

---

# Architecture logicielle

## Rapport sur le mini-projet

Florian Ducret - Yang Liu - Corentin Normant - 21 novembre 2016

---

### Définition du langage de dessin

Le langage de dessin que nous fournissons est majoritairement basé sur le langage UML. Il permet de créer des diagrammes de classes et fournit les fonctionnalités suivantes.

- Représentation différentes des Enum, Class et des Interfaces.
- Représentation des attributs, constructeurs, méthodes dans les types ci-dessus.
- Représentation des relations entre différentes types.
- Possibilité d'ajouter des étiquettes au diagramme.

Nous avons prévu d'ajouter la possibilité de personnaliser le dessin en permettant de modifier la couleur et l'épaisseur de traits, la forme des boîtes représentant les types et la forme des flèches représentant les relations.

Le langage en lui-même consiste à écrire l'arbre syntaxique abstraite représentant les types et les relations que l'utilisateur souhaite décrire.

### Interprétation du langage

Le script test permet pour le moment de décrire les types et les relations dans la console.

## Patrons de conception utilisés

Composites utilisé pour représenter les chaînes :

- Les différents éléments - ElementDeDessin : représenter un dessin en fonction de tous les éléments de dessin qui le composent.

Nous envisageons utiliser le patron singleton dans la suite du projet pour créer un dessin vide par exemple.





