



2011-2012

Projet de Java



SAINTHILLIER Guillaume

INFO2 Groupe 1A

16/01/2012

Destinataire : CARRERA Laurent

Table des matières

Introduction..... 2

Explication pas à pas du logiciel 2

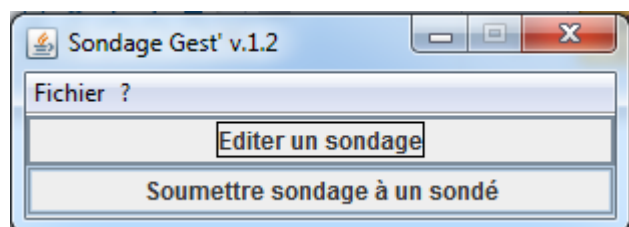
Explication du code source..... 14

Conclusion 15

Introduction

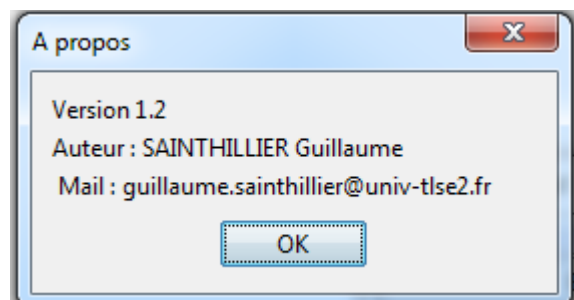
Je vais vous présenter le logiciel que j'ai réalisé durant le projet final de Java de ma seconde année de DUT Informatique. Pour cela je vous expliquerai pas à pas le fonctionnement du logiciel, puis je vous expliquerai comment j'ai codé ce logiciel.

Explication pas à pas du logiciel



Voici le menu principal, c'est à partir de ce dernier que nous pouvons naviguer à travers le programme.

Ceci est un affichage qui apparaît lorsque l'on clique sur le bouton à propos.



Lors du clic sur le bouton Editer un sondage, on arrive sur cette fenêtre

Sondage

Fichier Question

Titre Sondage:

Nombre de questions: 0

Ajouter Qu. Supprimer Qu. Tester Qu.

Enregistrer So. Charger So. Nouveau So.

Quitter

Nous choisissons de commencer par l'édition d'un nouveau questionnaire.

Sondage

Fichier Question

Titre Sondage:

Nombre de questions: 0

Nouvelle question

Question

Libellé réponse positive

Libellé réponse négative

Nombre de réponses positives

Nombre de réponses négatives

Tester la question

Quitter sans sauver Enregistrer la question

Ajouter Qu. Supprimer Qu. Tester Qu.

Enregistrer So. Charger So. Nouveau So.

Quitter

Ce questionnaire étant nouveau, donc vide, nous entrons une question.

Sondage

Fichier Question

Titre Sondage:

Nombre de questions: 1

Entrez ici le libellé de la question (Oui !/Non)-(1/2)

Ajouter Qu. Supprimer Qu. Tester Qu.

Enregistrer So. Charger So. Nouveau So.

Quitter

Après l'ajout, nous nous retrouvons au menu précédent avec la question bien ajoutée.

