

Création du plugin

Le plugin à réaliser est un projet Visual Studio de type « bibliothèque de classes » en C#.

Le plugin devra réaliser une compression et décompression à l'aide du codage de Huffman.

Contraintes :

- Le projet, le namespace de la classe principale et la classe principale devront porter le même nom : celui de la dll générée (sans l'extension).
- Le projet devra référencer l'assembly « HuffmanData » qui est fournie
- La classe principale devra dériver de
 - a. `MarshalByRefObject`
 - b. `IPlugin` (Interface définie par HuffmanData)
- La structure `HuffmanData` sera utilisée pour échanger des données entre le plugin et l'interface de test. Les éléments suivants y seront échangés :
 - a. Compression :
 - ⇒ Entrée : Un tableau d'octet (`byte[]`)
 - ⇒ Sortie : Un tableau d'octet (`byte[]`), la table des fréquences (`List<KeyValuePair<byte,int>>`) et le nombre d'octet du tableau décompressé (`int`)
 - b. Décompression :
 - ⇒ Entrée : Un tableau d'octet (`byte[]`), la table des fréquences (`List<KeyValuePair<byte,int>>`) et le nombre d'octet du tableau décompressé (`int`)
 - ⇒ Sortie : Un tableau d'octet (`byte[]`)

Éléments attendus

Le plugin peut être réalisé par binôme ou trinôme et devra être rendu le 07 octobre 2016 à minuit au plus tard par courrier électronique (raphael.escure@keyconsulting.fr).

Les éléments suivants sont attendus :

- Nom, Prénom et Adresse email des deux ou trois personnes du binôme/trinôme
- Le projet Visual Studio du plugin **avec la dll généré**.
- Un document indiquant **la démarche de test** mise en œuvre pendant la création du plugin.