



VirtuCarrière

Livrable 3

Présenté à Thierry Eude

Par

Équipe 09

Matricule	Nom	Courriel
111 254 476	Maxime Miville Deschênes	maxime.miville-deschenes.1@ulaval.ca
111 158 759	Vincent Masse	vincent.masse.4@ulaval.ca
111 238 923	Francis Boulianne	francis.boulianne.2@ulaval.ca
111 240 093	Philippe Vincent	philippe.vincent.3@ulaval.ca

Modèle du domaine

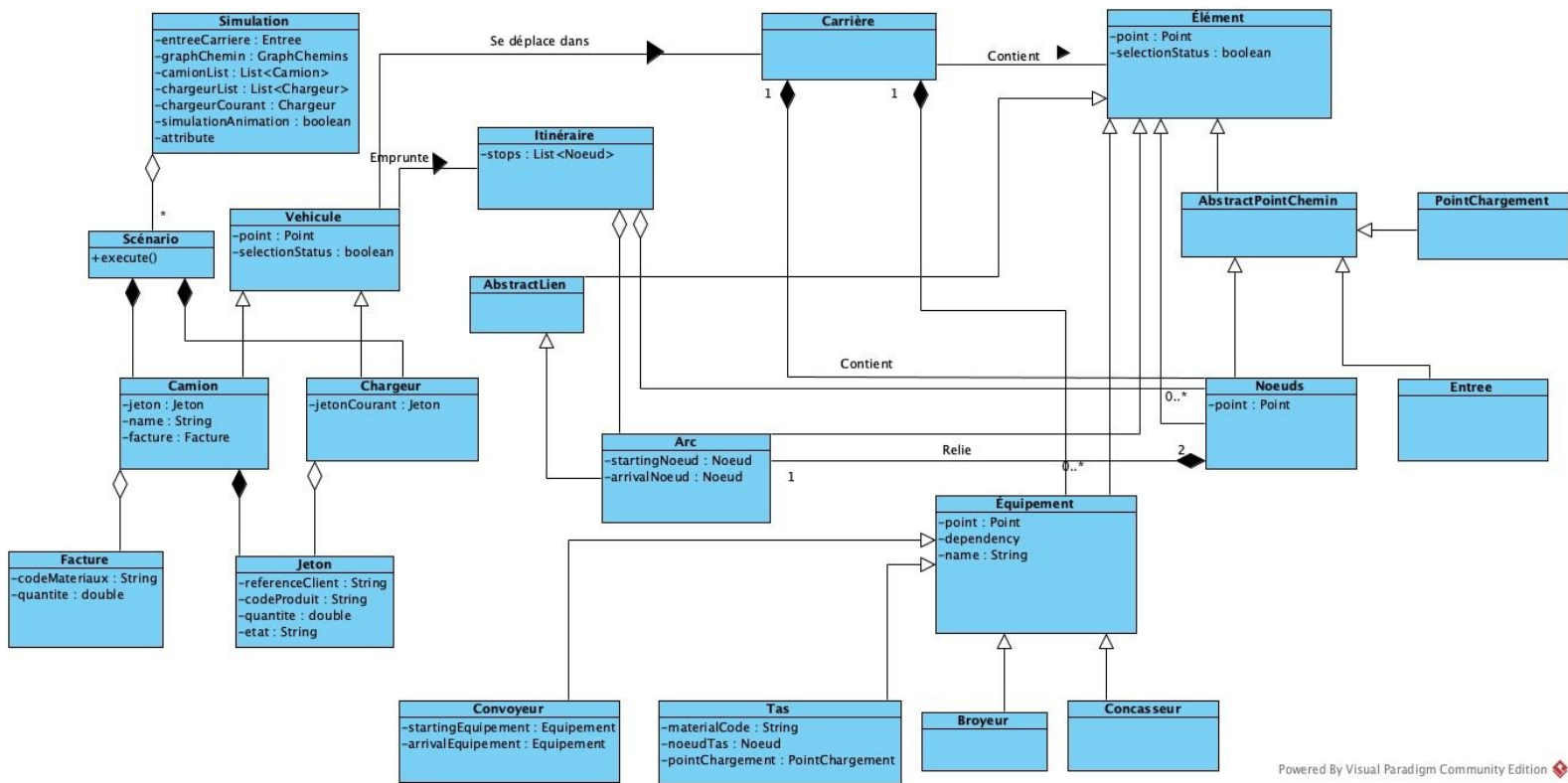
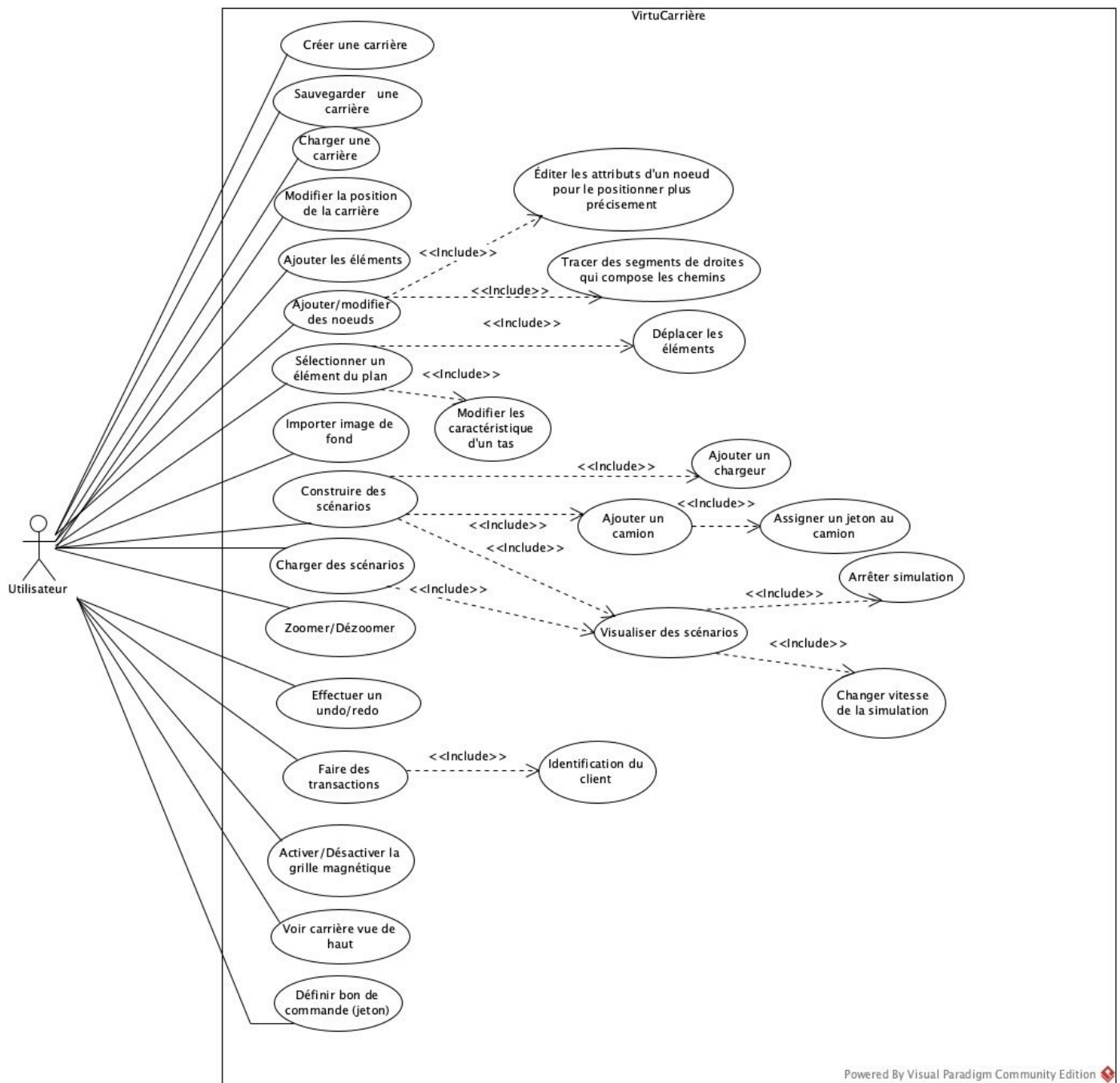


