

---

# **Un éditeur orienté ligne**

TP 10

Julien Blanchon

1 Mars 2020

## Table des matières

<b>Exercice 1 : Comprendre l'architecture de l'éditeur orienté ligne</b>	<b>3</b>
1.1 Exécuter l'application . . . . .	3
1.2. Comprendre l'architecture . . . . .	3
1.3. Compléter les commandes. . . . .	4

## **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**

*Exécuter l'application.* Constater que le menu textuel est opérationnel.

Le menu textuel est bien opérationnel.

### **1.2. Comprendre l'architecture**

*Comprendre l'architecture.* Vérifier que le code respecte le diagramme de classe fourni.

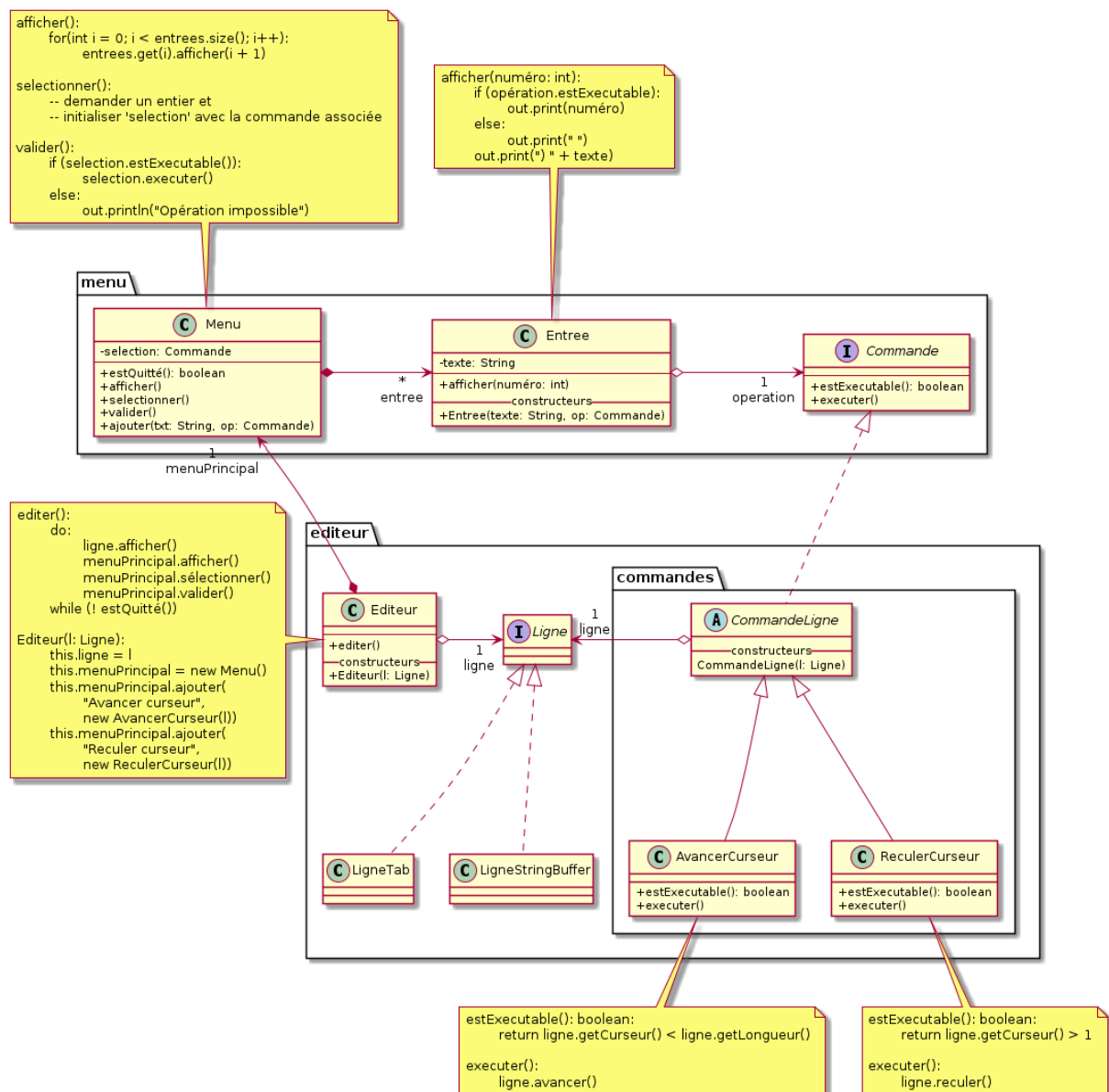


FIGURE 1 – Diagramme de classe de l'éditeur menu

OK !

### 1.3. Compléter les commandes.

*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).

```
1 # editeur/commande/CommandeSupprimerSousCurseur.java
```