Nouvelle question

Question: Entrez ici le libellé de la question

Libellé réponse positive: Non

Libellé réponse négative: Non

Nombre de réponses

Nombre de réponses

Tester

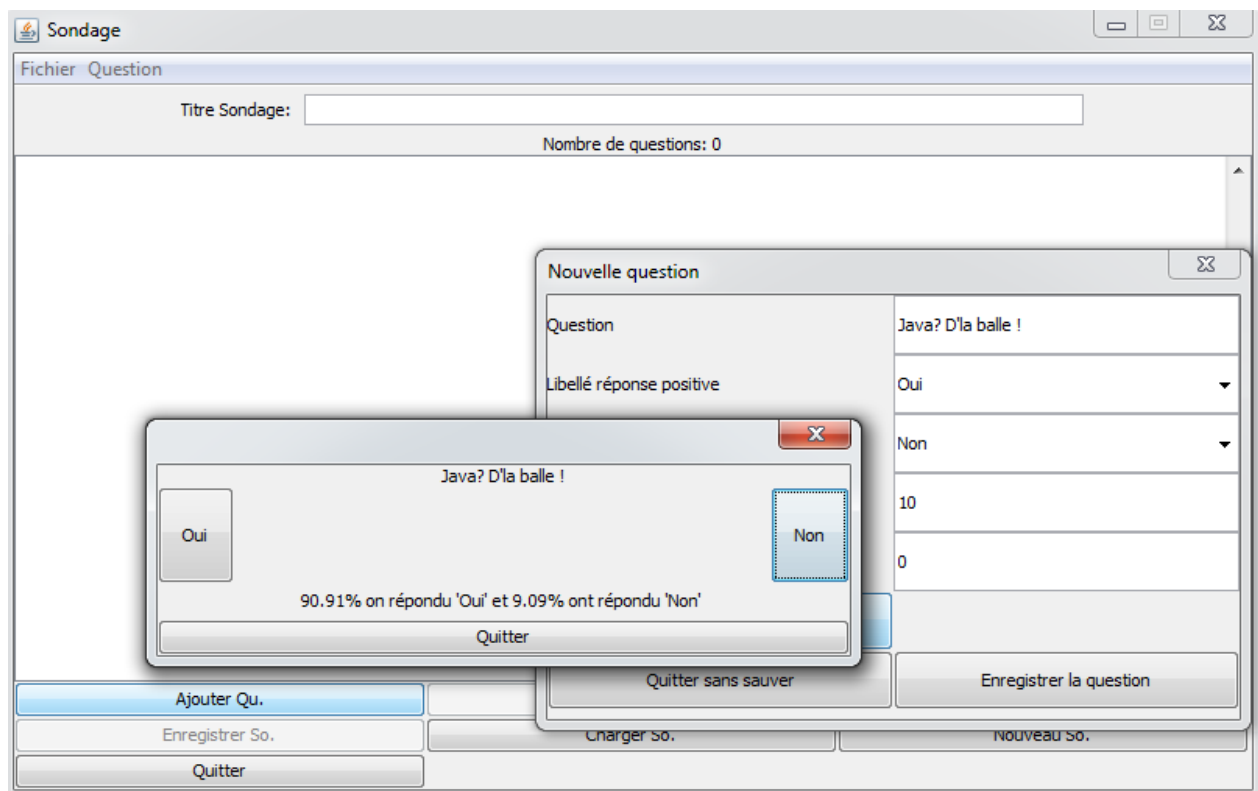
Quitter

Nouvelle question

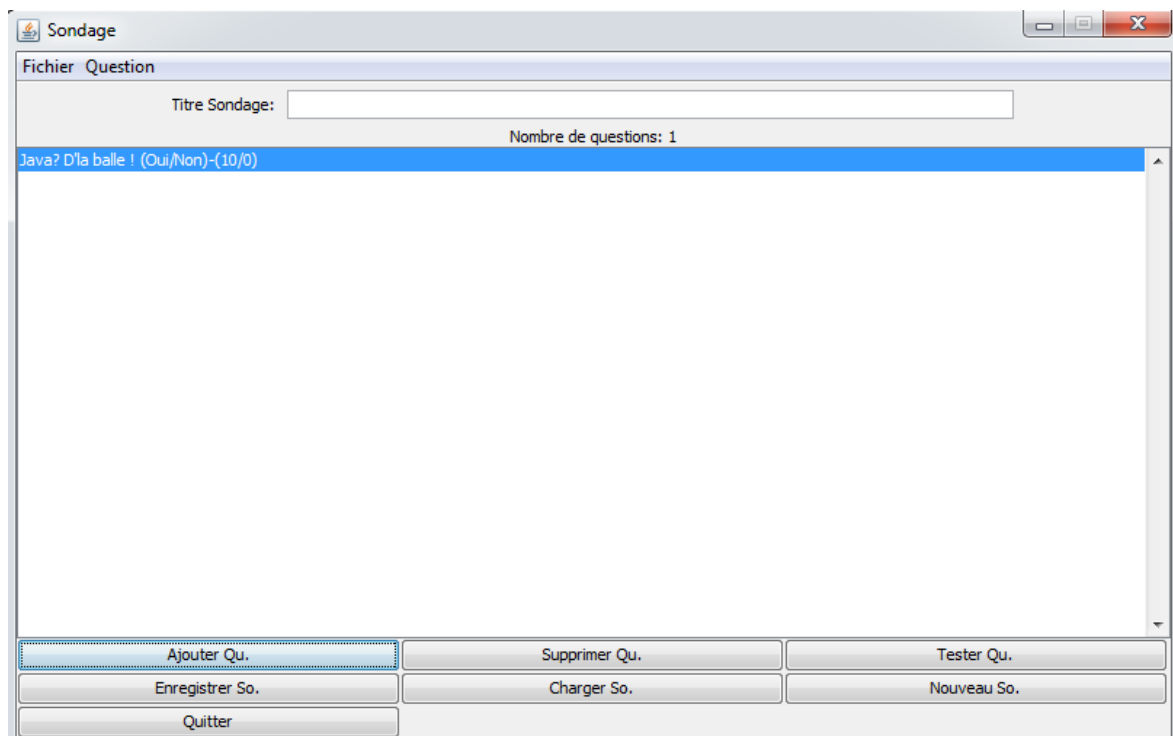
Les 2 réponses sont identiques !

OK

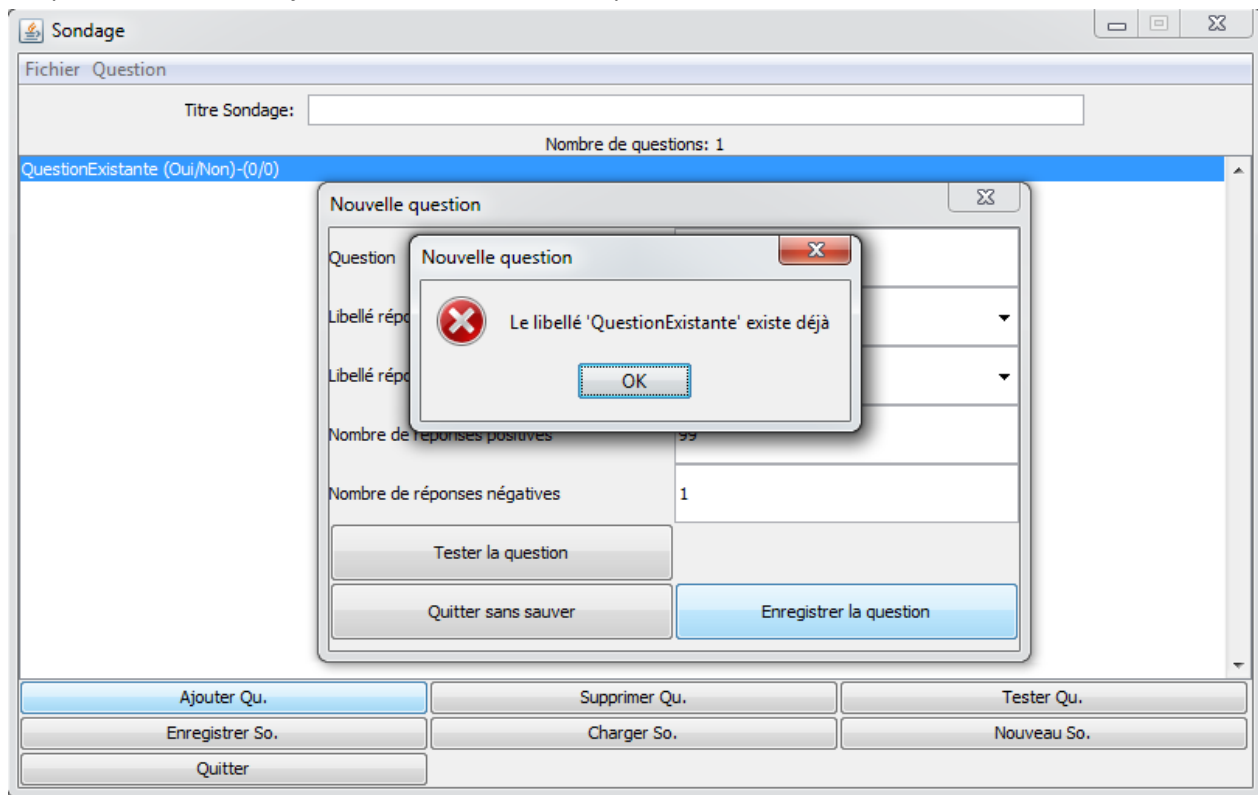
Lors de l'ajout d'une question dont les 2 libellés de réponses sont identiques, nous avons un message d'erreur



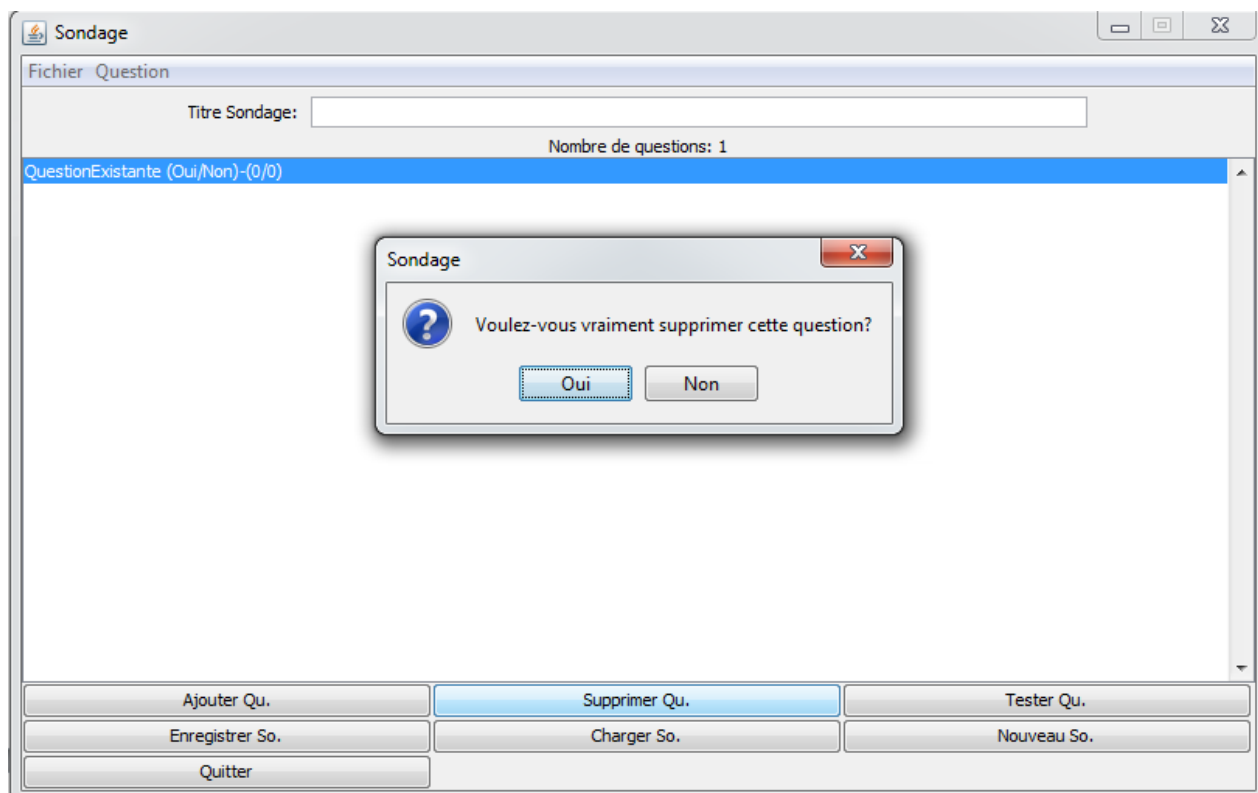
Si les résultats sont bons, nous pouvons tester la question pour voir ce qu'elle donnera. Nous la validons, et nous nous retrouverons sur la fenêtre d'édition d'un questionnaire.