Diagramme des cas d'utilisation



Modèle de conception mis à jour

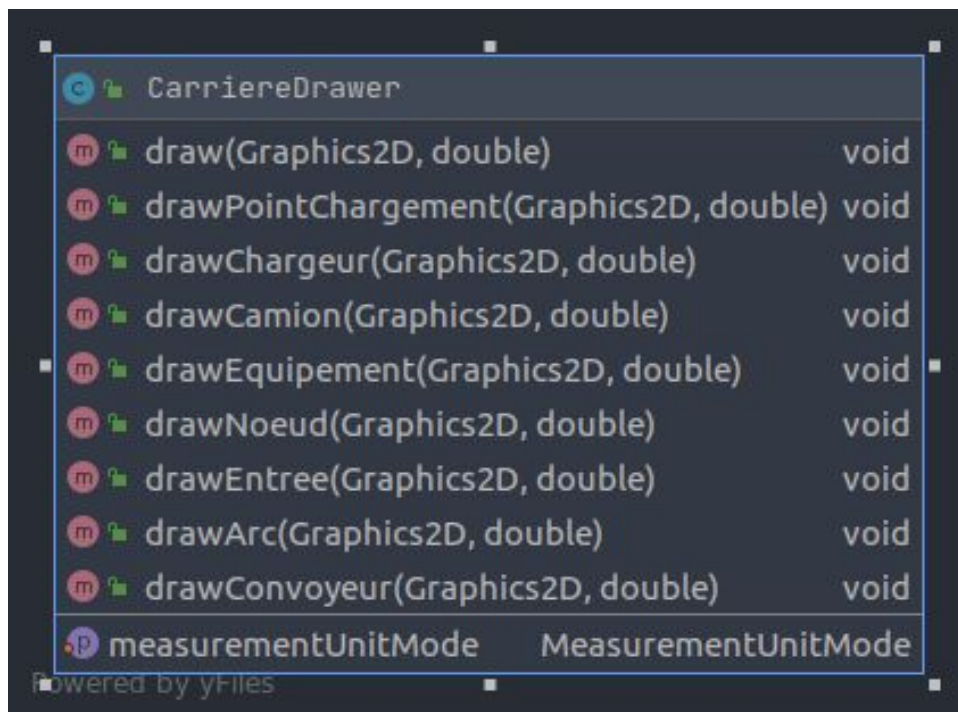
Pour le modèle de conception, nous avons eu l'autorisation de Thierry Eude pour générer notre diagramme de classe grâce à IntelliJ. Nous avons choisi de présenter le modèle de conception par package pour faciliter le visionnement et nous avons inclus le modèle de package à la suite pour permettre de voir la composition de notre application. De plus, nous allons joindre les images ci-dessous en .png pour faciliter votre visionnement, si désiré.

