

Conception & Programmation

Objet *Avancées*

Mireille Blay-Fornarino
septembre 2018

<https://mbf-iut.i3s.unice.fr/>

Objectifs

- ➔ O1 : Produire une **conception détaillée** en appliquant des **patrons de conception**, la **mettre en oeuvre** en utilisant **des bonnes pratiques de programmation** orientée objet.

A poor team will always create a poor system.

Martin Fowler, 2014, Microservices

<https://martinfowler.com/articles/microservices.html>

Evaluation du module

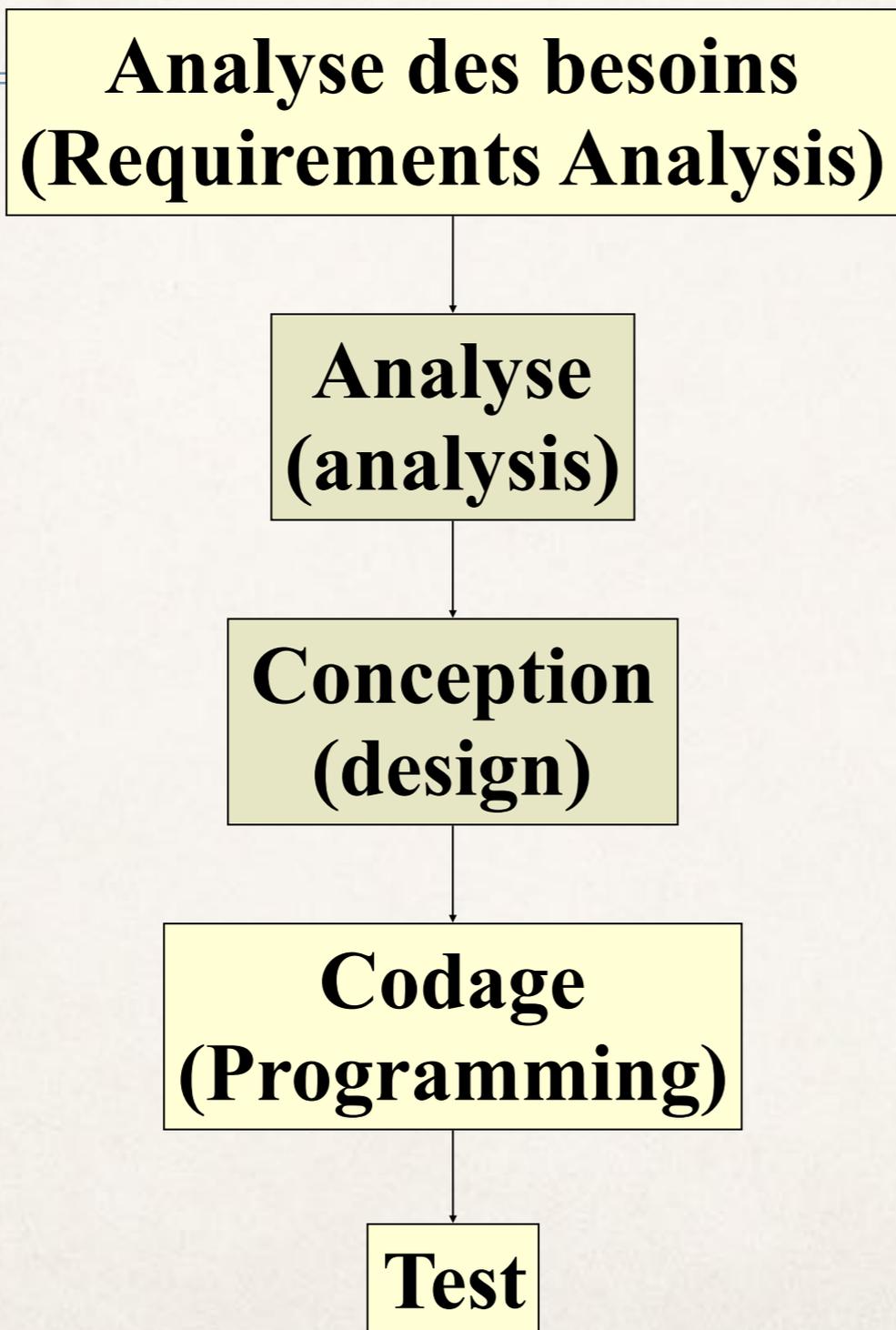
- 1 note d'examen (coefficient 1)
- Rendus des TDs et assiduité (coefficient 0,75)
- Rendu de fin de module : Carnet de bord (coefficient 0,75)

Toutes les informations sont sur le site web
qui est la référence !

De l'analyse à la conception orientée objet

- 1- Rappels UML etc. basés sur le cours de Pascal Molli, Université de Nancy, Loria
- 2- Positionnement des cours suivants

