

INGENIERIE DES MODELES - TP NOTE

I. PRESENTATION DU PROJET ET STRUCTURE

Le but de ce projet est de modéliser une compétition d'escrime et de pouvoir gérer les compétitions à l'aide d'Ecore et d'une CLI.

Avec cette CLI il est possible de :

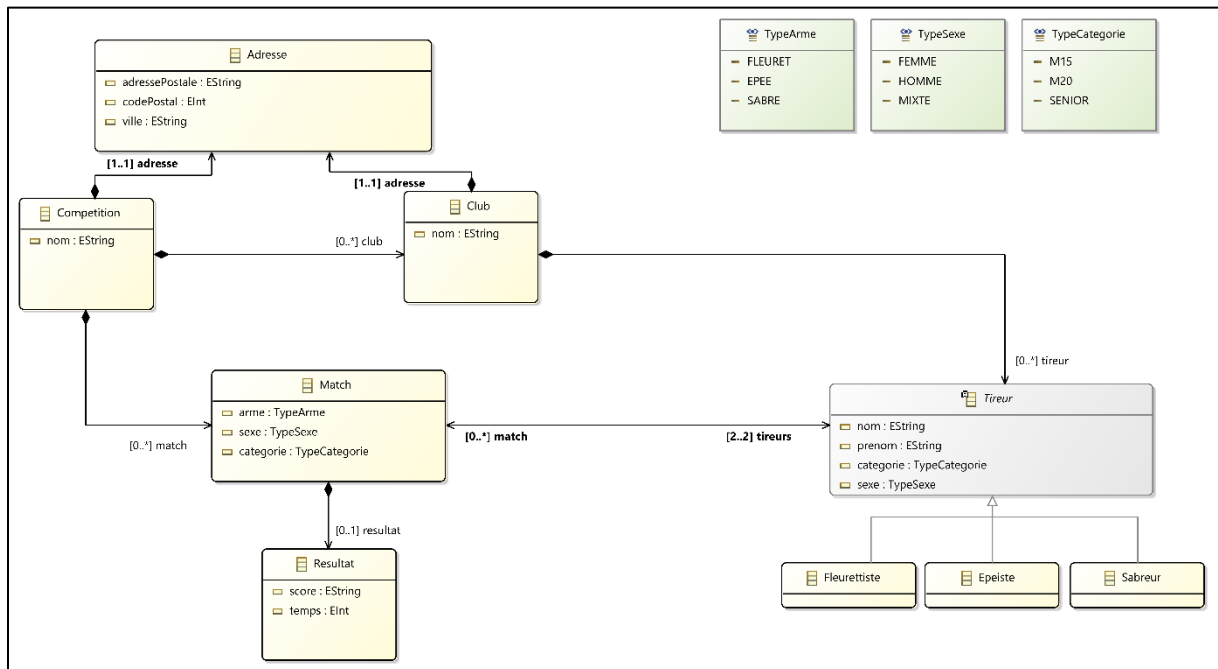
- Charger ou créer un modèle au format xmi.
- Créer * compétition par fichier xmi.
- Créer des matchs, des clubs, des tireurs et tous les liens entre ces différentes classes.
- Modifier un Resultat et un Tireur.
- Ajouter un Resultat a un match

Structure du projet :

- Package competition :
 - Main : permet de charger le fichier xmi ou de créer un nouveau modèle. Lance la CLI et sauvegarde le modèle à la fin.
 - RessourceUtils : Class permettant la gestion des `Resource` et `ResourceSet`
- Package competition.cli : Logique du modèle
 - CompetionCLI : permet de gérer toute la logique des menus et calcul
 - MenuView : uniquement de l'affichage des vues.
- Package competition.utils : Utilitaire pour les input utilisateur et l'affichage.

II. SYSTEME MODELISE

Le système modélisé est une compétition d'escrime. Voici l'UML correspondant :



Une **Compétition** est identifiée par son nom. Elle possède une **Adresse**, * club participe à cette compétition et * match ont déjà été enregistré (prévu, en cours ou fini).

Reig Julien
Wang Ting

Un **Club** est identifié par son nom. Il possède lui aussi une **Adresse**. Chaque club possède * tireur.

Un **Tireur** à un nom, un prénom, une catégorie (d'âge) et un sexe. Un tireur est soit un fleurettiste, un épéiste ou un sabreur. Chaque tireur a participé (ou non) a * match de la compétition.

Un **Match** à une arme, un sexe (correspondant au sexe des tireurs pouvant y participer) et une catégorie (d'âge). Lorsqu'un match se termine on lui associe un **Resultat**. Chaque match est associé aux 2 tireur participant au match.

III. UTILISATION DU PROJET

Ce projet est une CLI, toute les modification et création du modèle sont géré à partir d'un terminal.

Pour lancer le projet 2 manières sont possible :

- Sans arguments, dans ce cas un nouveau model sera créé dans le dossier « ./xmi » avec la date et l'heure de sa création en nom.
- Avec 1 argument, dans ce cas le fichier passer en arguments sera charger.

Le modèle est automatiquement sauvegardé à la sortie du programme (sauf en cas de ctrl+c ou d'arrêt brutal du programme).

Pour utiliser l'application il suffit de suivre les étapes et de choisir les options disponibles dans chacun des menus pour changer de menu.

Important : la CLI utilisant des caractère ANSI pour l'affichage de couleur il est nécessaire d'installer une extension Eclipse pour avoir un affichage correct dans la console Eclipse (<https://marketplace.eclipse.org/content/ansi-escape-console>). Sinon il est possible d'utiliser un terminal externe en utilisant le .jar situé dans output/competition.jar