Controller

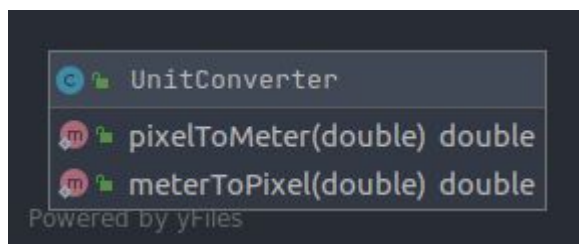
ElementContainer	
switchSelectionStatus(double, double, boolean)	void
updateSelectedItemsPosition(double, double)	void
trouverChargeurCorrespondant(Tas)	Chargeur
ChargeurCheminToPath(Chargeur, Tas, List<Noeud>)	Vector<AbstractPointChemin>
noeudSelection(double, double)	void
trouverTasCorrespondant(List<Tas>, String)	Tas
cheminDuCamion(Tas)	Vector<AbstractPointChemin>
isNoeudPresent(Noeud)	void
isEquipementPresent(Equipement)	void
addArc(Arc)	void
clearEquipementConv()	void
addElement(Point, EquipementModes)	void
removePlan(Element)	void
addTas(Point, String)	void
removeCamion(Camion)	void
addCamion(Point, String, String, double)	void
changementSelectionStatus(double, double)	void
removeArc(Arc)	void
removeConvoyeur(Convoyeur)	void
addChargeur(Point)	void
EditCamion(Camion, String, String, double)	void
generateFacture(Camion)	void
verificationJeton(Camion, Chargeur)	boolean
cheminDuCamionRetour(Tas)	Vector<AbstractPointChemin>
removeChargeur(Chargeur)	void
genererFacture(Camion)	Facture
createToken(String, String, double)	void
removeEquipement(Equipement)	void
addEquipement(Equipement)	void
removeNoeud(AbstractPointChemin)	void
snapSelectedElementToGrid(double)	void
startSimulation()	void
closeSimulation()	void
getElement(Point)	Element
validateDependencies()	boolean
entree	Entree
convoyeurList	ArrayList<List<Convoyeur>>
simulationSpeed	double
arcList	ArrayList<List<Arc>>
file	File
entreSimulation	Entree
graphChemin	GraphChemins
simulationAnimation	boolean
allNoeuds	List<Noeud>
camionList	List<Camion>
equipementList	List<Equipement>
graphCheminSimulation	GraphChemins
chargeurList	List<Chargeur>
noeudForArcList	List<Noeud>
pointsForArcList	List<AbstractPointChemin>
noeudList	List<AbstractPointChemin>

Controller		
addConvoyeur(Point, EquipementModes)		void
addCrible(Point, EquipementModes)		void
addConcasreur(Point, EquipementModes)		void
addBroyeur(Point, EquipementModes)		void
TrouverTasCorrespondant(List<Tas>, String)		Tas
EditCamion(Camion, String, String, double)		void
cheminDuCamion(Tas)	Vector<AbstractPointChemin>	
addChargeur(Point)		void
addCamion(Point, String, String, double)		void
cheminDuCamionRetour(Tas)	Vector<AbstractPointChemin>	
genererFacture(Camion)		Facture
createToken(String, String, double)		void
removeChargeur(Chargeur)		void
removeCamion(Camion)		void
clearEquipementConv()		void
choisirChargeurCorrespondant(Tas)		Chargeur
ChargeurCheminToPath(Chargeur, Tas, List<Noeud>)	Vector<AbstractPointChemin>	
verificationJeton(Camion, Chargeur)		boolean
removeEquipement(Equipement)		void
addEquipement(EquipementModes, Point)		void
addTas(Point, String)		void
addNoeud(Point, EquipementModes)		void
changementSelectionStatus(double, double)		void
addArc(Point, AbstractPointChemin, AbstractPointChemin)		void
removeNoeud(AbstractPointChemin)		void
removeArc(Arc)		void
removeConvoyeur(Convoyeur)		void
addEntree(Point, EquipementModes)		void
removeEntree(Entree)		void
switchSelectionStatus(double, double, boolean)		void
noeudSelection(double, double)		void
updateSelectedItemsPositions(double, double)		void
openFile()		void
saveAs()		void
save()		void
newProject()		void
startSimulation()		void
closeSimulation()		void
validateDependencies()		boolean
undo()		void
redo()		void
entree		Entree
convoyeurList	ArrayList<List<Convoyeur>>	
element	ElementContainer	
simulationSpeed	double	
arcList	ArrayList<List<Arc>>	
entreeSimulation	Entree	
graphChemin	GraphChemins	
simulationAnimation	boolean	
camionList	List<Camion>	
equipementList	List<Equipement>	
allNoeuds	List<Noeud>	
graphCheminSimulation	GraphChemins	
chargeurList	List<Chargeur>	
noeudForArcList	List<Noeud>	
pointsForArcList	List<AbstractPointChemin>	
noeudList	List<AbstractPointChemin>	