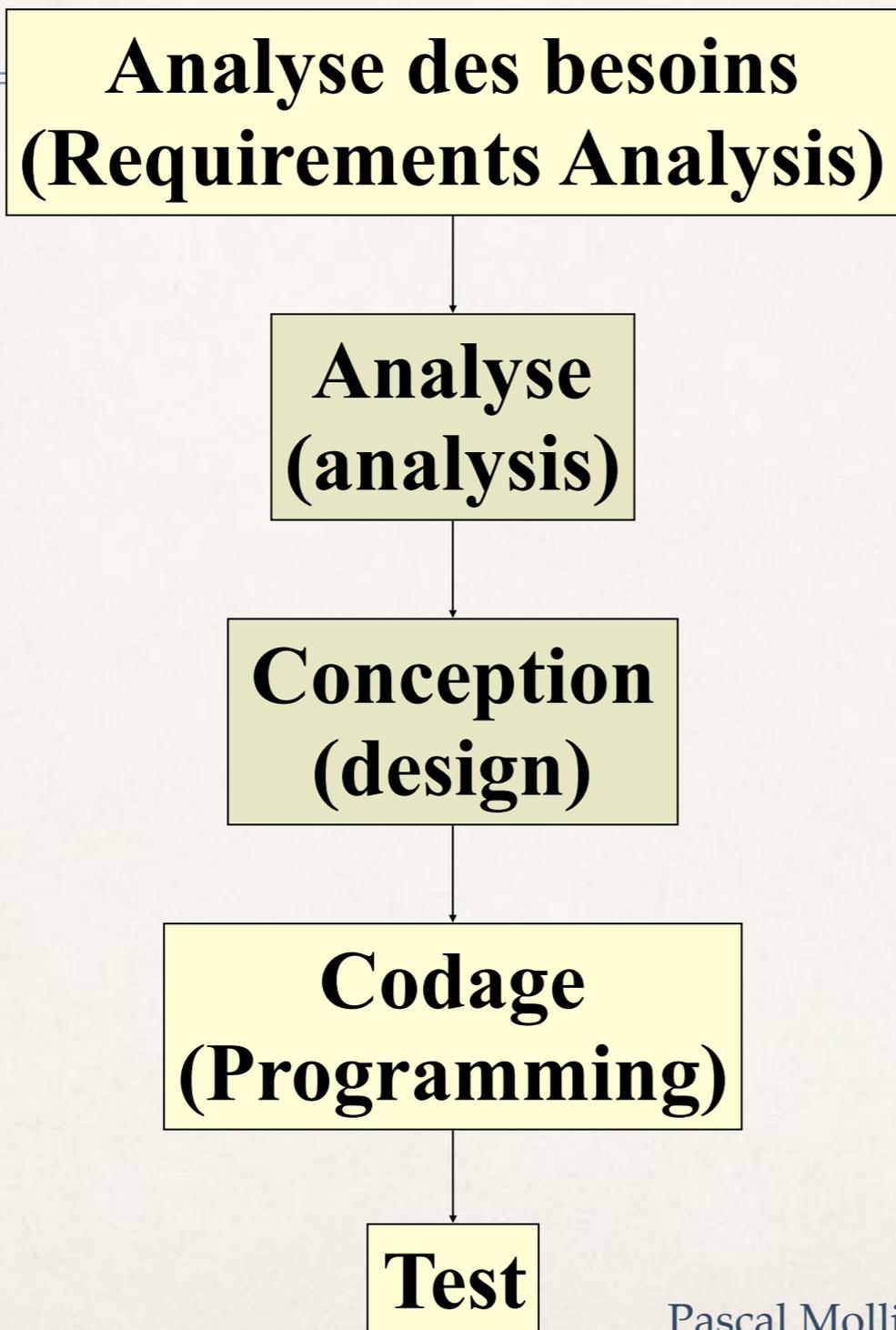
Introduction et vue d'ensemble



Analyse

- ✓ Indépendante de l'implémentation !
 - ✓ Vise à circonscrire l'application
 - Quelles sont ses *limites*? les *exigences* auxquelles elle doit répondre?
 - Identification des classes et des relations
 - Description des collaborations entre les objets des différentes classes
- ➡ Diagrammes de cas d'utilisation, de classes, de séquences, d'activités.

Introduction et vue d'ensemble

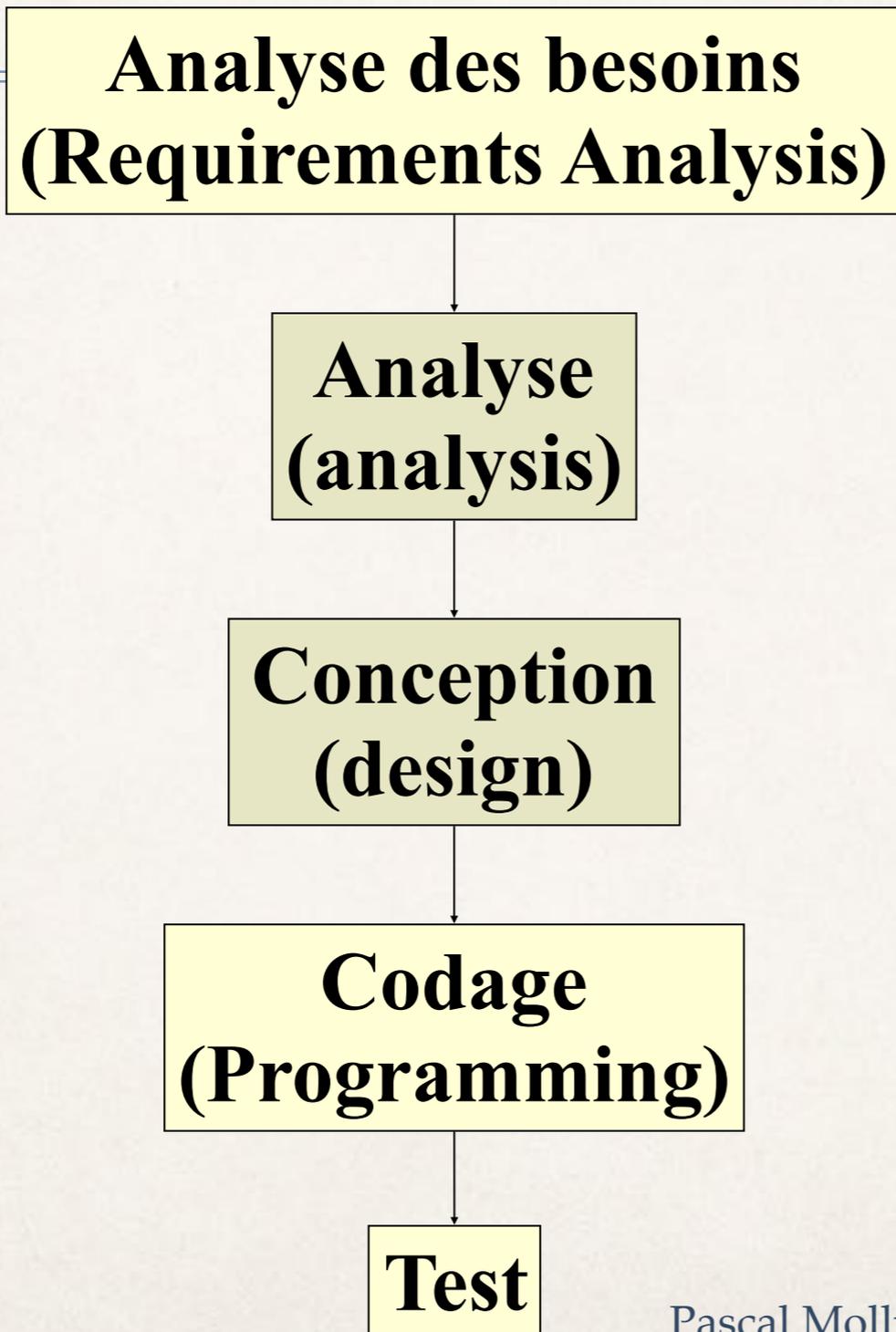


Conception (design)

- ✓ Prise en compte de l'architecture informatique
- ✓ Classes techniques pour gérer l'interface graphique, la distribution, la persistance, la concurrence, ...
- Diagramme de classes, de séquences, *de composant, de déploiement, d'états*

Importance des patterns de conception pour construire des codes «pragmatiques»