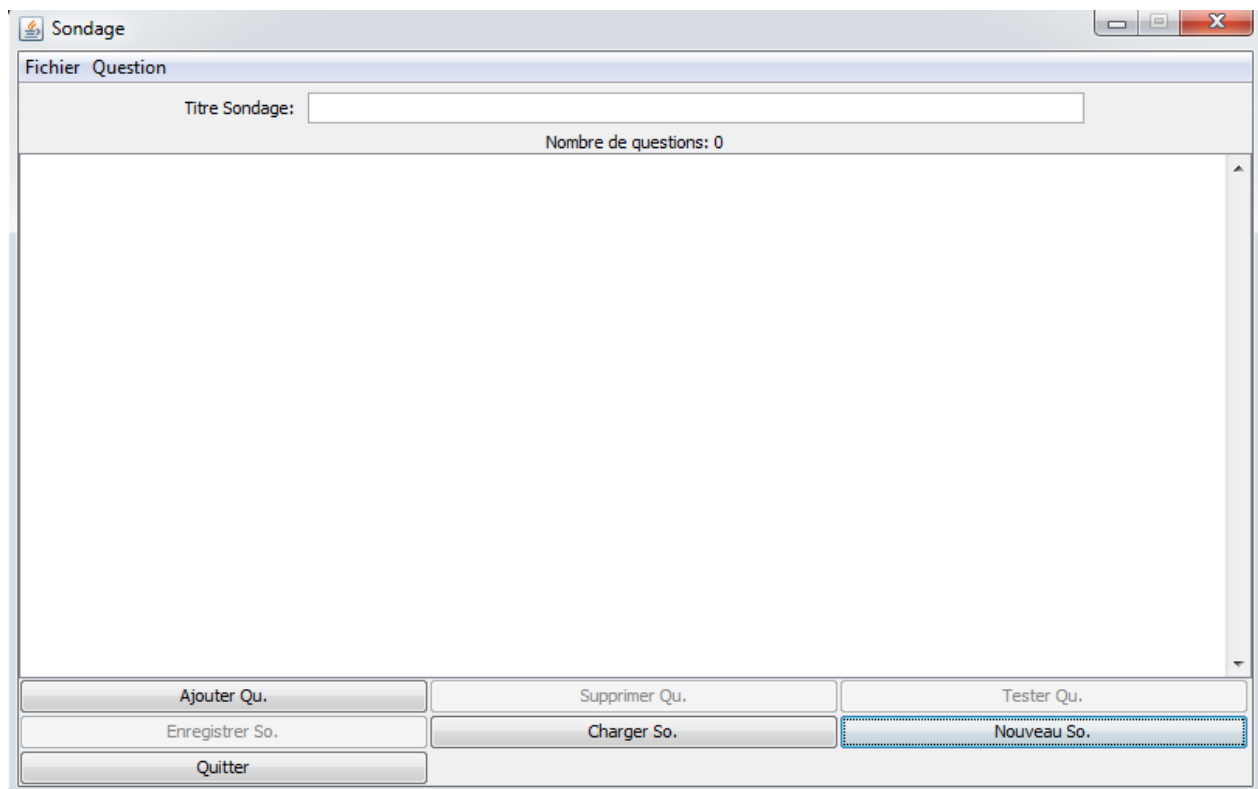
La question a bien été ajoutée, avec les bons champs.



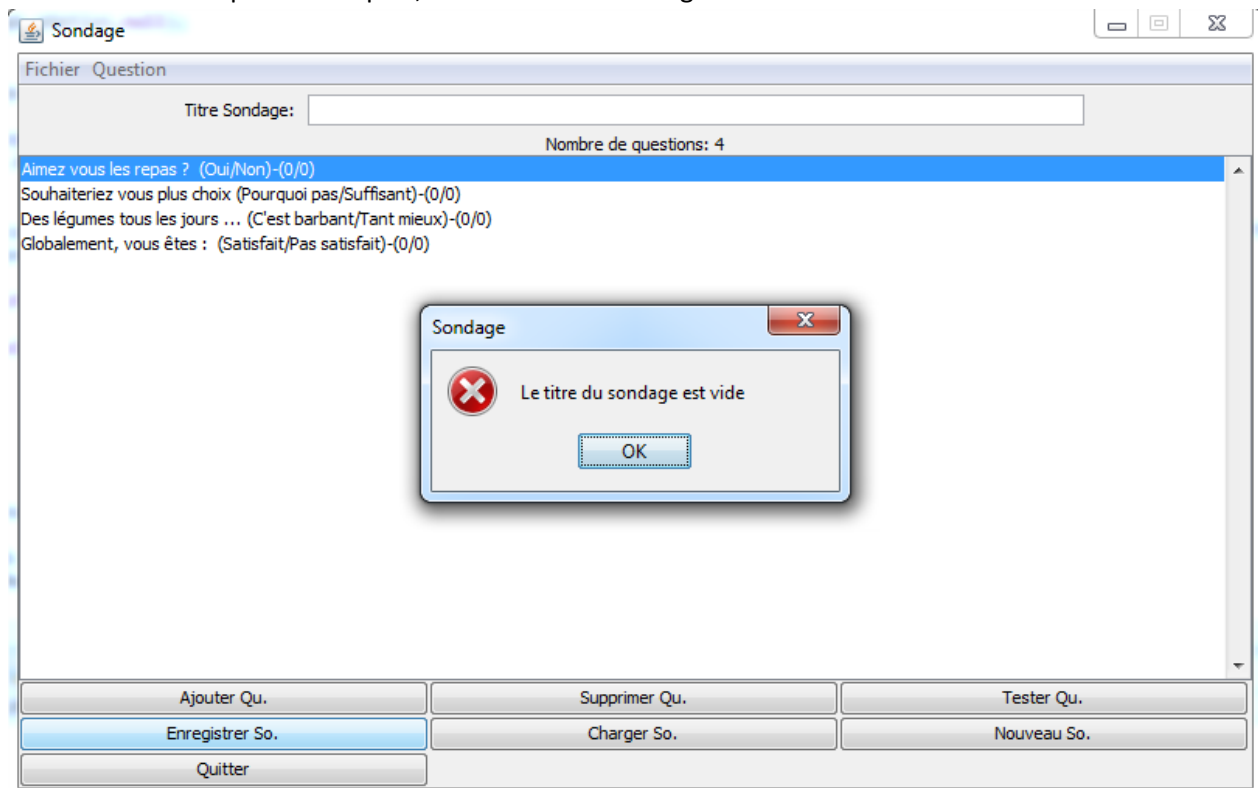
Mais nous ne pouvons pas avoir deux questions qui ont le même libellé.



