# architecture de l'application

## Améliorez une application existante:

**CountOnMe** 

L'application simule une calculatrice

En utilisant Xcode et Swift

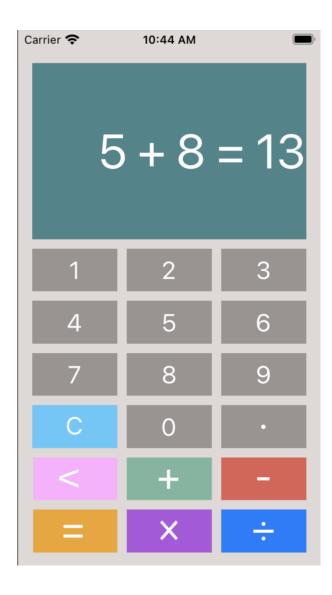




### Aperçu

Cette application est le cinquième projet du parcours: Développeur d'application - iOS, confié par <u>OPENCLASSROOMS</u>.

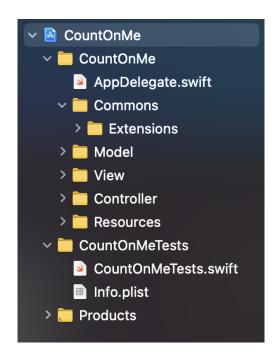
Cette application est utilisée par un utilisateur pour calculer des opérations mathématiques.



#### **Détails**

- L'architecture du projet utilisé pour ce projet est le MVC.

L'architecture du projet se compose des dossiers suivants:



View	Controller	Model
CalculatorViewControlle r.storyboard	CalculatorViewController.swft	Calculation.swift

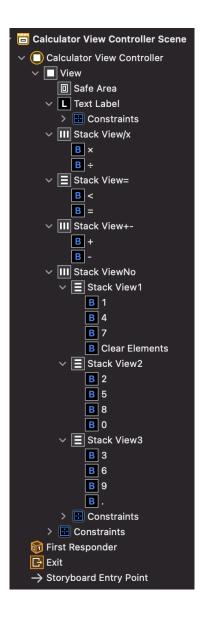
- 1) View: Dans ce dossier, on trouve Main.storyboard où il y a tous les composants qui ont été ajoutés à l'application.
- 2) Controller: Dans ce dossier, on trouve CalculatorViewController.swift, où on gère les intéractions avec les utilisateurs et où on retourne à la vue le résultat des opérations.
- 3) Model: C'est le logique de l'application Les autres fichiers qui ont ajoutées à le projet sont:
  - 4) Double+ : Dans ce fichier on traite les zéros après le point en le chiffre de type Double.

#### **View**

#### Les Détails de Main.storyboard

Les composants ajoutés au storyboard, sont:

- UlTextLabel, pour le titre : Ici, On montre les équations et les opérations.
- Un ensemble de boutons qui représentent les nombres de 1 à 10 et les opérations +, -, x et /, ainsi que la virgule, supprimer, annuler et égal.



#### Controller

Dans ce fichier, on trouve toutes les pièces du logiciel:

- IBOutlet: Ces les connexions entre les composants et le controller.
- Propriétés: ces Propriétés vont nous aider à compléter les missions.
- Les fonctions qui font les missions demandées.

#### Model

Dans ce fichier, il existe le class "Calculation.swift", où on traite toutes les opérations possibles, on traite et corrige ou ignore les mal équivalences.

Dans ce modèle, on utilise la technique du Protocol et du Delegate, pour se connecter avec le View.

À la fin, on teste les efficaces de toutes les fonctions, et les résultats sont 100 %.