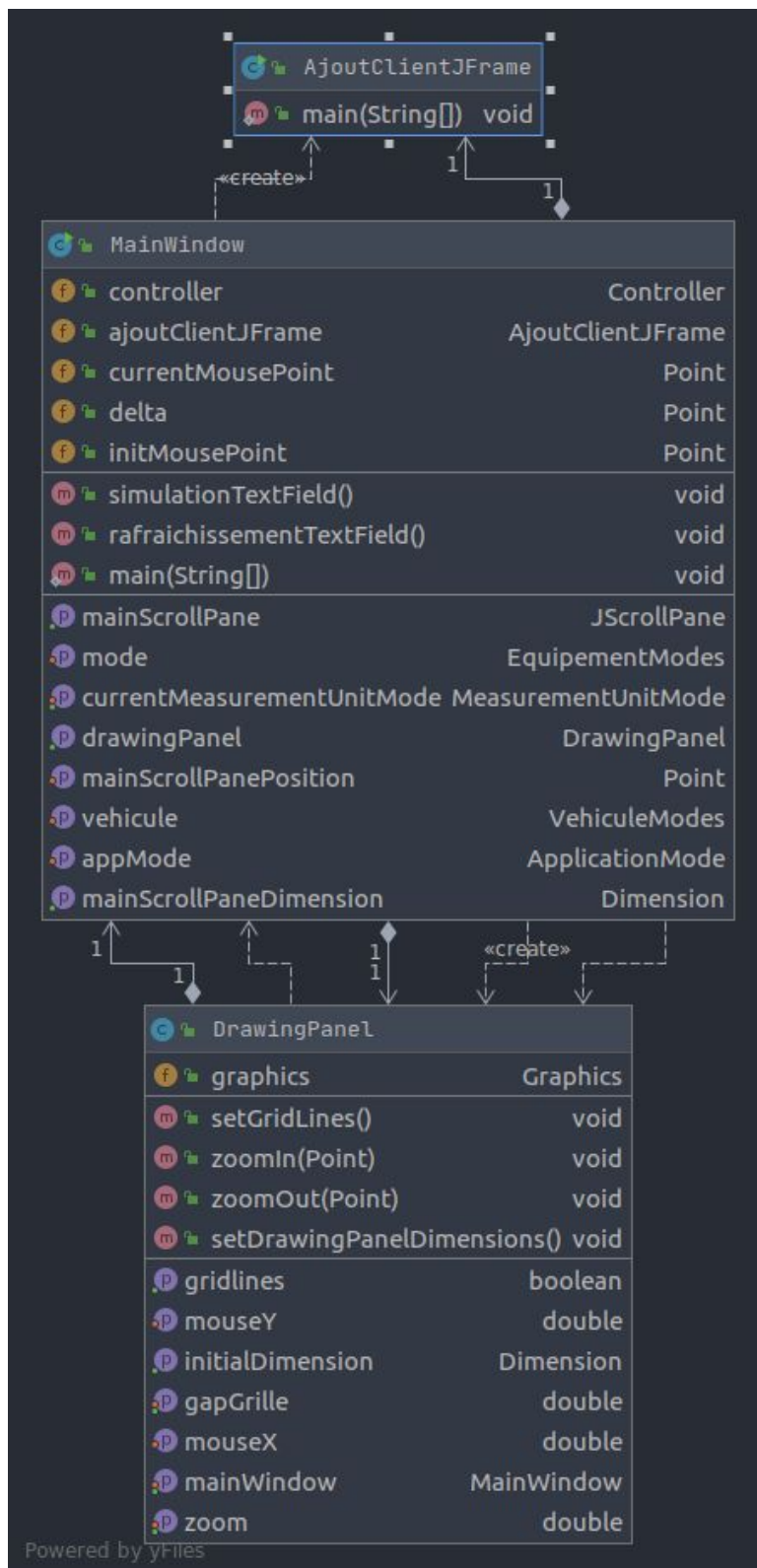
Drawing



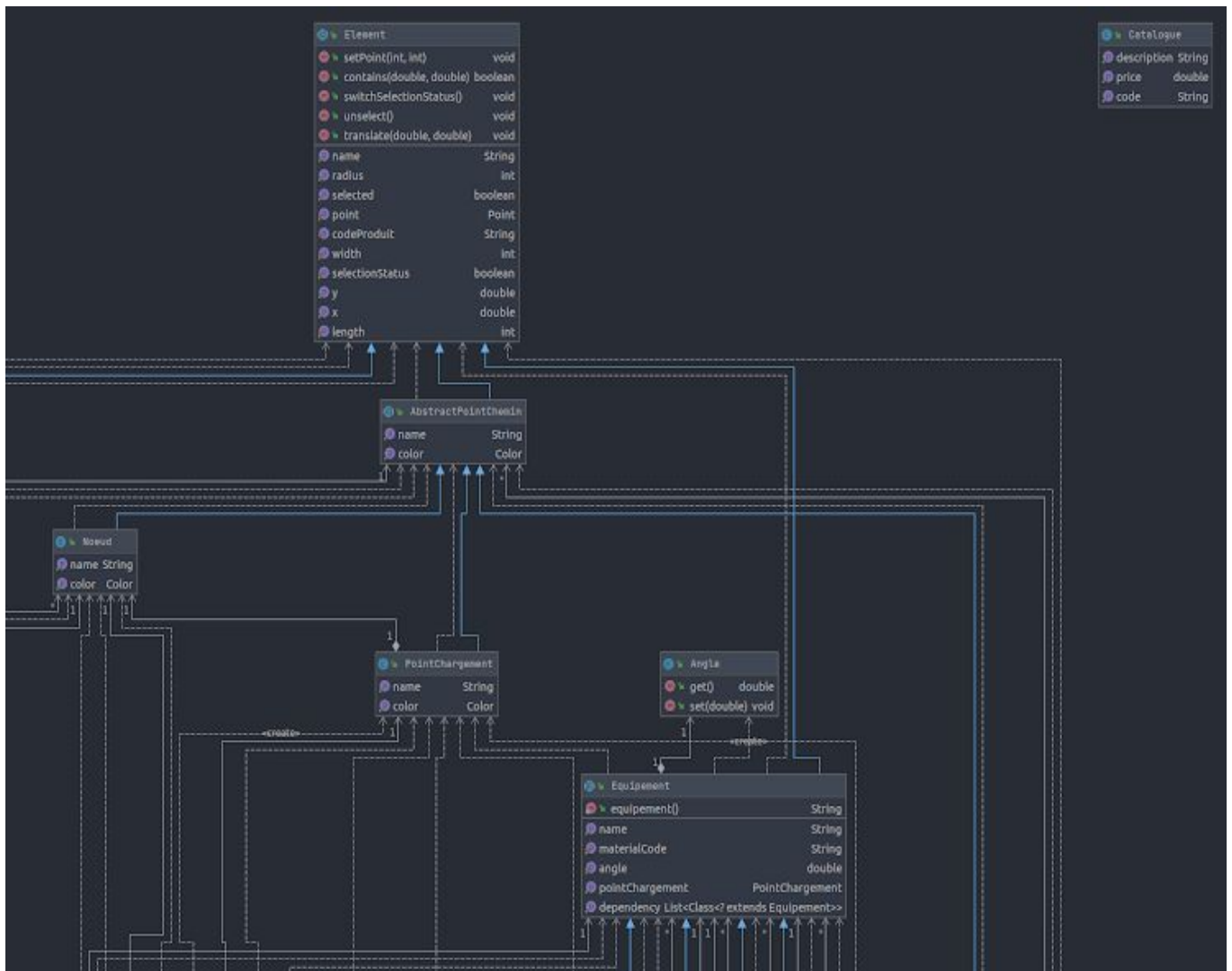
AffichageUtil

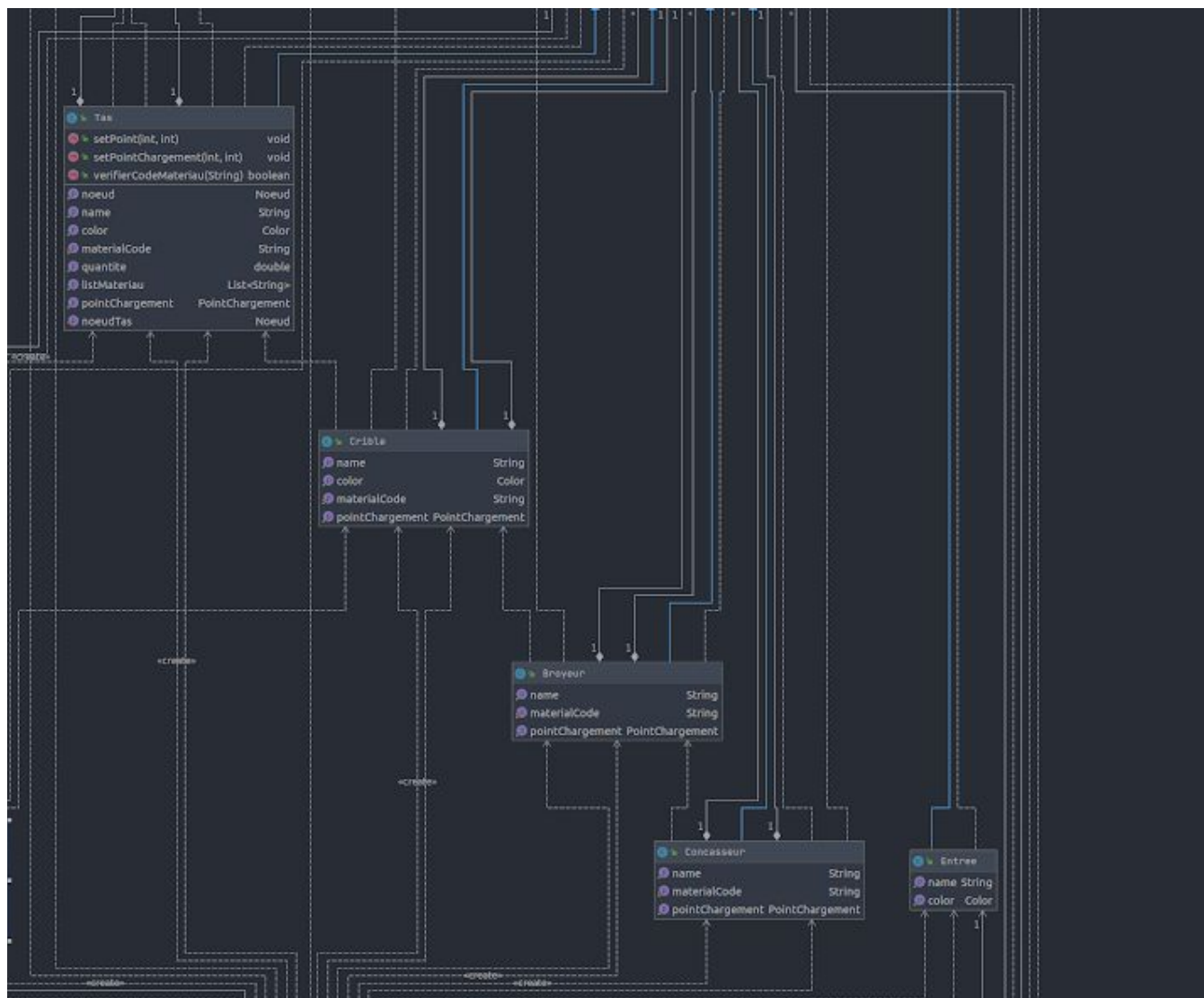


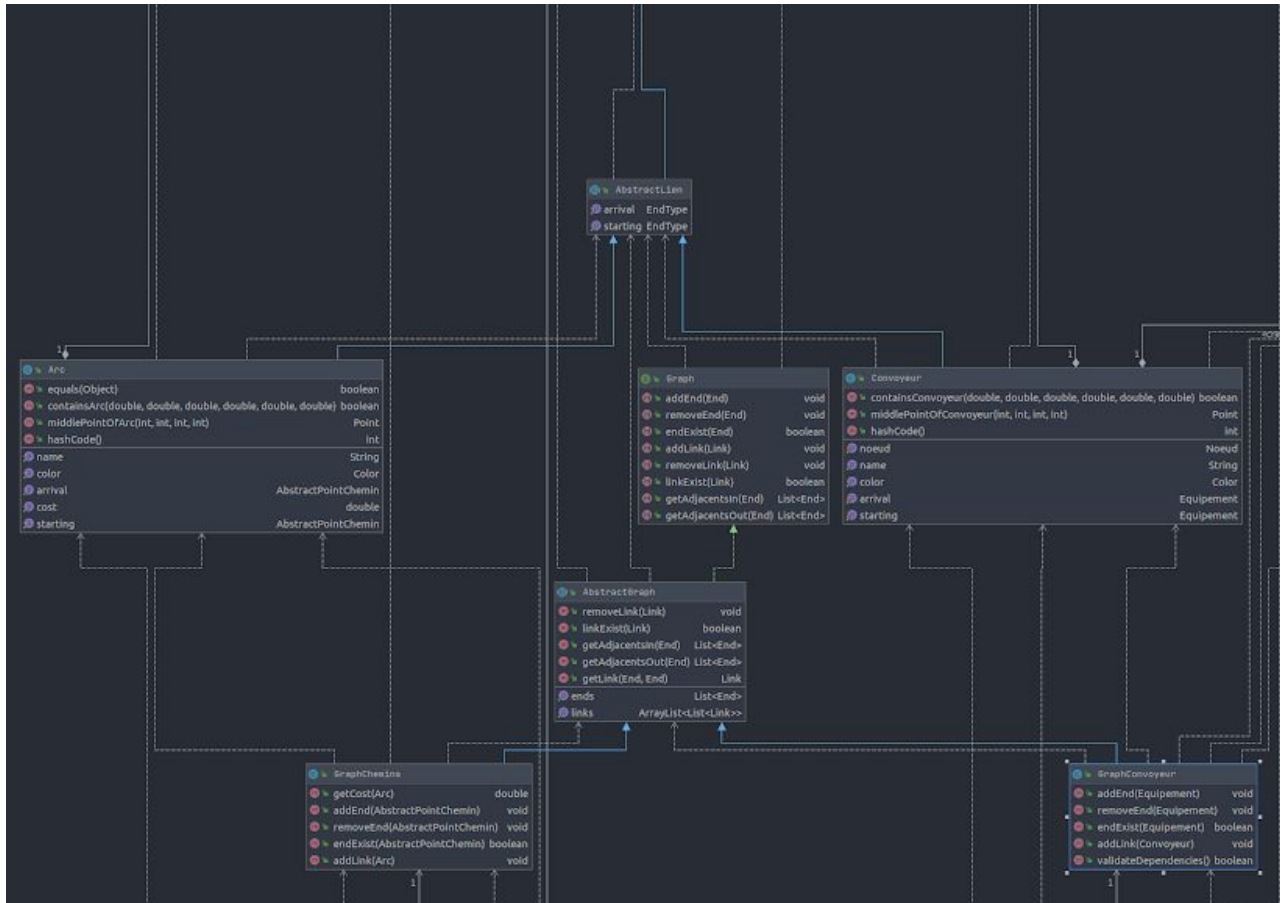
GUI

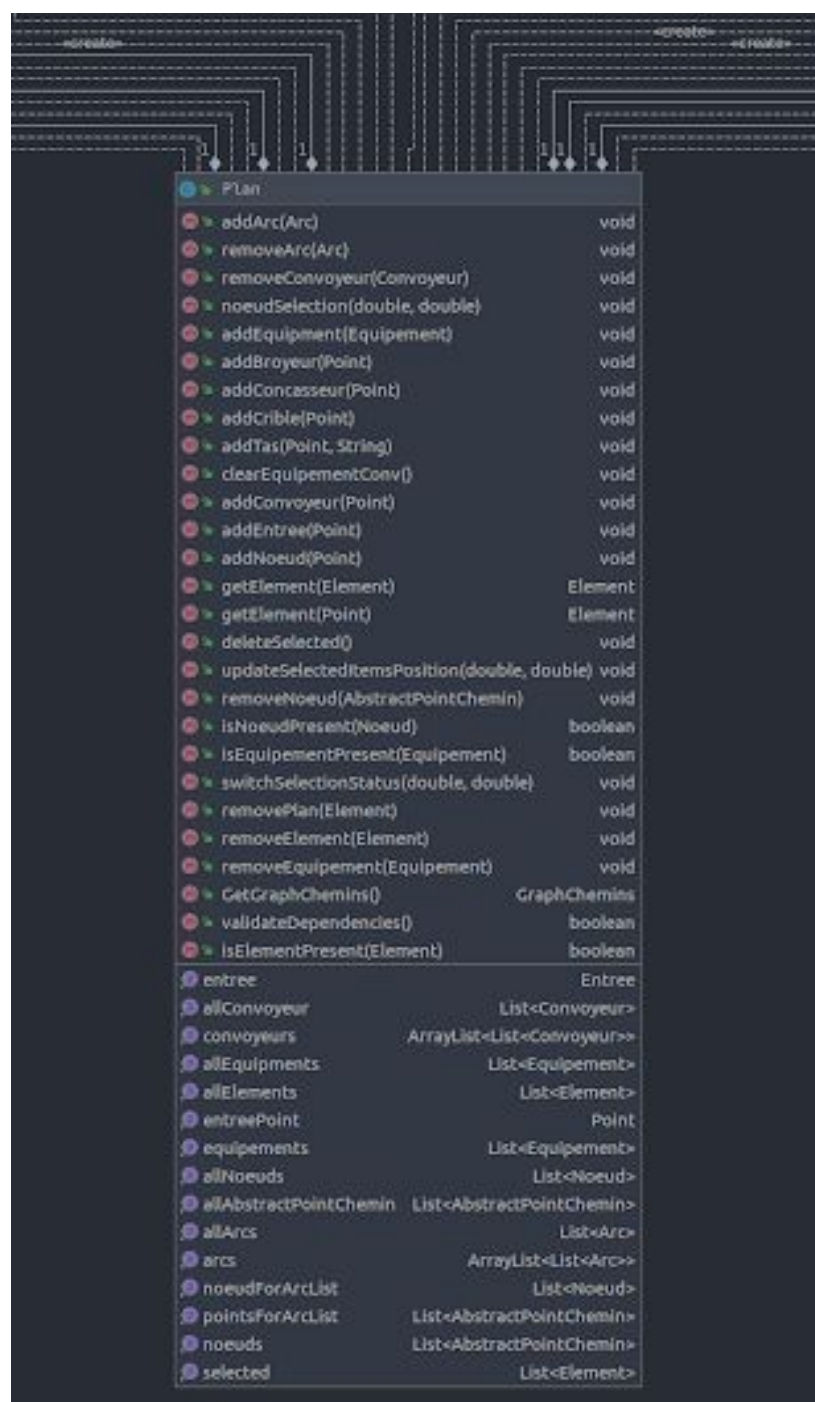


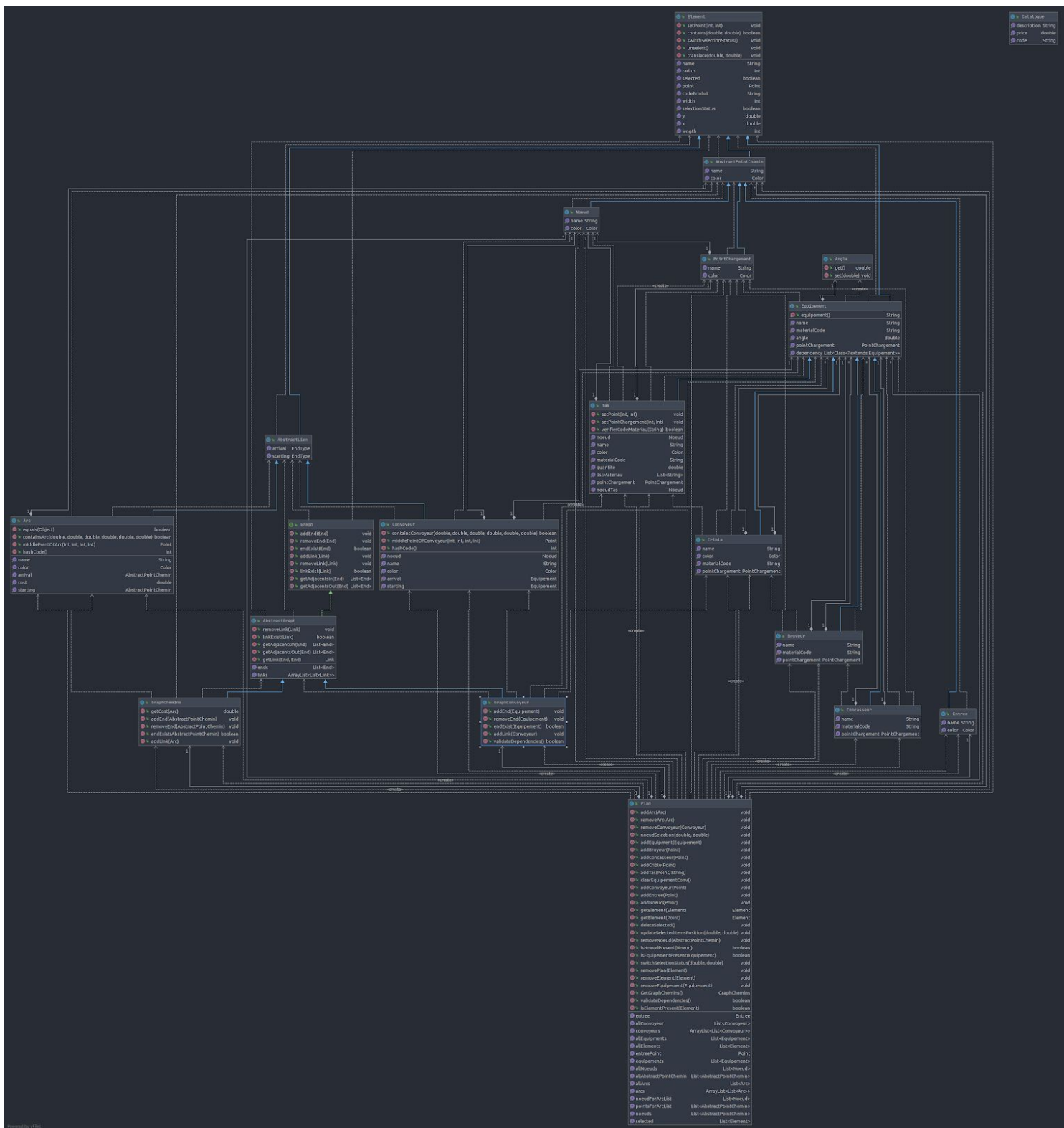
Plan



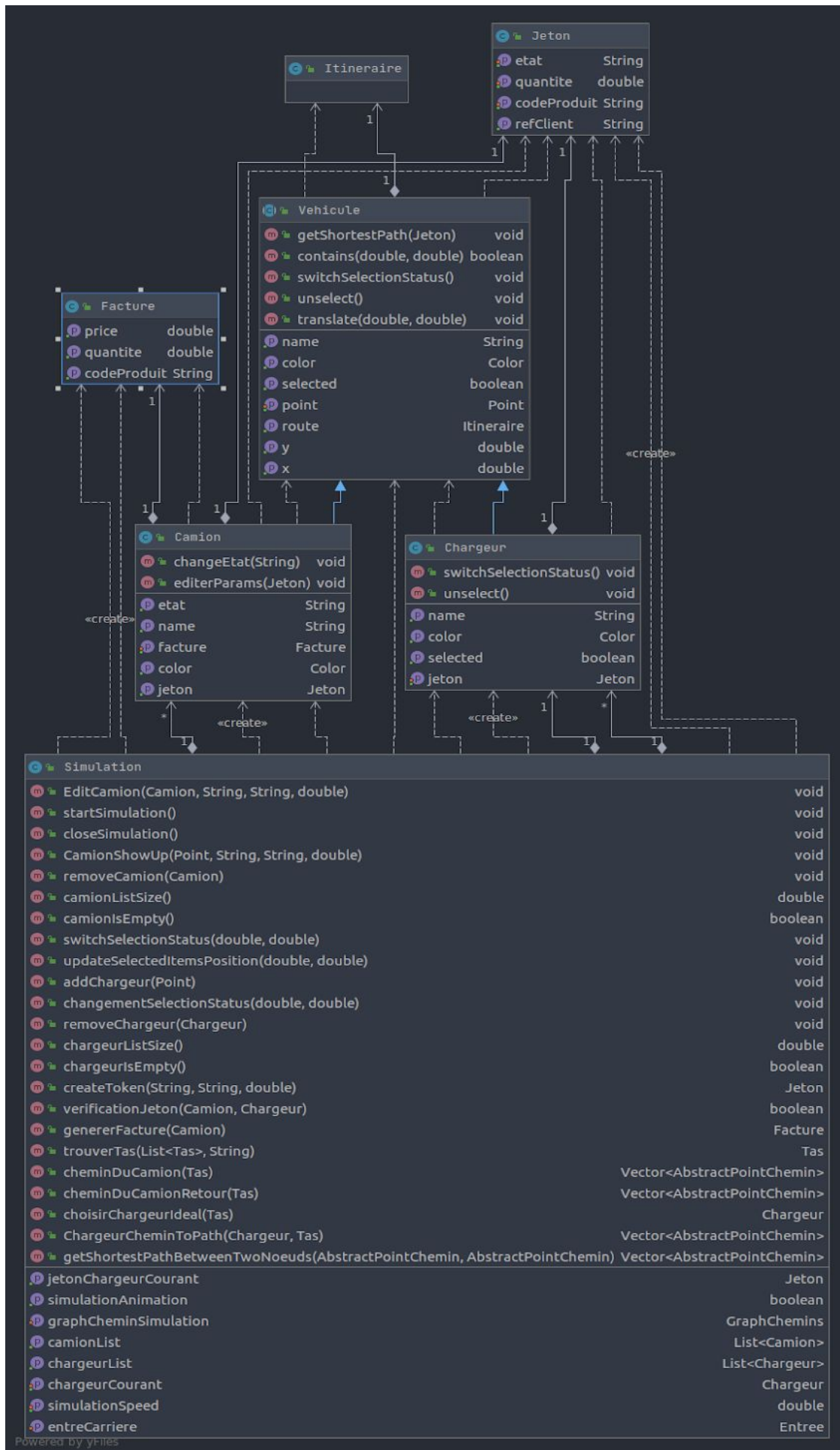




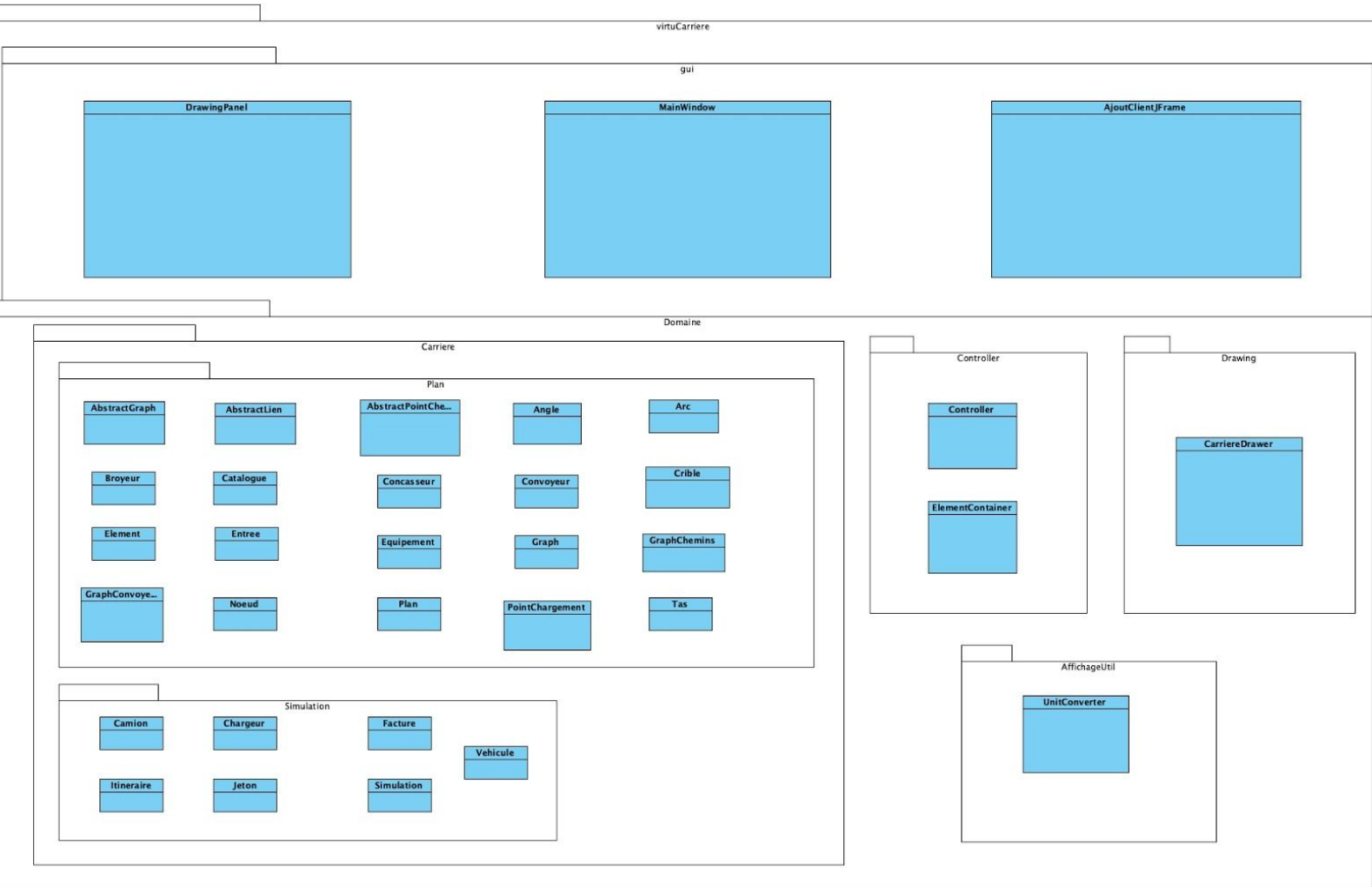




Simulation