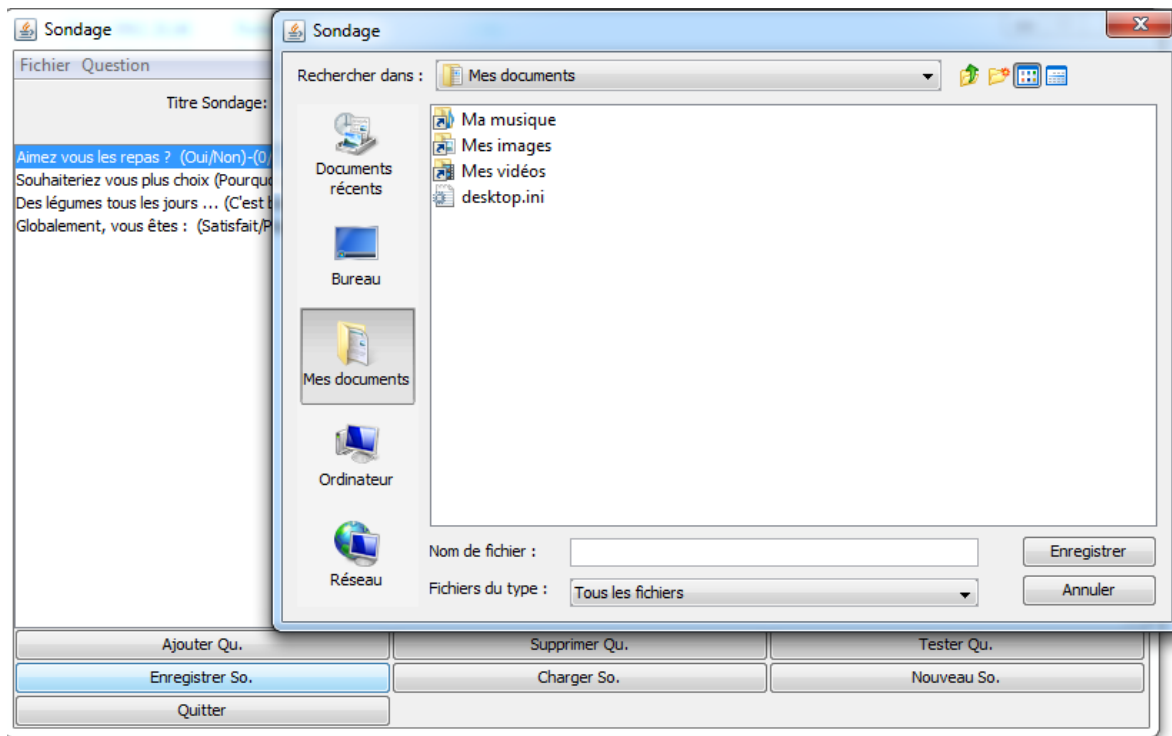
Cette question peut finalement ne pas correspondre à nos attentes, nous la supprimons.



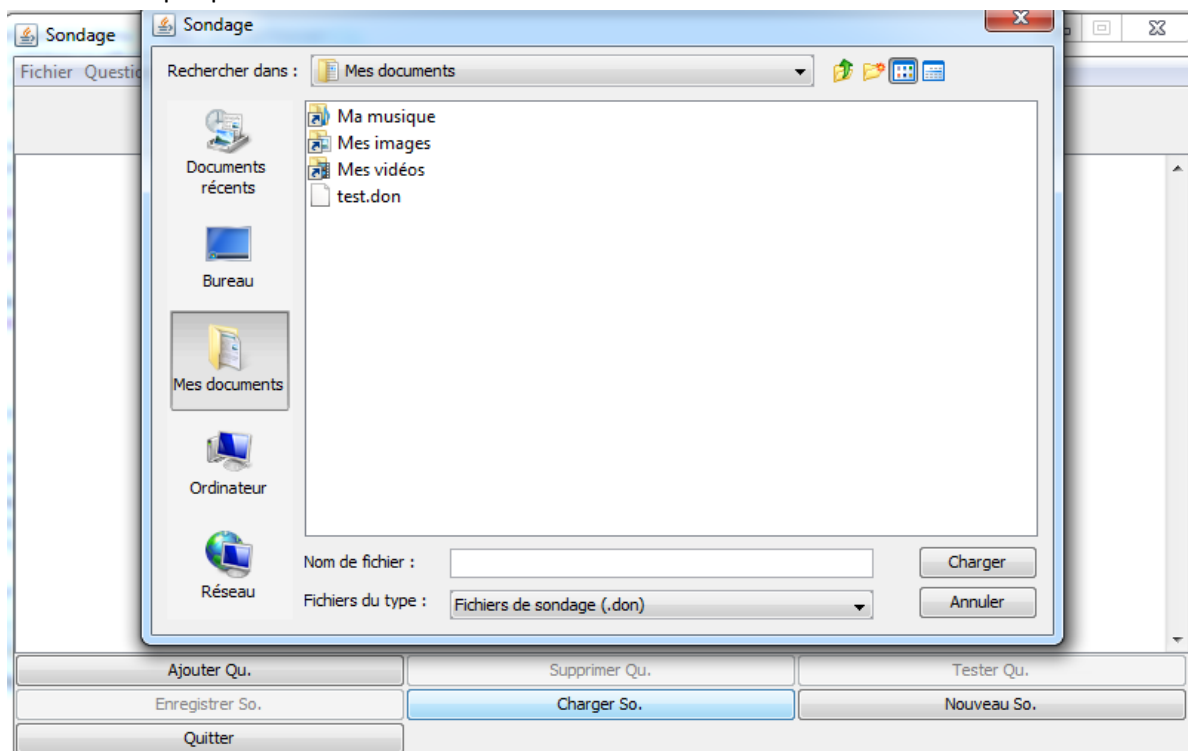
Nous revenons au point de départ, c'est-à-dire un sondage vide.