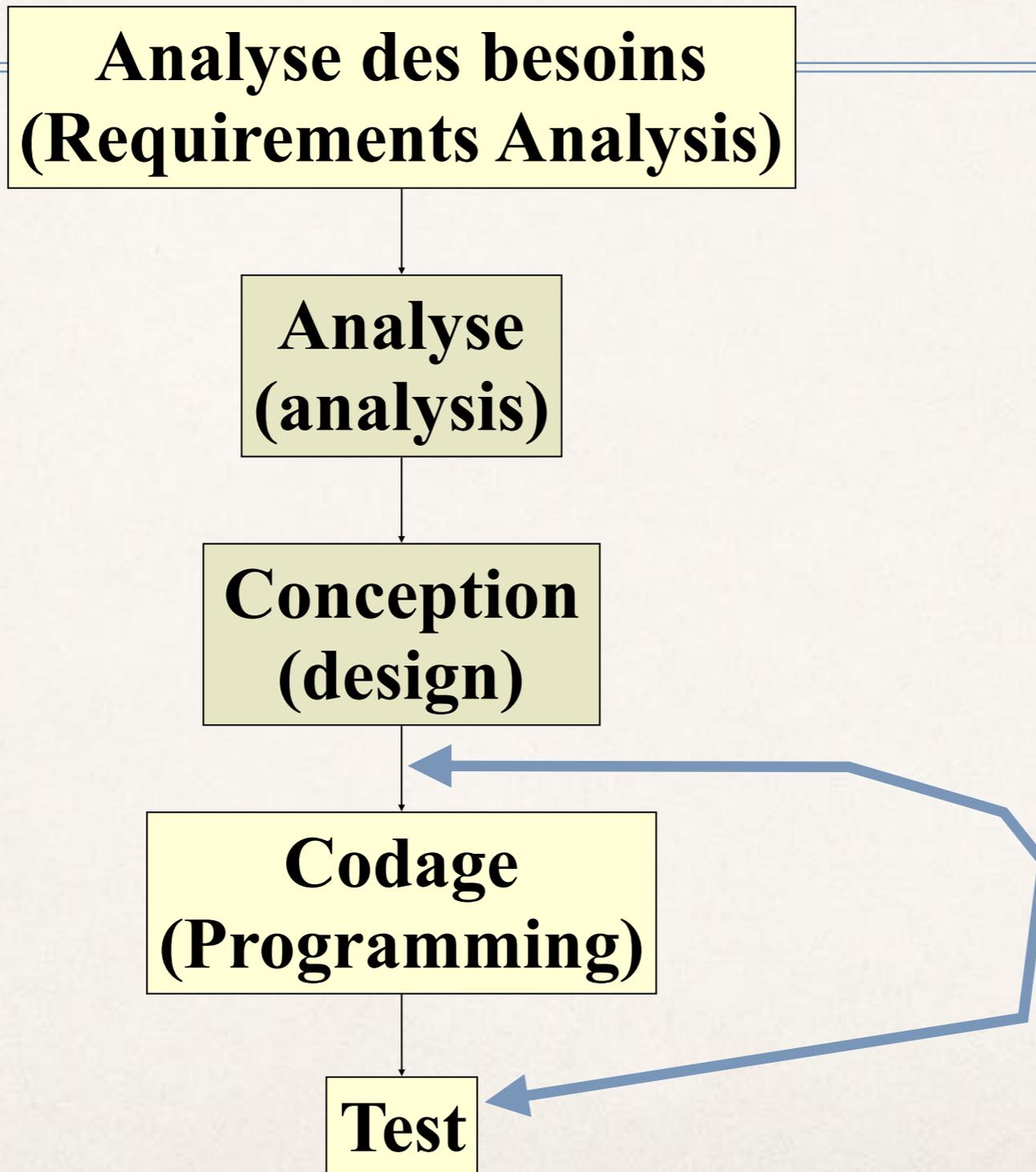
Introduction et vue d'ensemble



Programmation

- ✓ Conversion des classes de conception vers les langages cibles: java, sql, c++, IDL
- ✓ Conversion des classes persistantes vers les modèles de persistance (SGBD, BDOO, Langages persistants)
- ✓ etc ...

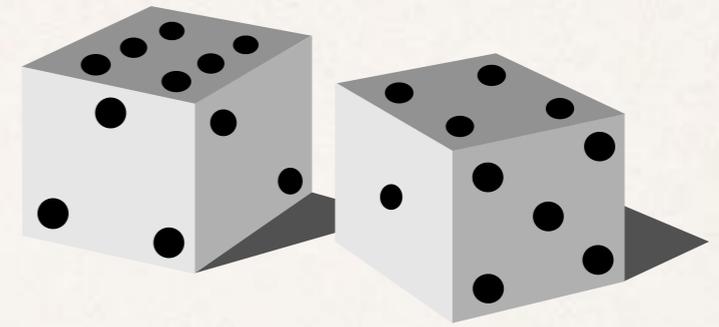
Introduction et vue d'ensemble



Tests

- ✓ Tests unitaires: diagrammes de classes
- ✓ Tests d'intégration: diagrammes de séquences, d'activités
- ✓ Test du système: diagramme de cas d'utilisation, de séquences système.

Préparation et Evaluation des tests tout au long du cycle de vie du logiciel



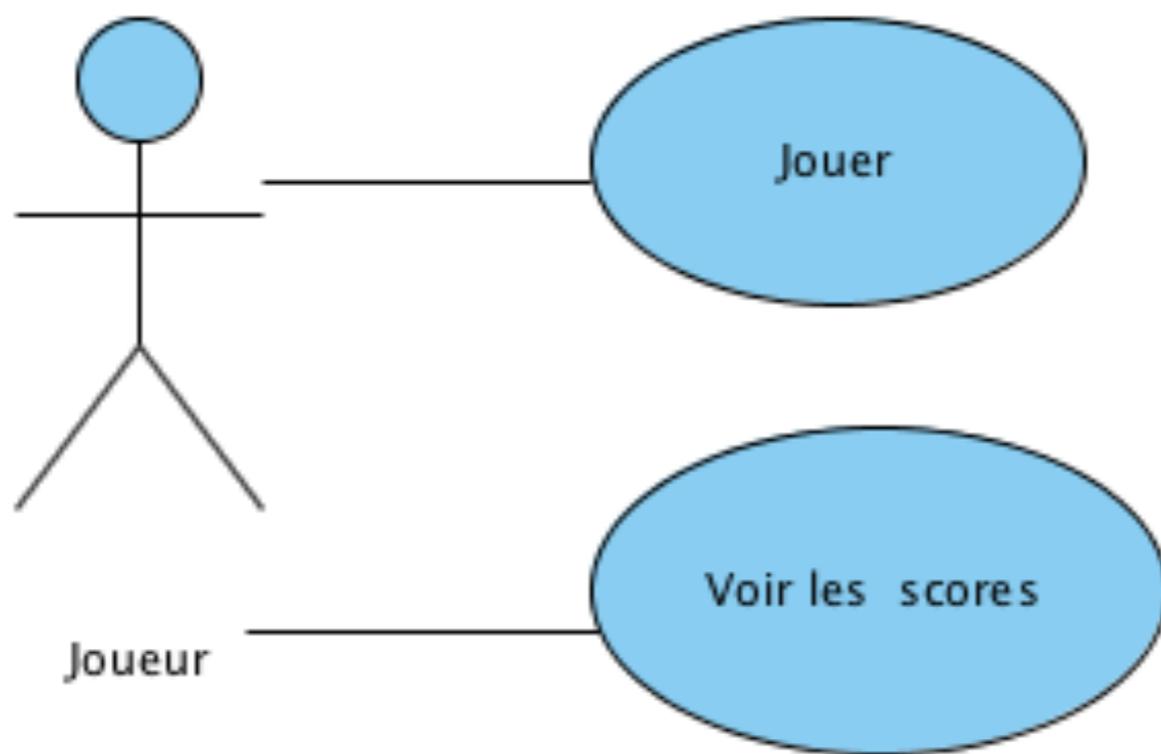
Mise en oeuvre sur un exemple

- ❖ Un jeu de dés
- ❖ Le joueur lance 10 x 2 dés
- ❖ Si le total d'un lancé fait 7, le joueur marque 10 points ajoutés à son score
- ❖ En fin de partie, son score est inscrit dans le tableau des scores.