Packages



Contribution de chacun des membres de l'équipe

Les différentes tâches du livrable 3 ont tous été complétées individuellement à cause la nature du travail et des conditions sanitaires qui nous obligent à s'isoler. Chacun des membres à contribué au projet sensiblement également. Certains ont plus de "commits" que d'autres, mais c'est en grande partie à la taille des commits. Vous trouverez les contributions de chacun des membres dans le tableau suivant.

Tâches	Personne qui l'a complété
Modèle du domaine	Maxime
Modèle de conception	Vincent
Diagramme des cas d'utilisations	Francis
GUI (Affichage)	Majoritairement Maxime avec l'aide des autres membres
Sauvegarde et ouverture de projets	Francis
Plan (où se retrouve tous les éléments du plan)	Vincent
Algorithme du plus court chemin	Vincent
Grille magnétique et zoom	Maxime
Exécuter une simulation	Philippe
Création d'équipement à l'aide de la souris	Maxime
Création d'un tas à l'aide de la souris	Maxime
Éditer les paramètres d'un matériaux à l'aide du panneau d'édition	Maxime
Sélection/désélection d'équipements, de tas	Maxime
Supprimer/déplacer un équipement/un tas à l'aide de la souris	Maxime
Équipements enchaînés reliés par des convoyeurs	Francis
Lorsqu'on supprimer un équipement, tous les convoyeurs en sortie le seront aussi	Francis
Ajouter un camion	Philippe

Ajouter un chargeur	Philippe
Créer, déplacer et supprimer des noeuds avec la souris	Maxime
Créer des arcs	Francis
Créer des convoyeurs	Francis
Éditer les paramètres d'un camion/chargeur à l'aide du panneau à édition	Maxime