

LOG121, conception orientée objet

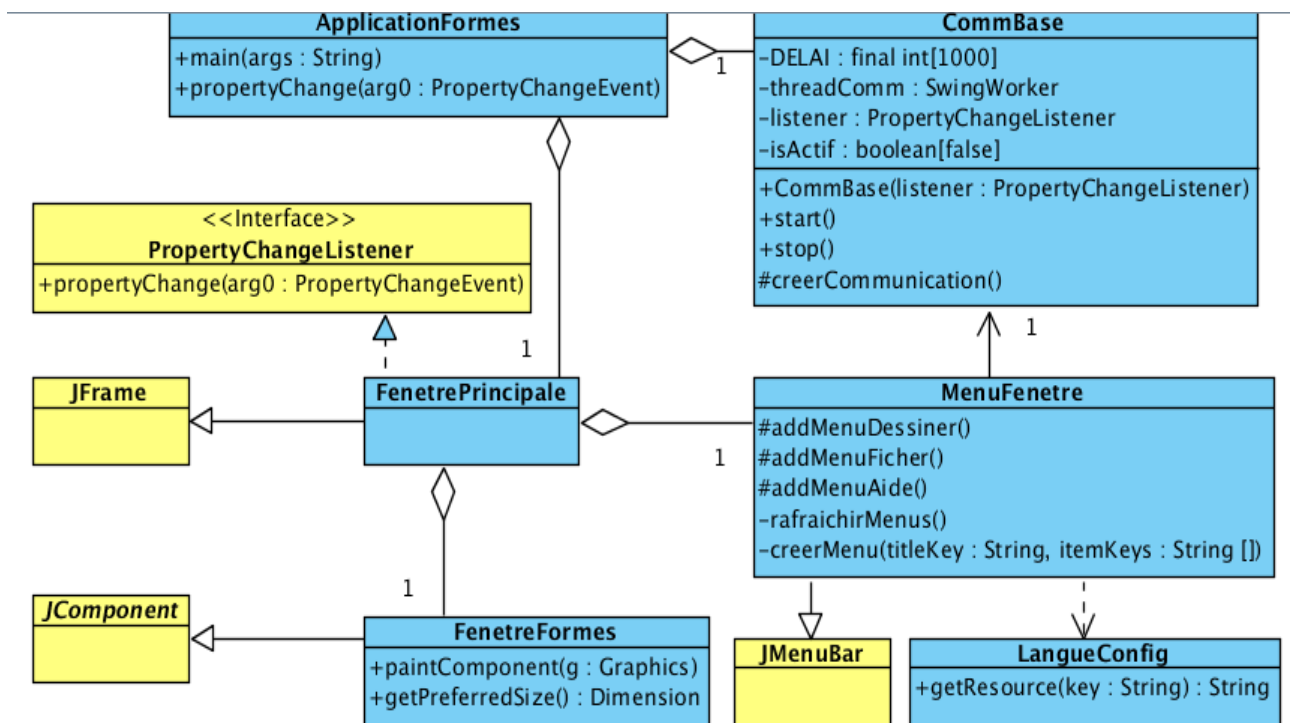
Squelette, Laboratoire 1

Le diagramme UML du squelette est présenté ci-dessous. L'application globale est définie par la classe *ApplicationFormes*, laquelle contient la *FenetrePrincipale* de l'application et un objet pour gérer la communication avec le serveur (*CommBase*).

La fenêtre principale contient : un menu (*MenuFenetre*), qui fournit les options appropriées; et une fenêtre de formes (*FenetreFormes*) où seront affichées les formes en provenance du serveur.

Nous remarquons que le menu de la fenêtre est lié à *CommBase*, puisqu'il permet d'activer et de désactiver la communication. Le menu utilise aussi *LangueConfig* afin que les options de menu soient affichées dans la langue indiquée dans le fichier *prefs.properties* (les champs pour les menus sont présentés en français dans *app_fr.properties* et en anglais dans *app_en.properties*).

Un fil d'exécution défini dans *CommBase* envoie une information à un observateur de type *PropertyChangeListener* (soit ici un objet *FenetrePrincipale*, tel que spécifié dans le constructeur de *ApplicationFormes*).



Remarquez que ce squelette reste qu'un *squelette* : vous devrez le modifier à votre guise pour remplir les fonctionnalités décrites dans l'énoncé. Ceci signifie que tous types d'apports sont envisageables : ajouter des classes, des méthodes, des paramètres de fonctions, des attributs, etc.