Analyse des besoins

- ❖ Identifier les acteurs.
- ❖ Identifier les cas d'utilisations possibles du système
 - Ses fonctionnalités externes !

Premiers Cas d'utilisation



❖ Jouer:

- Acteur: Joueur
- Descr: Le joueur prend 10x les dés, à chaque fois que le total fait 7, +10pts

❖ Voir les scores

- Acteur: Joueur
- Descr: Le joueur consulte en read only les scores précédents obtenus par les joueurs

Use Case

- ❖ Diagramme extrêmement important !
- ❖ IMHO, Il doit figurer dans un cahier des charges
- ❖ IL DOIT ÊTRE COMMENTÉ de manière rigoureuse !
- ❖ Il sert de référence pour toute la suite des opérations.

Diagramme d'activité

- ❖ Identifier les activités (en s'appuyant sur les cas d'utilisation)
- ❖ Identifier les transitions entre activités et donc entre les cas d'utilisation

Diagramme d'activité

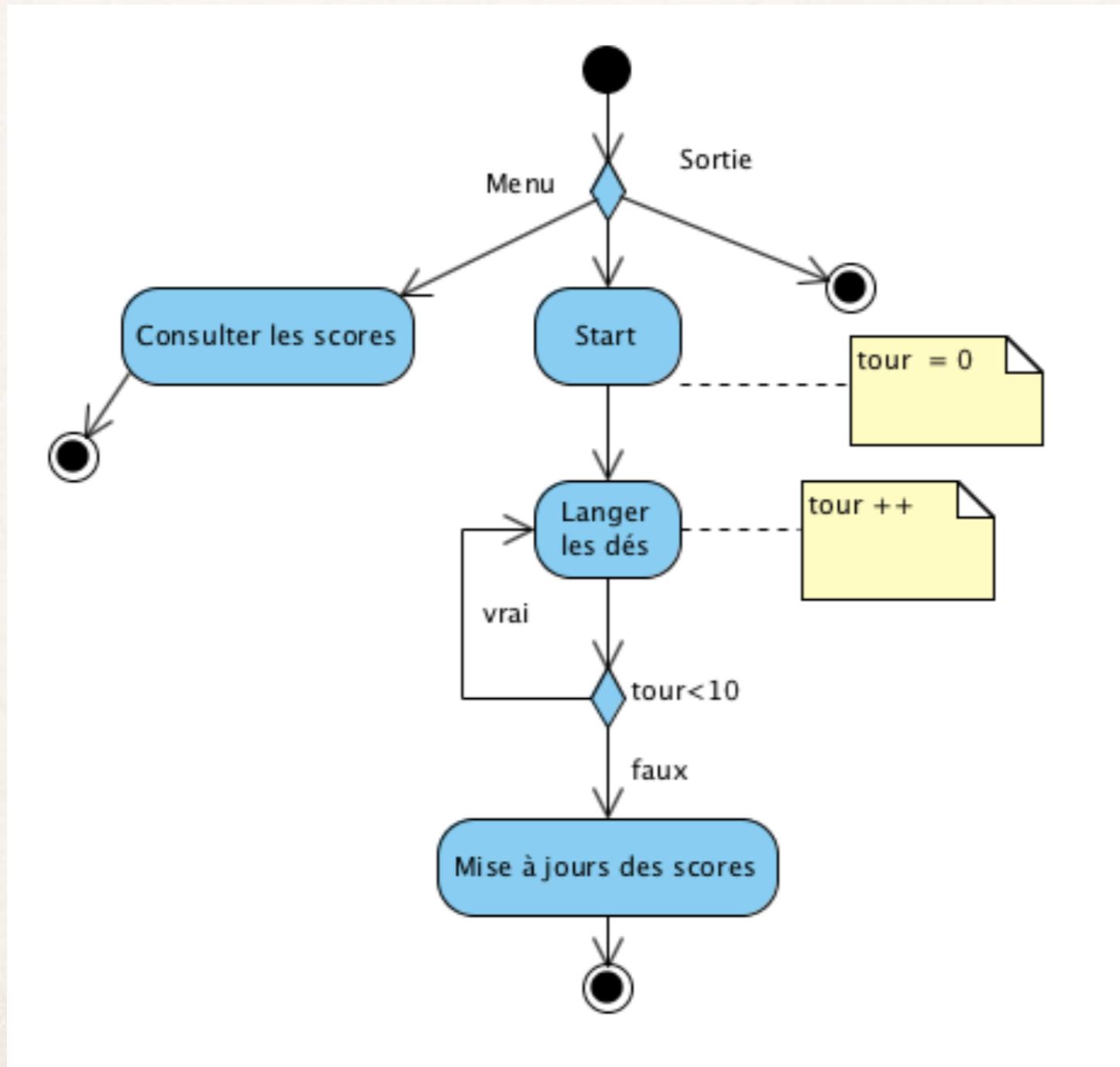


Diagramme d'activité

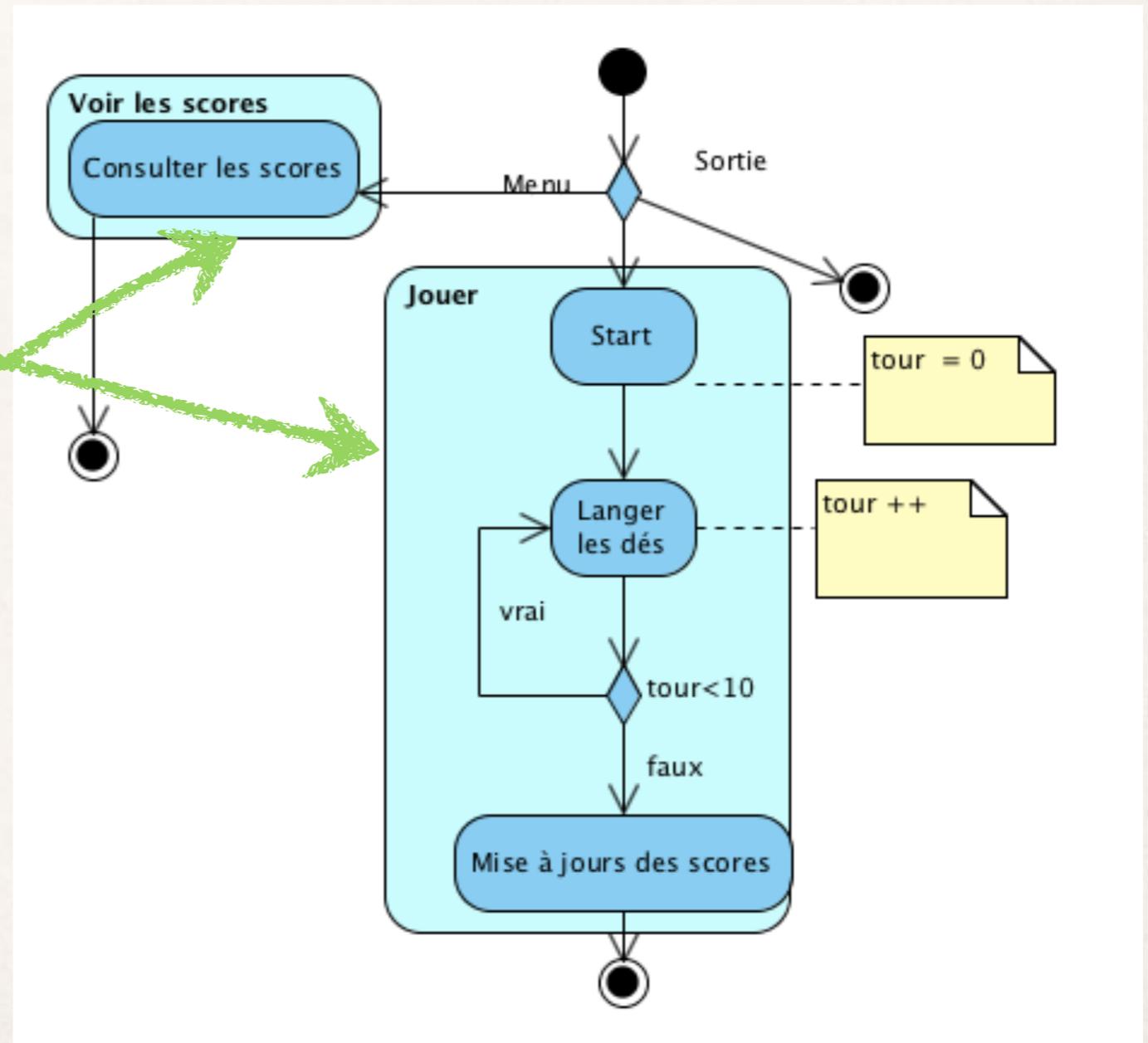
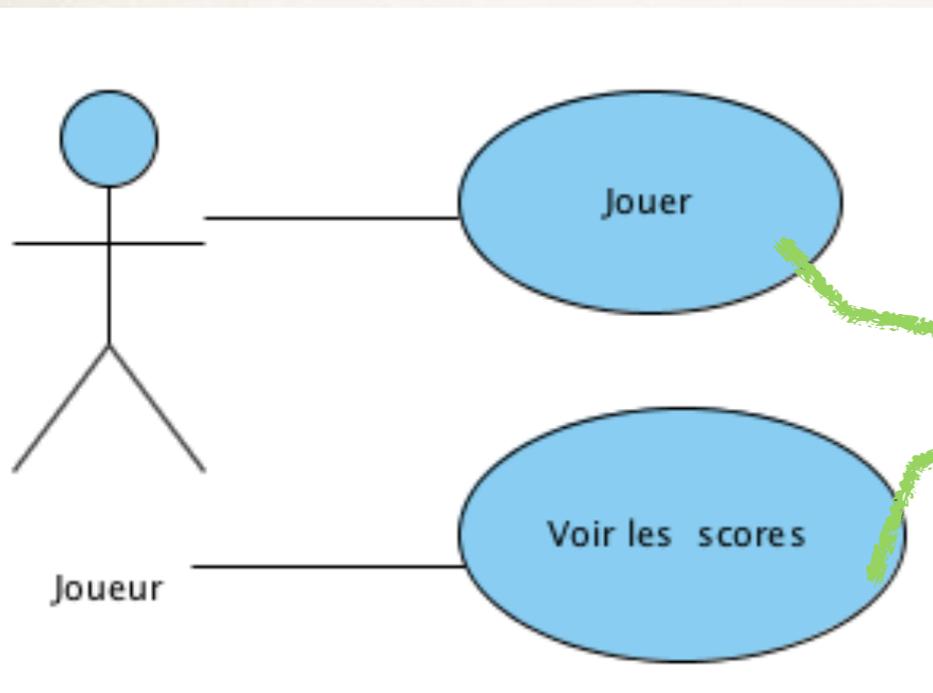
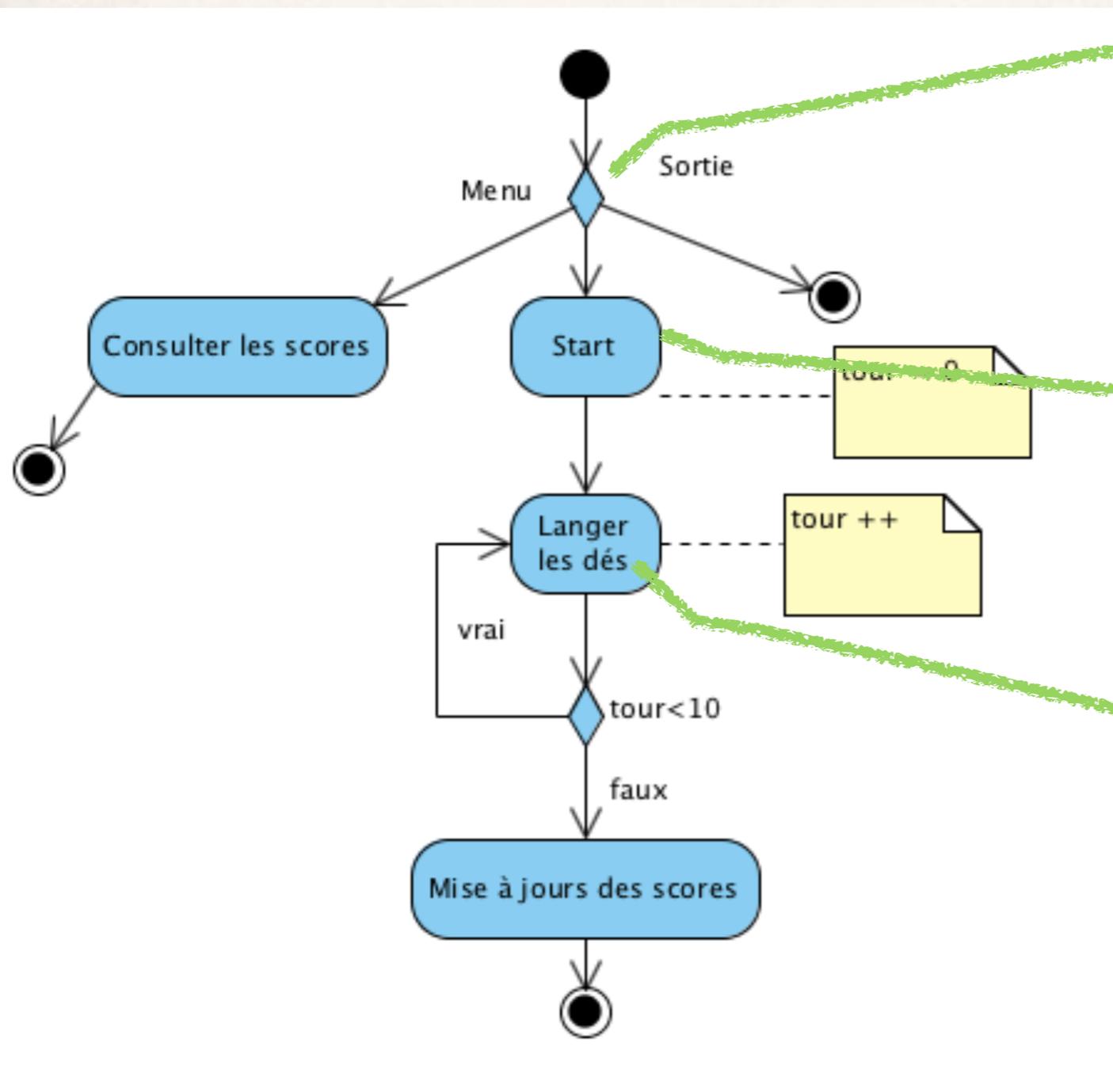


