TD Introduction aux Systèmes Interactifs

https://www.lri.fr/~prouzeau/ISI/Sujets/index.html

Arnaud Prouzeau
prouzeau@lri.fr

Certains slides de cette présentation viennent d’anciennes présentations de Cédric Fleury et David Bonnet.

Design Pattern
Modèle-Vue-Contrôleur (MVC)

Exercice 3-4

MVC

Basé sur le principe « Diviser pour régner » :

Modèle

Représente le coeur de l'application, les données et les méthodes associées.

Vue

Définit une représentation visuelle du modèle (par exemple un Slider pour représenter un nombre).

Controller

Fait le lien entre les vues et le modèle, gère les actions utilisateurs. Dès qu'il capte un événement, il modifie le modèle en conséquence et demande le rafraichissement des vues.

Modèle

Different types

Valeurs

String, numbers

Séquences

Lists (AbstractListModel)

Views

Fournit une représentation du modèle

La représentation est souvent discrète.

Exemples de Java Swing :

Texte

JTextField, JLabel

Nombre

JSlider, JTextField, JLabel

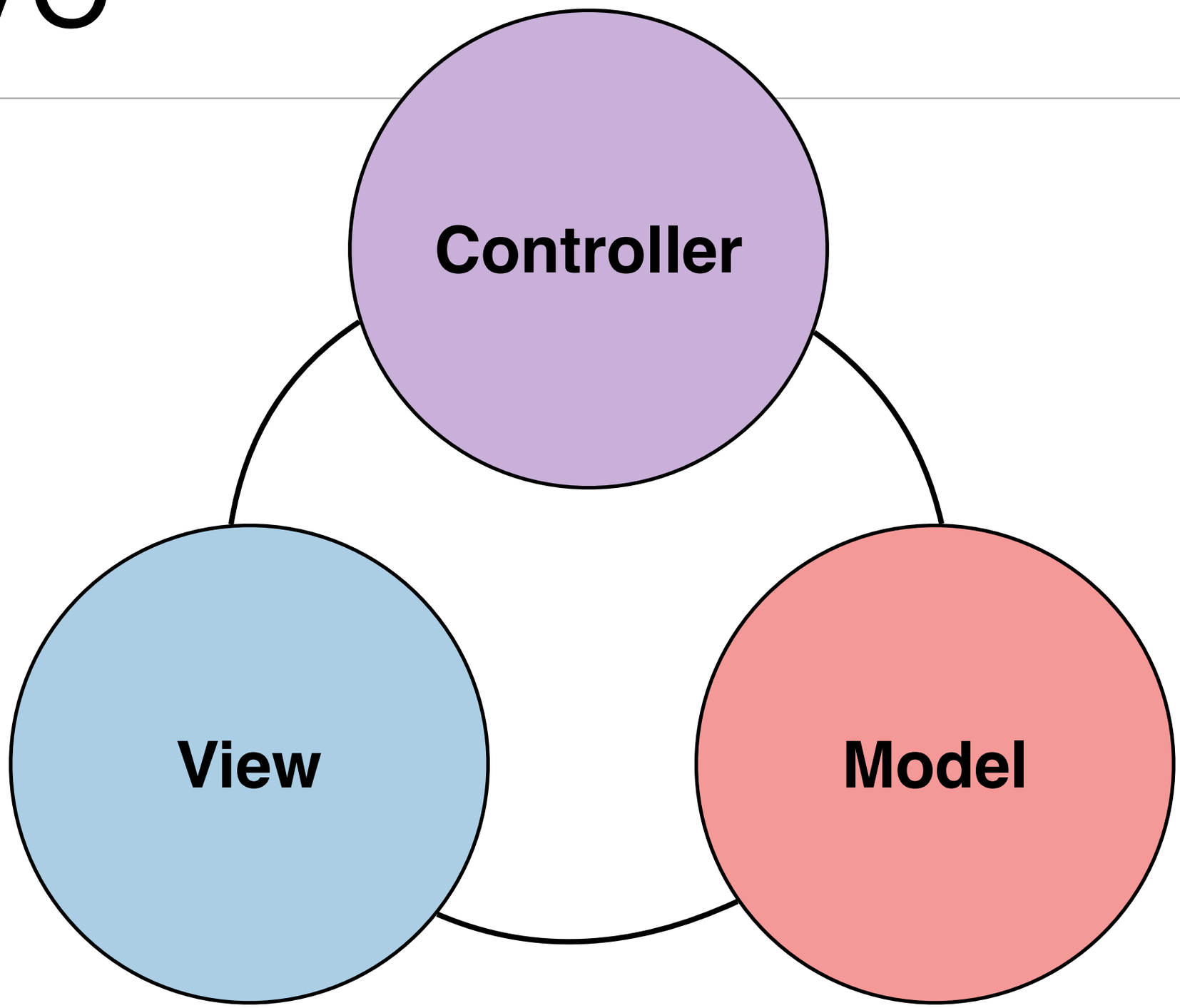
Séquence

JLists, JComboBox

Méthode

JButton, JMenuItem

