

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 :

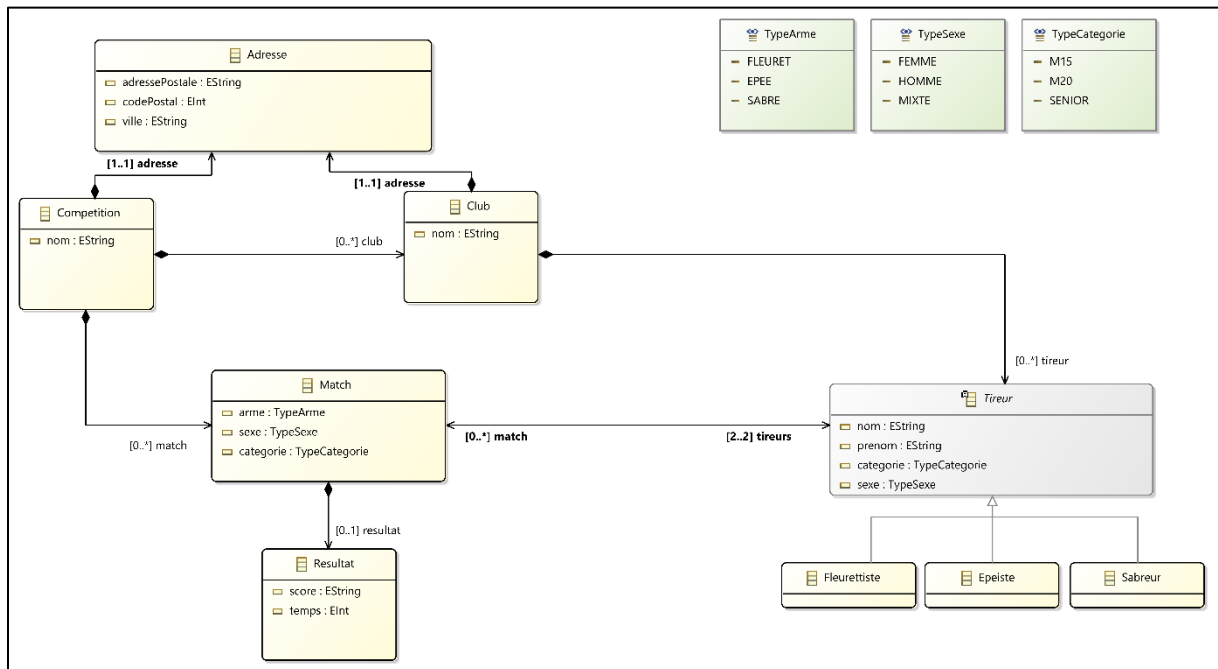
- Charger ou créer un modèle au format xmi.
- Créer * compétition par fichier xmi.
- Créer des matchs, des clubs, des tireurs et tous les liens entre ces différentes classes.
- Modifier un Resultat et un Tireur.
- Ajouter un Resultat a un match

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.

Plusieurs modèles ont été créé en amont :

- « volvic.xmi », contient une seule compétition
- « multiple.xmi », contient 2 compétions

Ils sont localisés dans le dossier « pregen ». Ils peuvent être chargé avec la commande `java -jar output/competition.jar pregen/<nomFichier>.xmi`

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