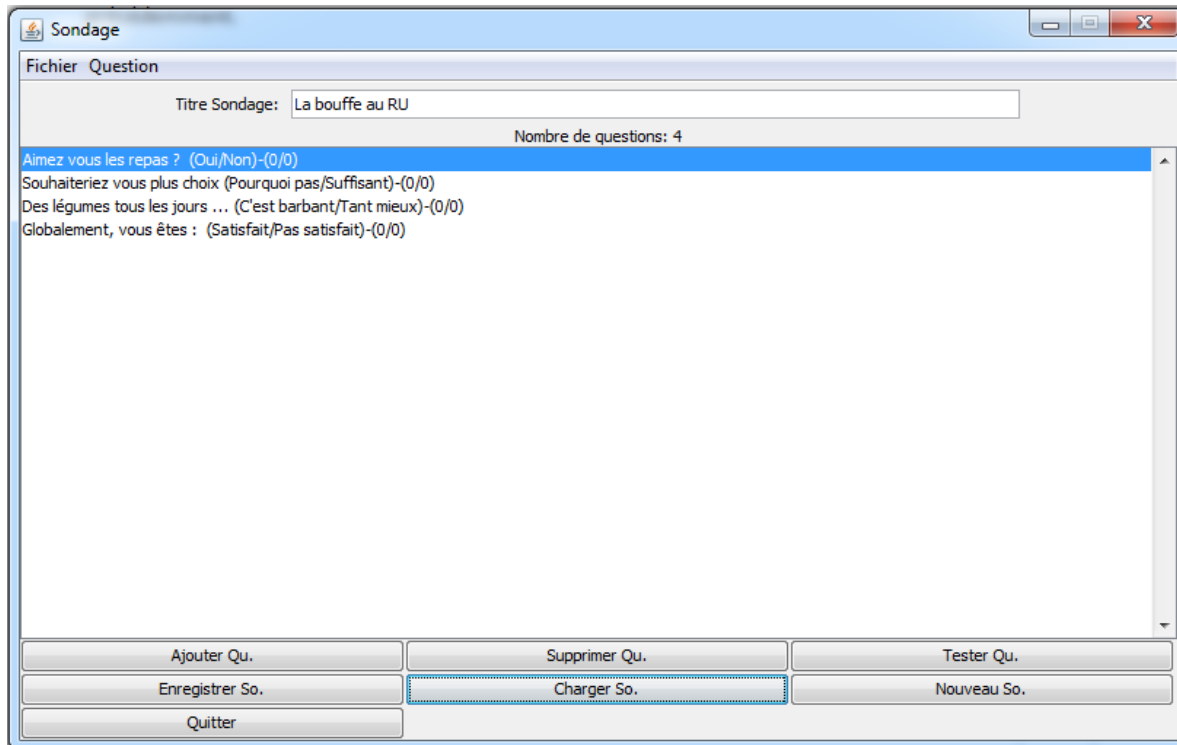
Après avoir ajouté des questions, nous décidons de l'enregistrer. Il faut bien entrer un titre à ce sondage.



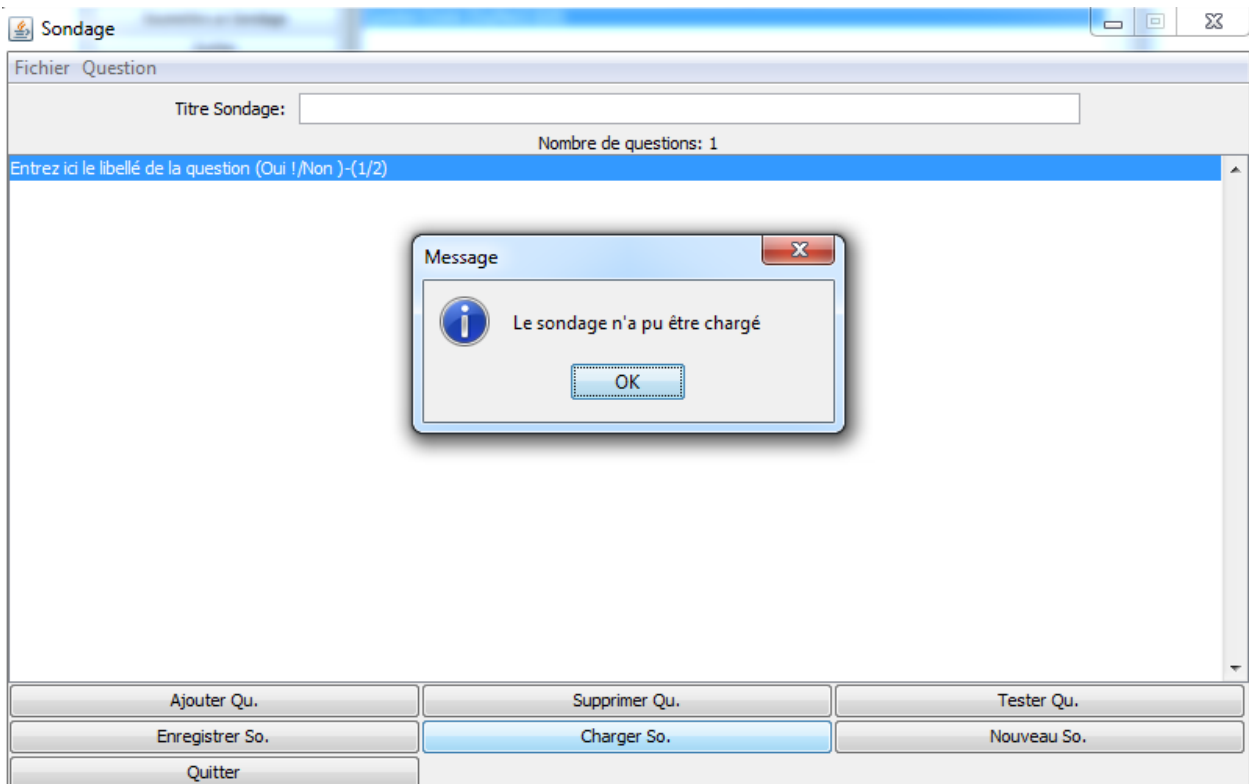
Pour cela nous ouvrons une fenêtre de sélection de fichier. Nous pouvons entrer le nom que nous souhaitons. Si le nom n'existe pas l'enregistrement se termine. L'extension .don est ajoutée au fichier si celle-ci n'est pas précisée.