Diagramme d'activité



Analyse

- ❖ Indépendante de l'implémentation
- Déterminer les classes d'objets du domaine étudié et concernées par l'application
 - premier diagramme de classe
- Modéliser la dynamique du système
 - diagrammes de séquence.

Diagramme de séquences

- ❖ Modélise la dynamique
- ❖ Focalise sur l'enchaînement des messages
- ❖ Permet d'identifier les objets, les messages et leur ordonnancement.

Diagramme de séquences

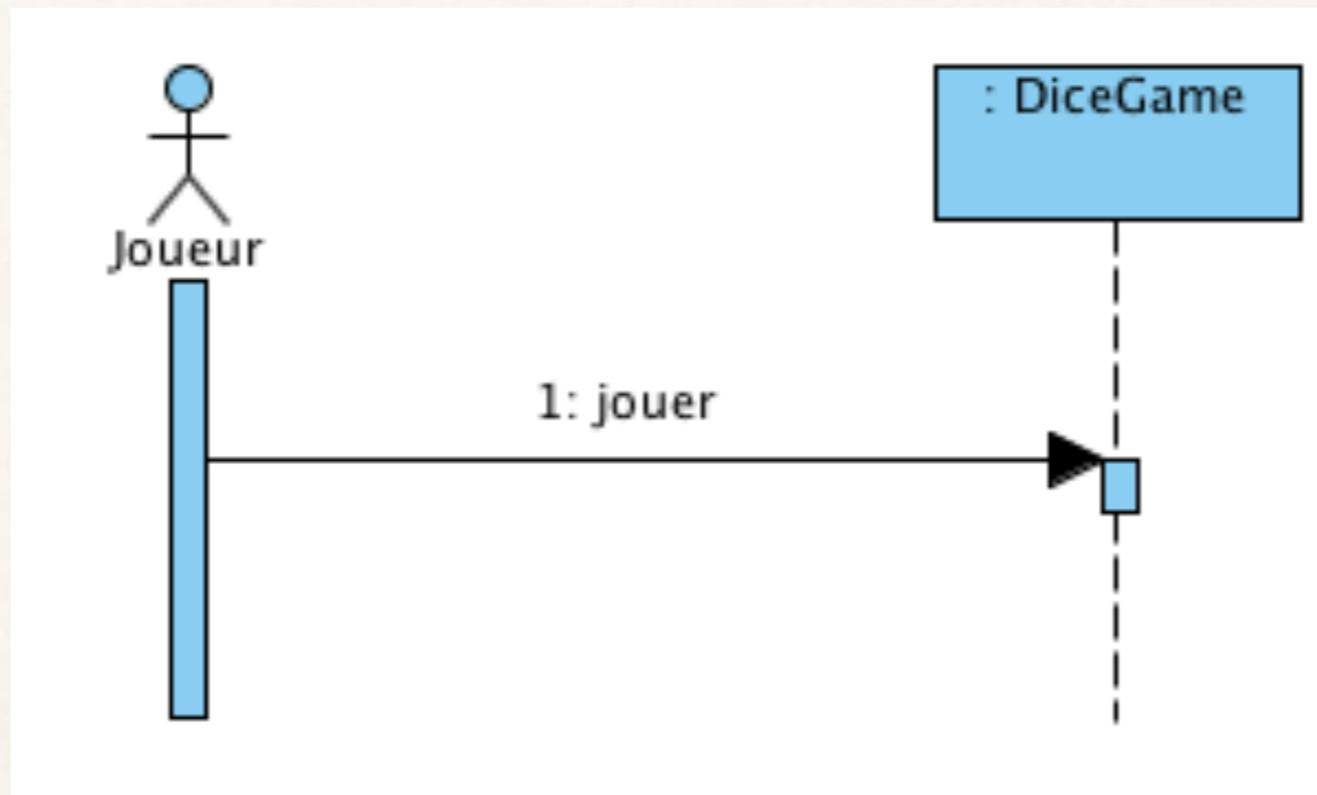


Diagramme de séquences

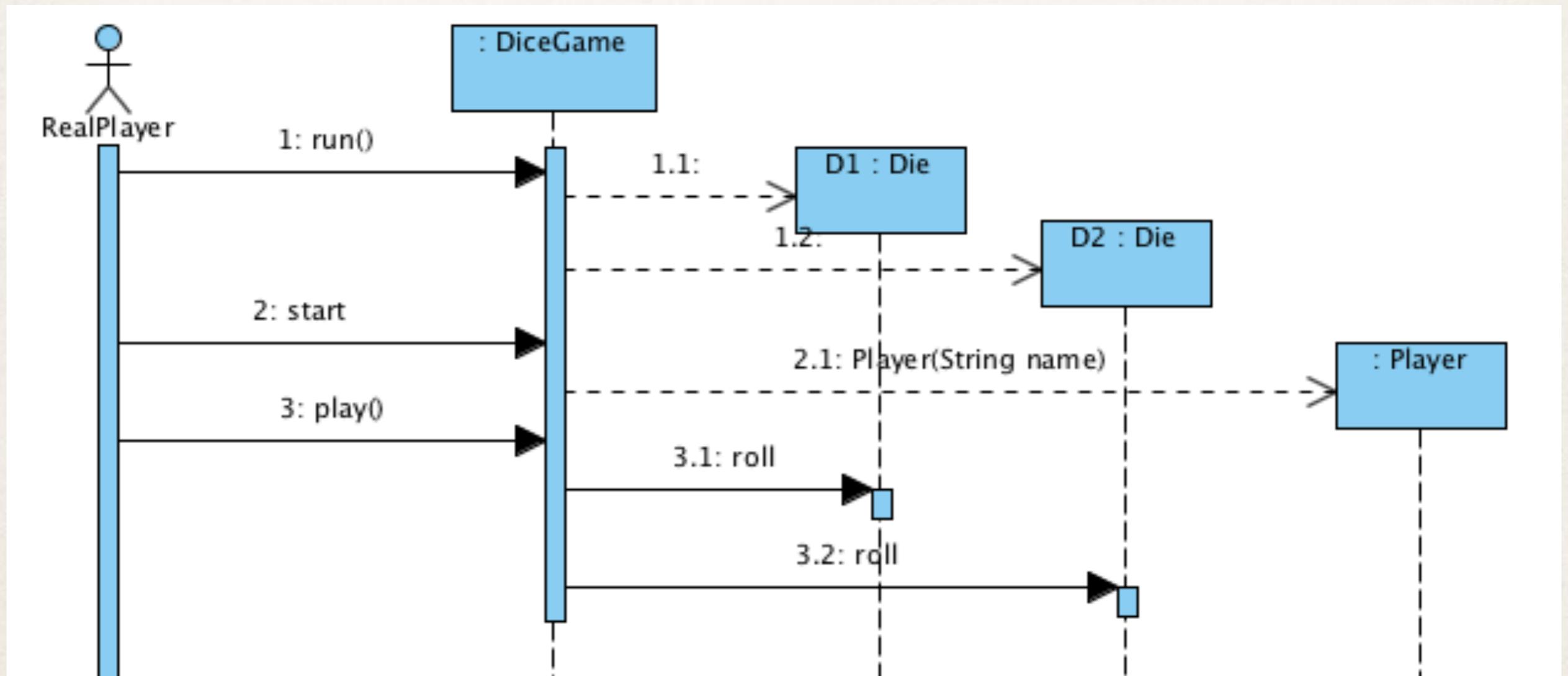
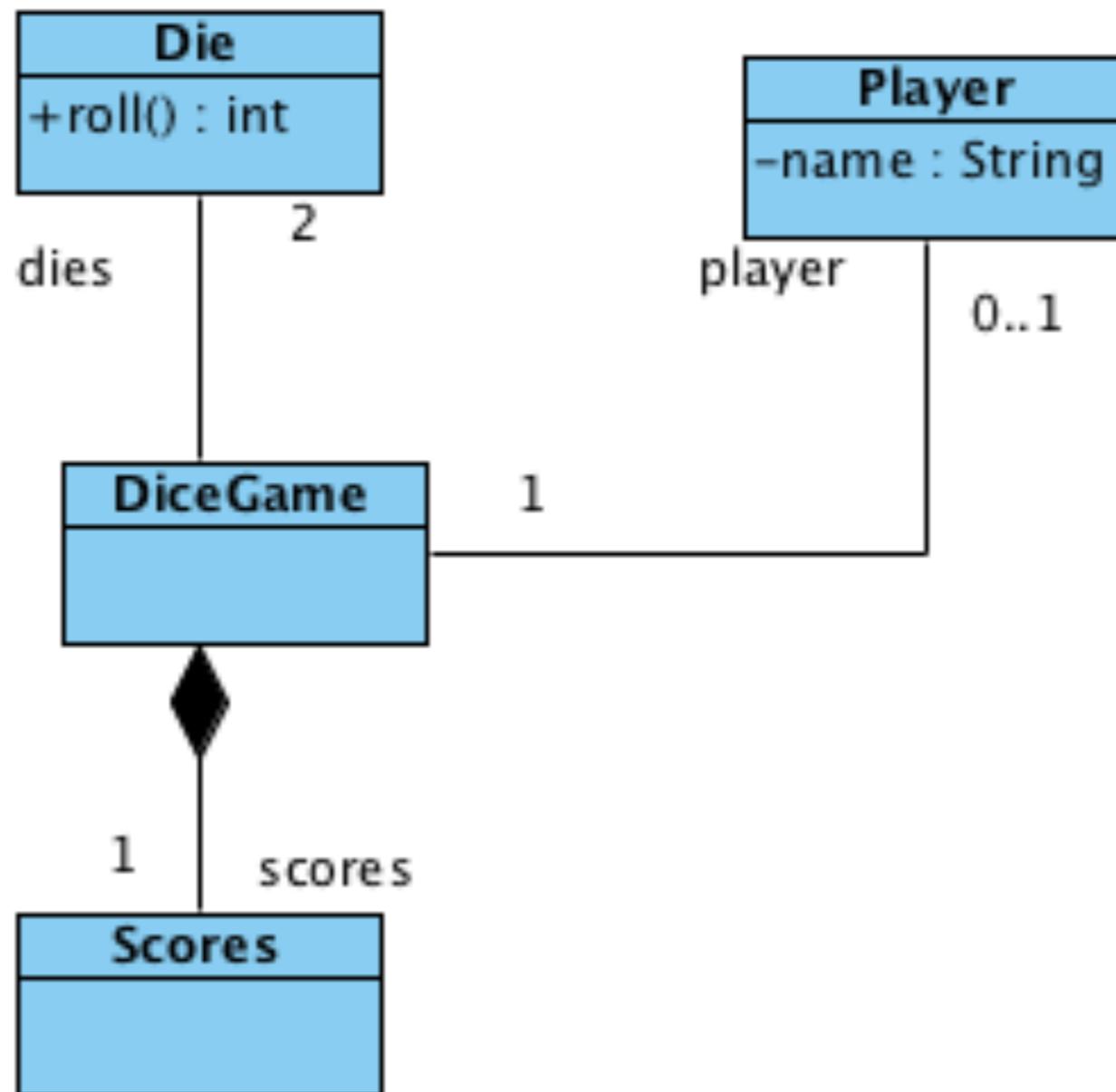


Diagramme de classes

- ❖ Identifier les classes
- ❖ Identifier les relations statiques et dynamiques entre les classes
- ❖ Déterminer les cardinalités des relations
- ❖ Déterminer les attributs des classes
- ❖ Déterminer les méthodes et leurs paramètres

Diagramme de classes



Attention
diagramme non
complet!

