

Nos choix de création de plateforme

Application Tamagotchi

Rédaction	Bastien Motard
Relecture	Benjamin Dutriaux

Arborescence

Le premier choix de notre projet fut l'organisation de nos fichiers afin de déléguer notre travail.

Documentation	Les documents relatifs au projet	
Tamagotchi	Ressources	Les configurations des plugins
	Plugin	L'ensemble des plugins
	Tamagotchi	La plateforme / Le jeu de donnée avec ses interfaces

L'objectif est de rendre accessible à l'utilisateur l'ensemble des informations dont il peut avoir besoin. La documentation afin de comprendre le projet.

Dans le dossier du projet en lui même nous pouvons trouver le dossier ressources pour gérer les plugins qui seront disponibles sur la plateforme. Plugin dans lequel l'utilisateur pourra mettre ses plugins développé. Le dossier Tamagotchi contenant les données et les interfaces, mais aussi la plateforme n'a pas à être accessible à l'utilisateur.

Patern Strategy

En appliquant ce que nous avons étudié nous avons réaliser l'ensemble de notre projet avec un objectif de plugin en réalisant des interfaces suffisamment globale pour pouvoir prendre en charge des plugins variés, mais assez précises pour définir leurs actions. C'est pourquoi notre jeu de données est associé à des interfaces d'instanciation de données, d'affichage de données et de modification.

Dans l'objectif de ne travailler que sur la plateforme, nous avons utilisé la même méthode pour rendre l'application externalisable et en faire un plugin.

Répartition du travail

Durant la première journée Laura a réalisé la plateforme, Benjamin a créé l'application et Bastien a travaillé sur le jeu de donnée les interfaces et des plugins. Durant la seconde journée, Benjamin a travaillé sur le monitoring des plugin pour connaître leurs états, pendant que Bastien externalisait l'application en mettant en place l'autorun.

Sur la documentation, Benjamin a travaillé sur la documentation du lancement de l'application.. Bastien a réalisé l'explication des choix ainsi que la conception des plugins.

Plateforme

Notre plateforme s'articule autour de la classe Loader. Cette dernière a pour objectif premier de lire les plugin du dossier ressources afin de charger ceux dont on demande à se servir. Nous avons fait le choix d'y ajouter le main principal. Dans cette fonction nous recherchons seulement les plugins de type applicatif et sélectionnons celui qui est en autorun. Dans notre conception il n'y a qu'une seule application qui puisse être lancée automatiquement et seule une appli peut l'être.

Dans la plateforme chaque plugin est considéré grâce à sa configuration. C'est depuis la description de cette configuration que sont rempli les champs de notre application et appelé les plugins. Les plugins sont appelés par le Name de leur configuration. Les plugins se définissent par l'interface à laquelle ils répondent.