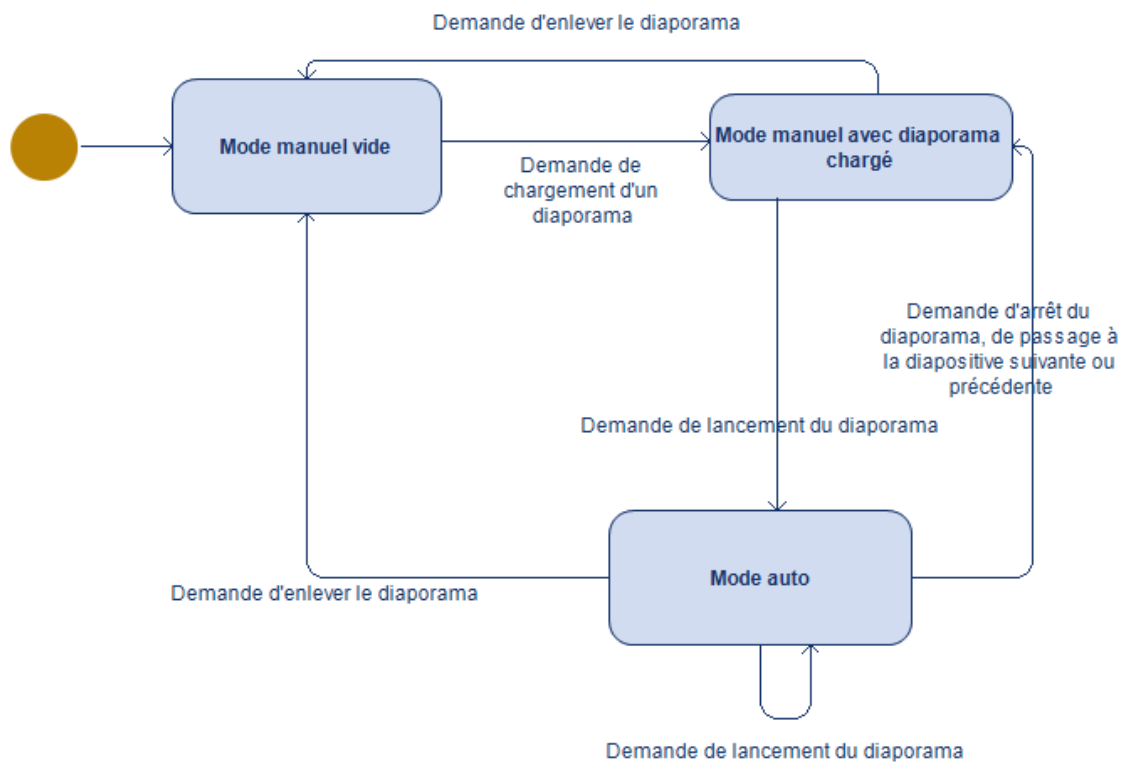
Ensuite, on retrouve l'association de **contenir** entre la classe “Image Dans Diapo” et la classe “Diaporama”. Un diaporama peut contenir une seule et unique image et de l'autre côté une Image peut être contenu par plusieurs Diaporamas.

On retrouve entre ces deux classes une association de **composition** . Cela veut dire que si la classe diaporama est effacée ,les objets contenus dans la classe ImagedansDiapo le seront aussi .

Pour finir, on retrouve l'association de **visionner** entre la classe “Diaporama” et “Lecteur”. Un diaporama peut être visionné par un seul lecteur et d'un autre côté un lecteur peut visionner plusieurs diaporamas .

v2

Diagramme d'Etat :



Éléments d'interface déclencheurs des événements→	acCharger	acEnlever	btnArret	btnSuivant	btnPrecedent	btnLancer
Événements→ Etats ↓	Demande de chargement d'un	Demande d'enlever le diaporama	Demande d'arrêt du diaporama	Demande de passage à la diapositive suivante	Demande de passage à la diapositive précédente	Demande de lancement du diaporama
<i>Mode manuel vide (état 1)</i>	état 2
Mode manuel avec diaporama chargé (état 2)	...	état 1	état 3
Mode auto (état 3)	...	état 1	état 2	état 2	état 2	état 3

Liens entre éléments d'interface et fonctionnalités :

acCharger : action du menu paramètres pour charger un diaporama.

acEnlever : action du menu paramètre permettant de retirer un diaporama précédemment chargé.

acQuitter : action du menu Fichier permettant de quitter l'application.

acAProposDe : action du menu Aide, permettant de voir la version de l'application et ses auteurs.

labMode : label affichant le mode de fonctionnement en cours.

btnSuivant : Permet en mode manuel d'afficher la diapositive suivante et en mode auto de repasser en mode manuel.

btnPrecedent : Permet en mode manuel d'afficher la diapositive précédente et en mode auto de repasser en mode manuel.

btnLancer : Permet le lancement du diaporama en mode auto depuis le début.

btnArret : Permet de repasser en mode manuel, depuis le mode auto, inactif en mode manuel.

labTitre : label affichant le titre de la diapositive.

labCat : label affichant la catégorie de l'image.

labDiapo : label affichant l'image de la diapositive.

labNum : label affichant le numéro de la diapositive.