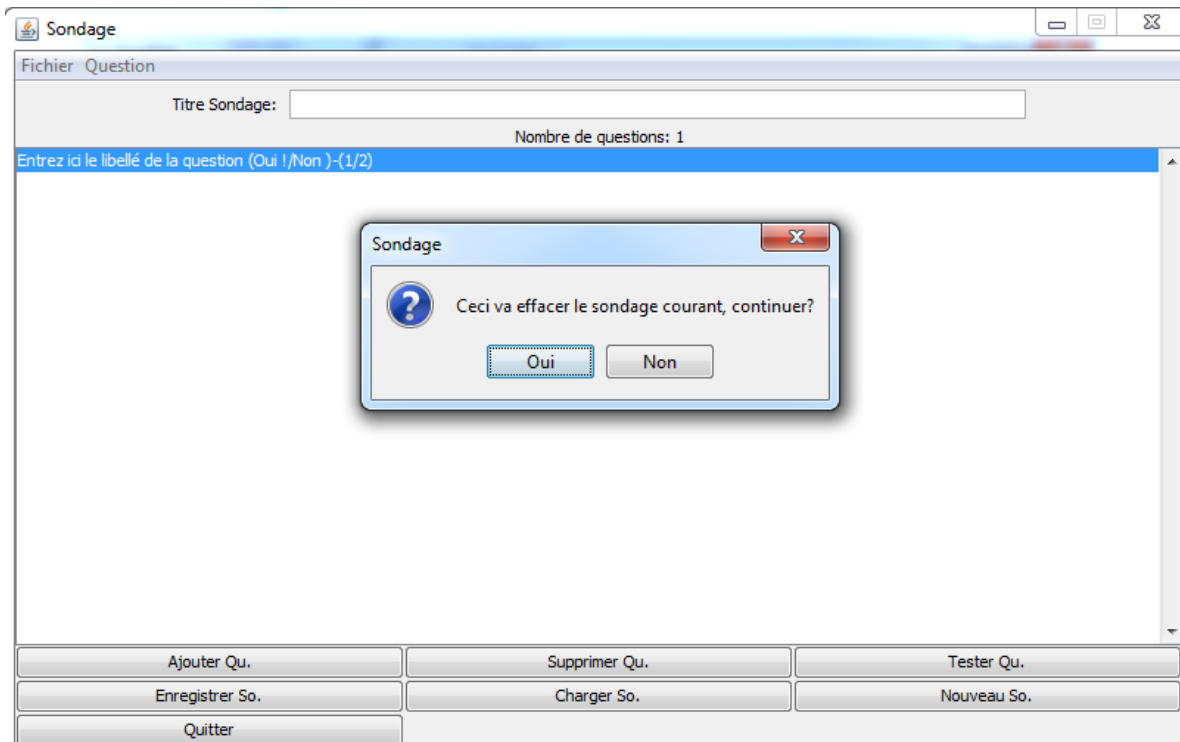
Nous allons maintenant charger un fichier, nous nous retrouvons avec la même fenêtre que précédemment.



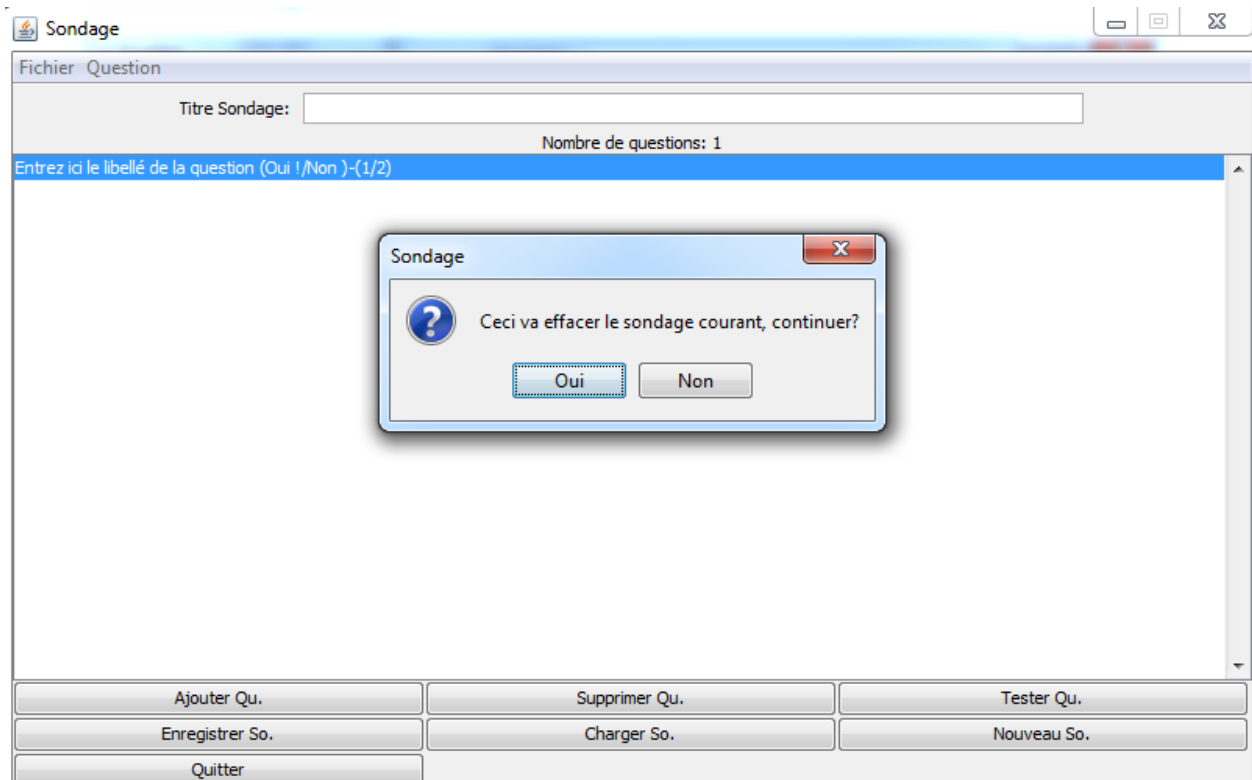
Le fichier a bien été chargé.



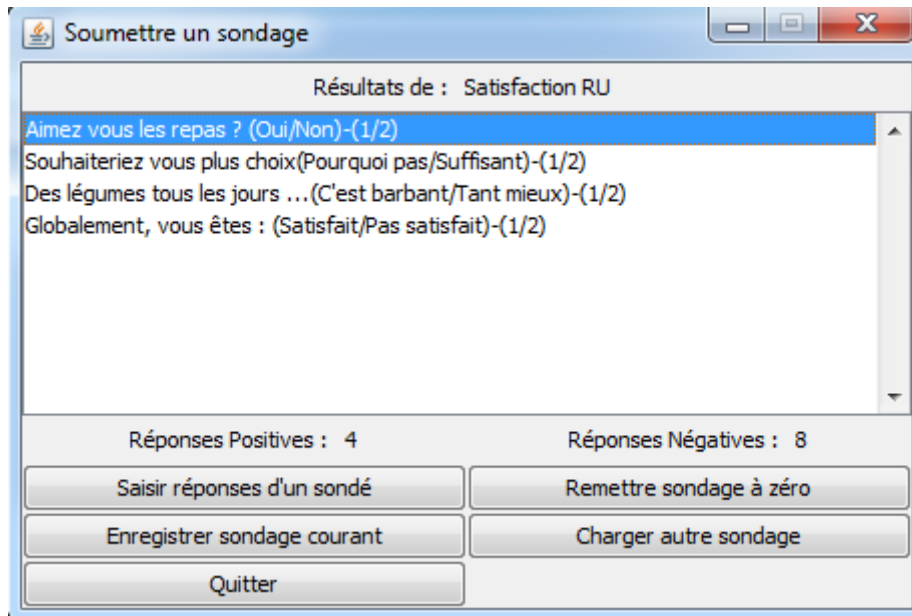
Cependant lorsque le fichier ne se charge pas, ou n'existe pas, nous affichons un message et nous réaffichons le sondage d'avant.