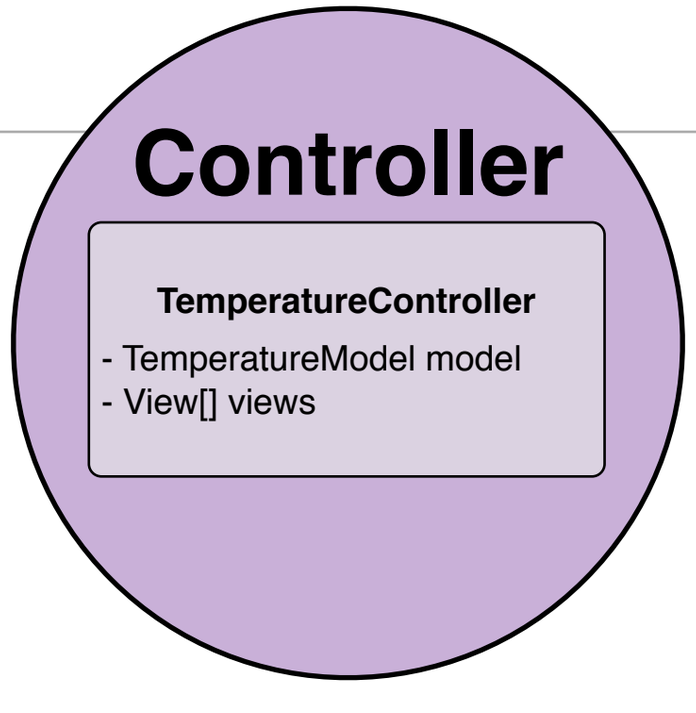
MVC

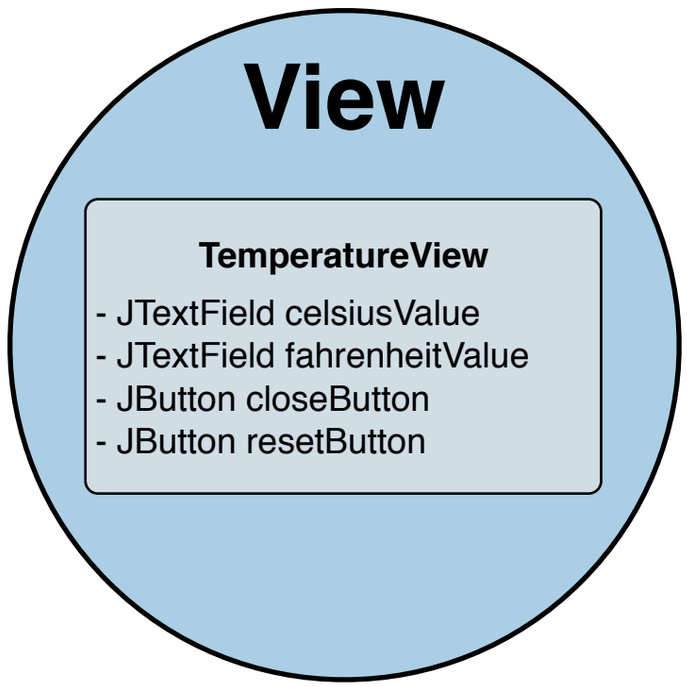


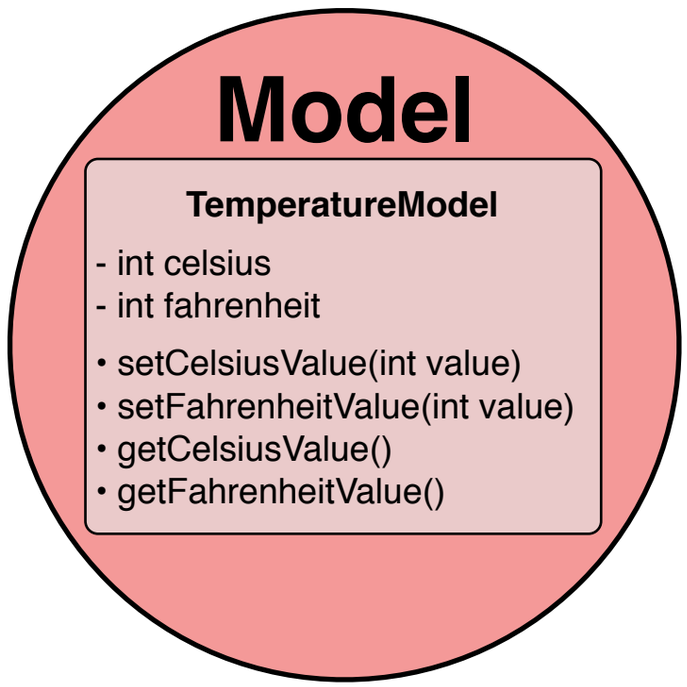
Example

Convertisseur

de Température



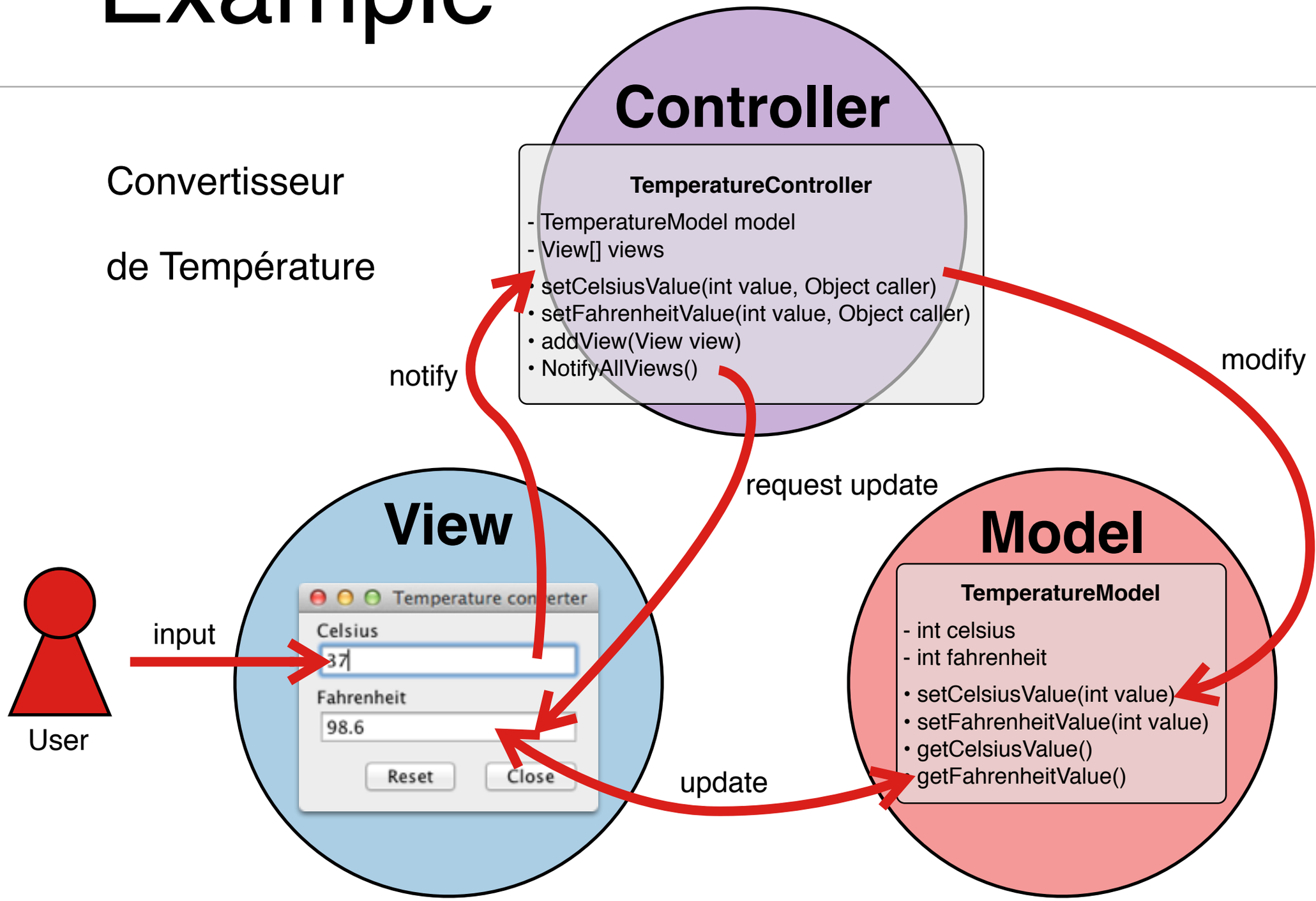




Example

Convertisseur

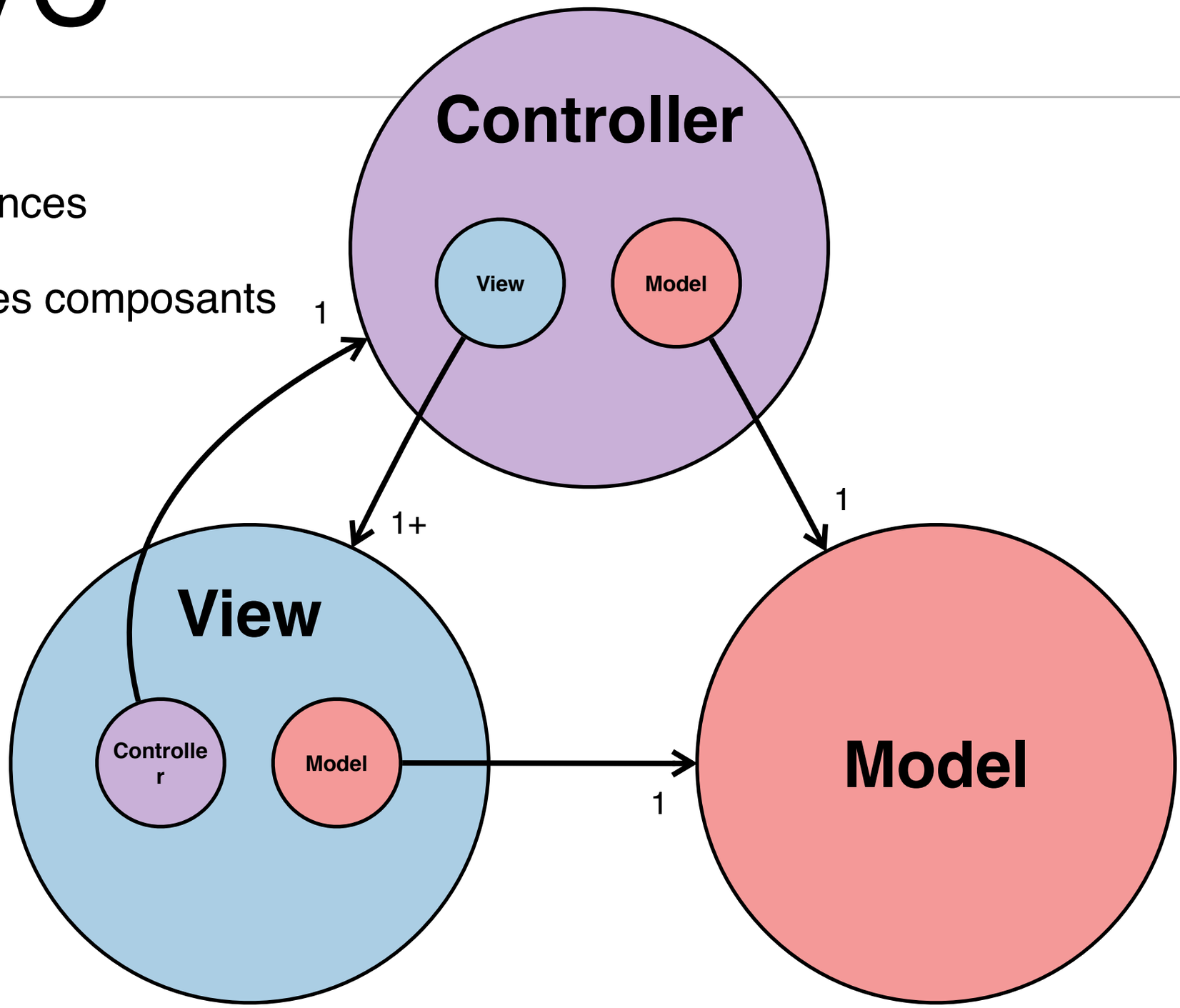
de Température



MVC

Références

entre les composants



Correction Diagramme UML