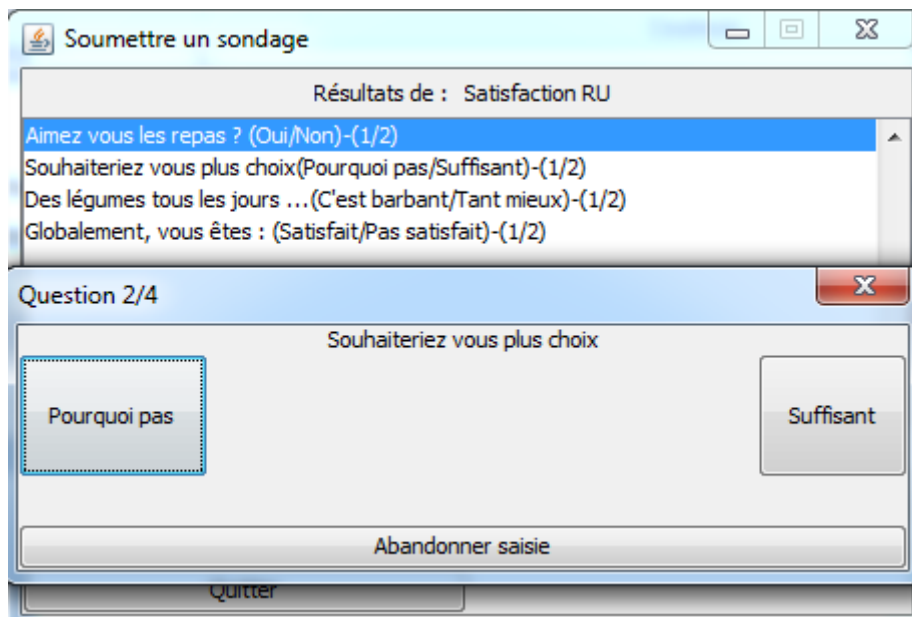
Nous créons un nouveau questionnaire en affichant un message de confirmation.



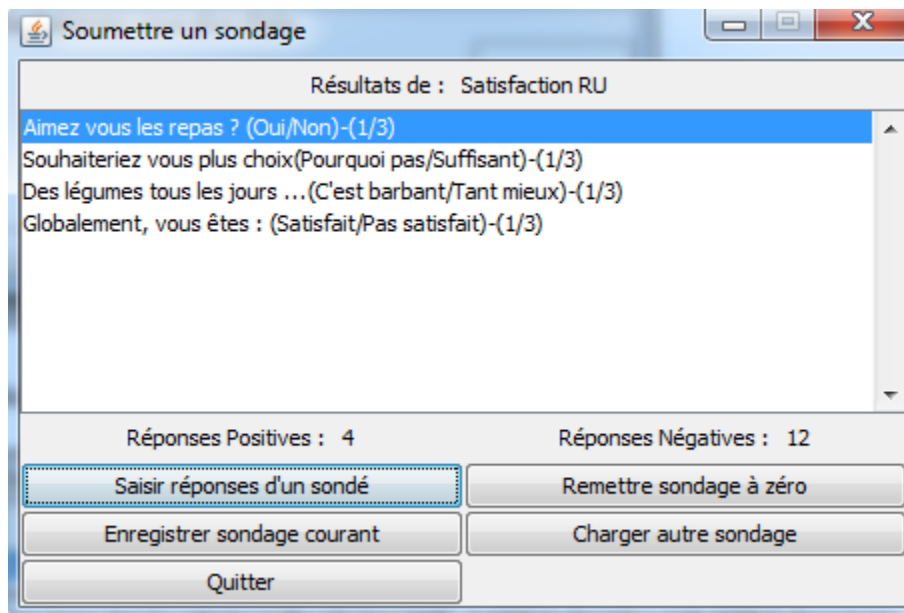
Nous quittons l'édition d'un sondage, et un message nous demande de confirmer notre choix. Nous nous trouvons dans la fenêtre de menu.



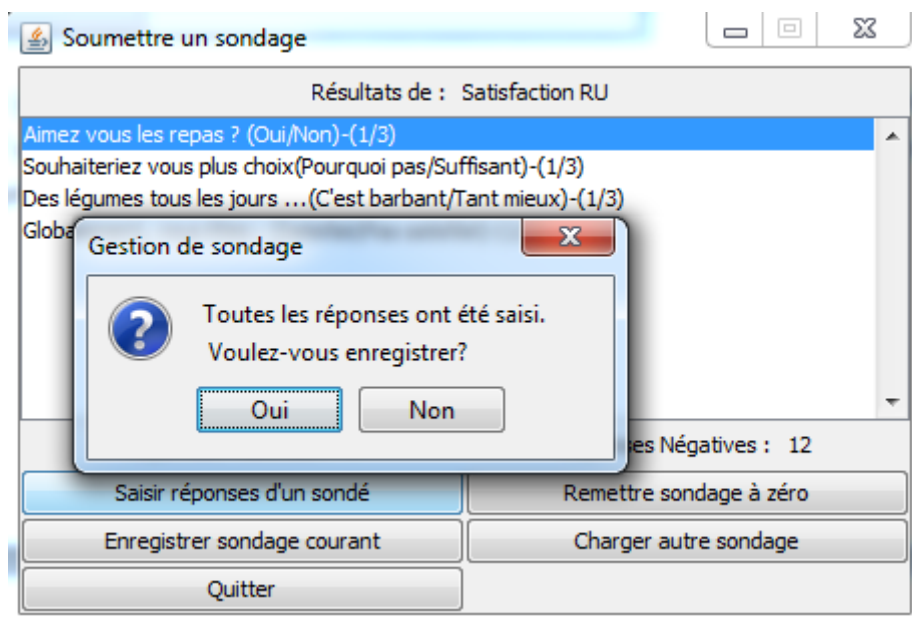
Nous voici dans la fenêtre qui va nous permettre de soumettre un questionnaire. Notons que charger sondage fonctionne comme celui de la fenêtre d'édition. Nous devons charger un sondage afin de donner l'accès au différentes actions, ou bien quitter.



Une fois le fichier chargé, Nous répondons négativement à toutes les réponses.

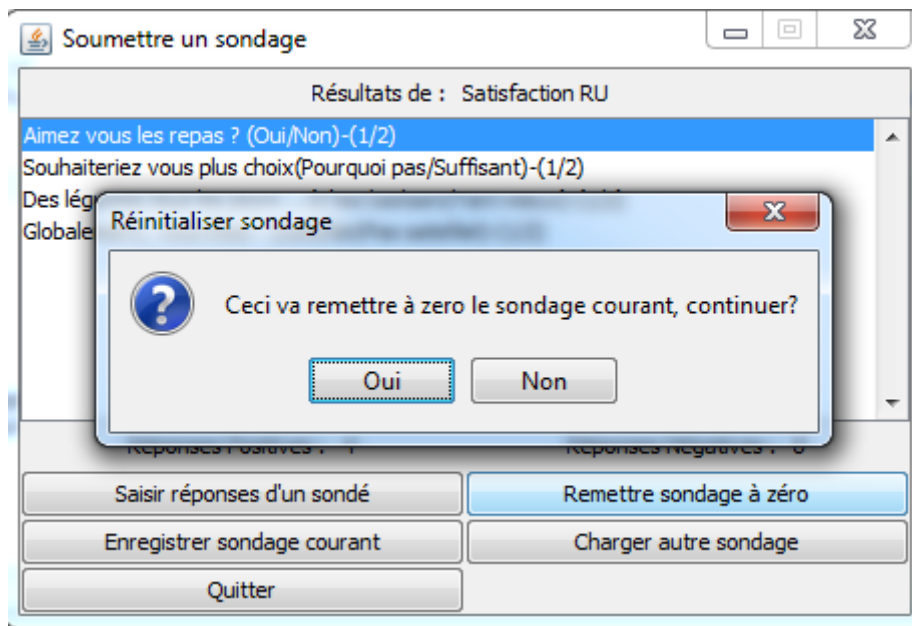


Les résultats ont été mis à jour en fonction des réponses que j'ai donné. Comme je n'ai donné que des réponses négatives, et qu'il y a trois questions le nombre de réponses positive n'a pas changé tandis que le nombre de réponses négatives a été augmenté de 4.

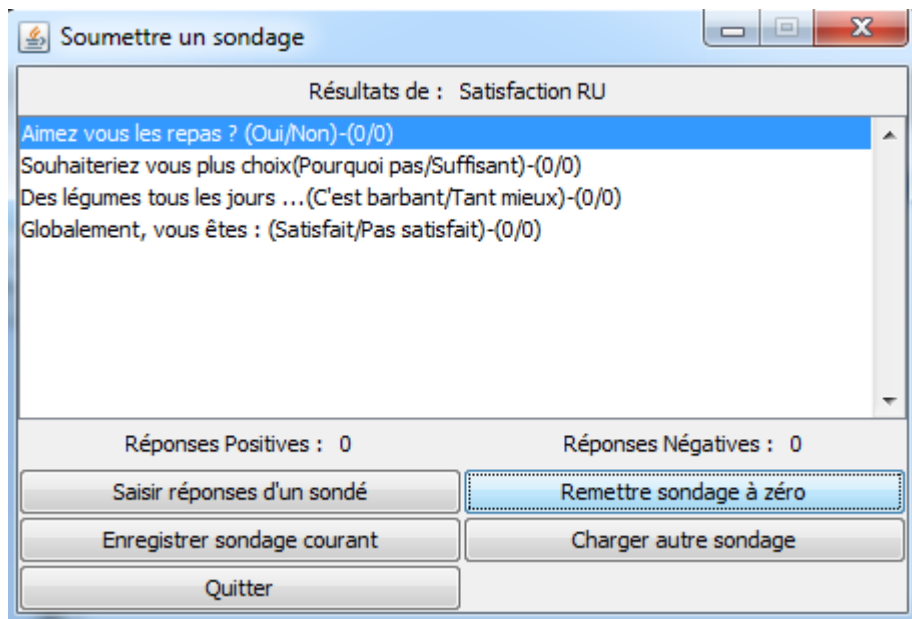


Il est également possible d'annuler la saisie des réponses d'un sondé de 2 façons possible : en pleine saisie des réponses ou bien à la fin, lorsqu'un message de confirmation demande la validation des résultats.

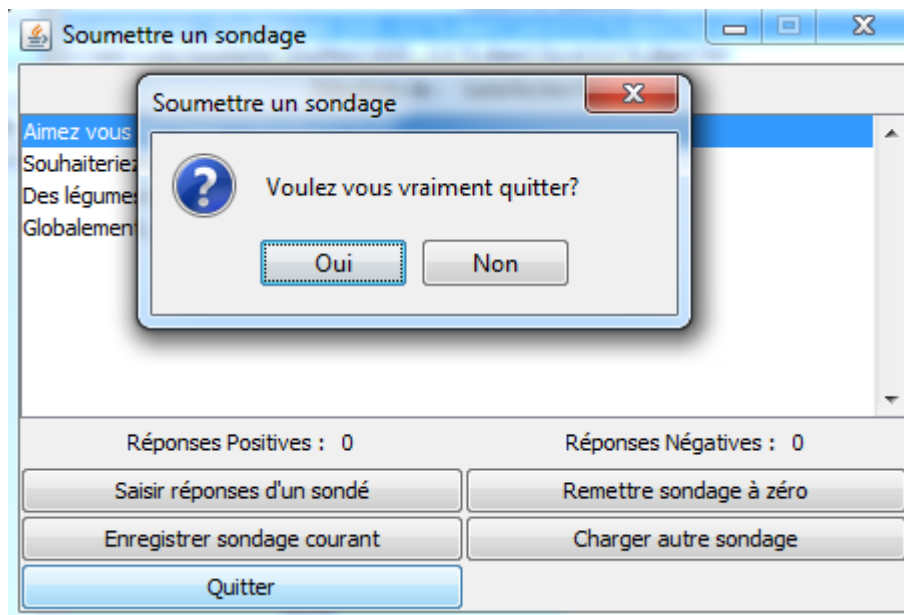
La sauvegarde se fait comme précédemment. Nous sauvegardons ce fichier.



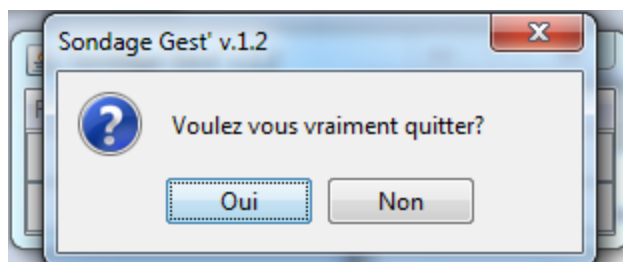
Nous pouvons réinitialiser un sondage.



Les réponses du questionnaire après avoir été initialisé, sont revenues à zéro.



Nous quittons la fenêtre qui soumet les sondages.



Nous décidons de quitter le programme.

Explication du code source

Le code source est commenté. Cependant je vais dans cette partie plutôt expliquer comment le code est construit.

J'ai choisi de ne pas créer d'écouteurs pour chaque bouton, car d'une part, cela diminue le nombre de classes créées, et cela améliore la lisibilité du code. Donc chaque fenêtre utilisant des boutons ont les listeners directement implémentés à la fin du code.

J'ai essayé au possible de mettre tous les contrôles dans les classes contrôleur, mais certaines fois cela été difficile, et ne correspondait pas aux classes demandées dans le cahier des charges, c'est pour cela que dans certains cas les contrôles se trouvent directement dans la classe (Comme pour la vérification de saisie d'une question, avec des champs non vides, etc...).

Ensuite j'ai créé une classe que j'ai appelé Vue « QuelqueChose », pour chaque fenêtre qui apparaîtra à l'écran. Il y en a en tout six (VueEditerQuestion pour ajouter une question à un questionnaire, VueEditionSondage pour éditer un sondage, VuePasseurEditeurSondage pour afficher le menu de départ, VueQuestionBinaire pour afficher les résultats des tests de questions, VueReponseQuestionBinaire, qui ressemble beaucoup à la précédente (c'est une classe fille de celle-ci), mais qui a des différences comme le fait de fermer la fenêtre lorsque l'on appuie sur oui ou non, lors de la saisie des réponse d'un questionnaire, et VueSoumettreSondage, qui affiche une fenêtre pour soumettre des sondages).

J'ai créé deux contrôleurs, un pour la fenêtre éditer, et un autre pour la fenêtre soumettre. Ils sont néanmoins semblables.

J'ai aussi pris l'initiative d'afficher mon programme dans le thème de Windows 7, tout comme le fait d'empêcher l'utilisateur de redimensionner les fenêtres.

Conclusion

Nous voici au terme de cette explication du projet de Java. J'ai vraiment apprécié faire ce programme. Les travaux que nous réalisons sont de plus en plus concrets, et du coup sont beaucoup plus intéressants.