Diagramme de classes contre le diagramme de séquence

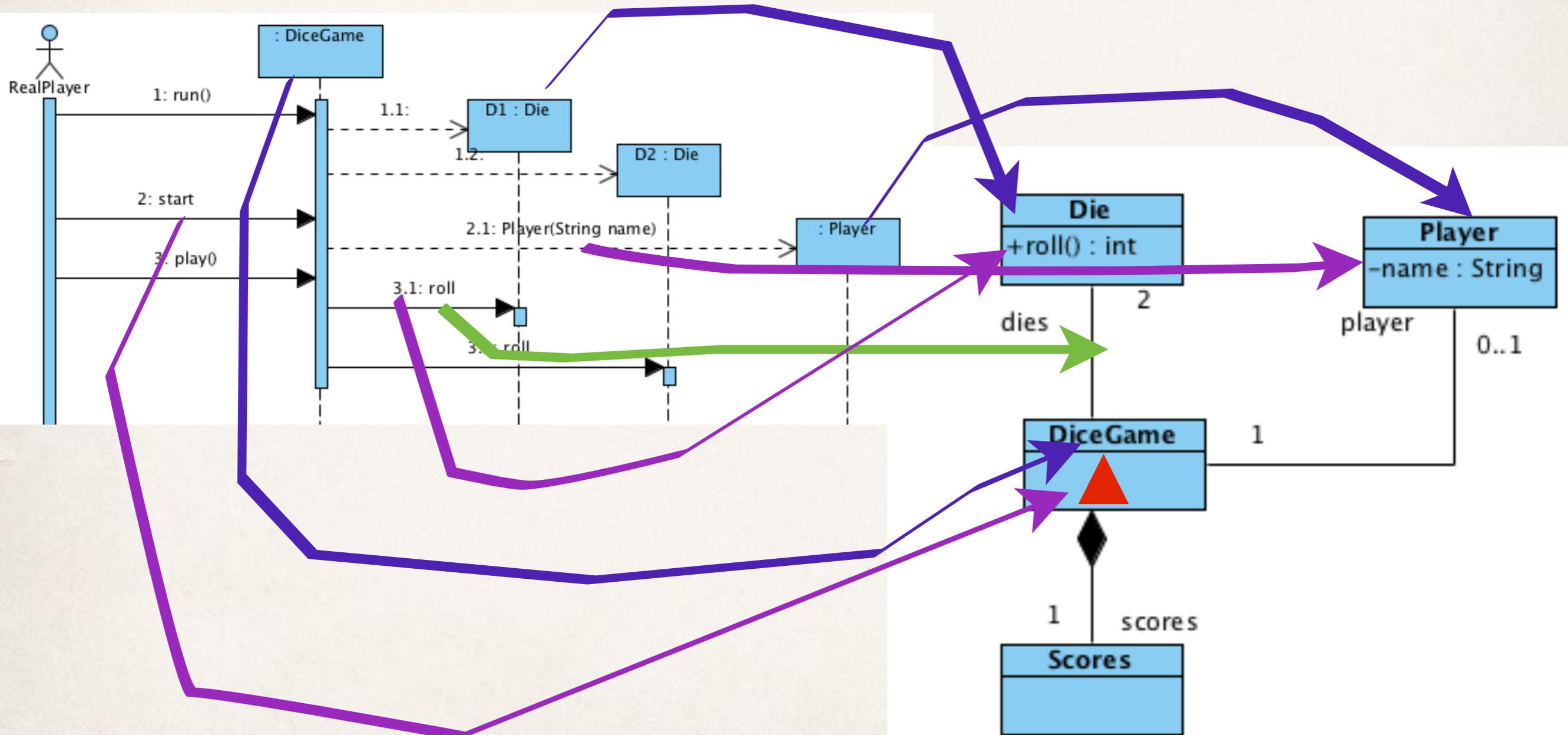


Diagramme d'états

- ❖ Identifier les états d'un **objet**
- ❖ Identifier les transitions entre les états

Diagramme d'état d'un objet «partie»

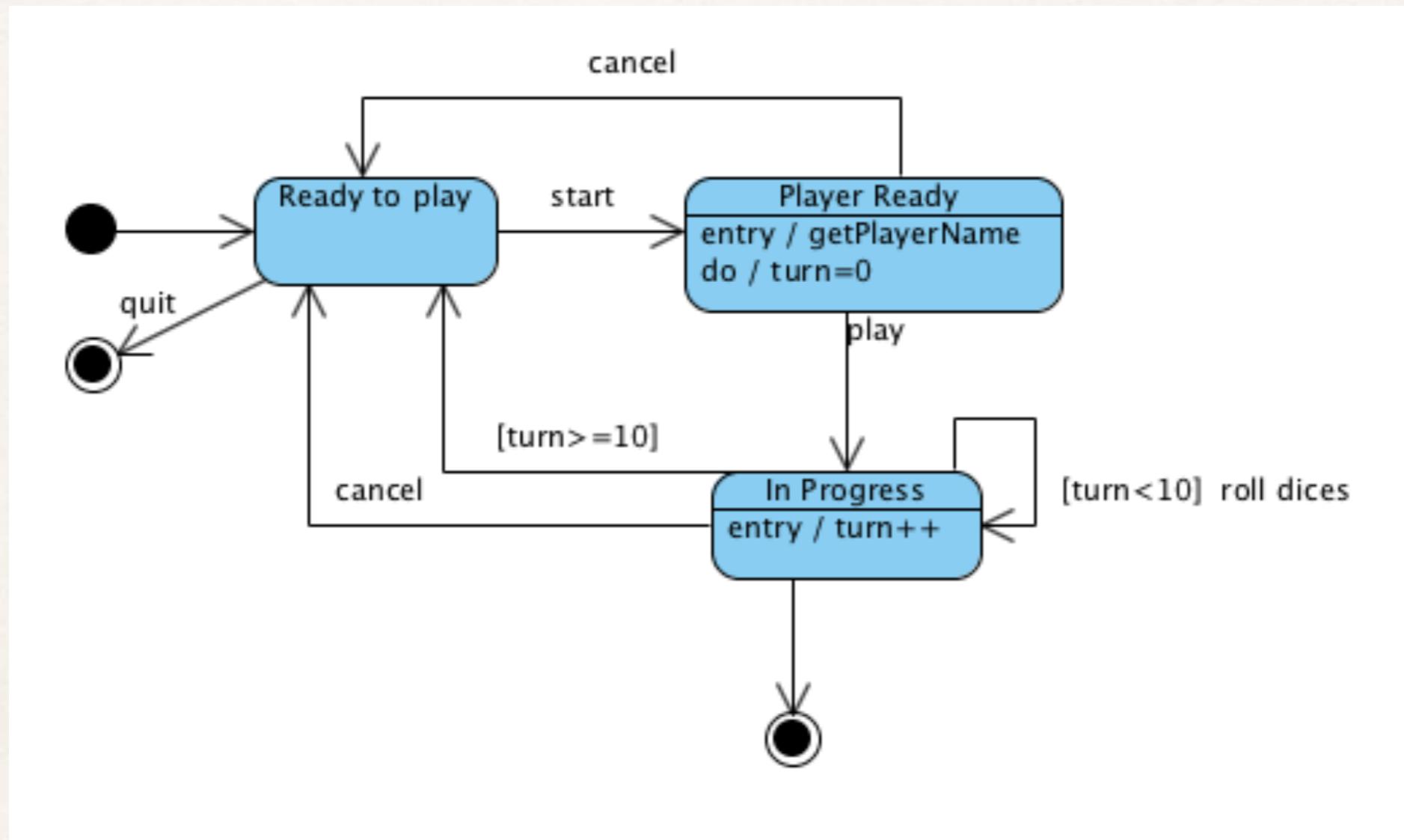
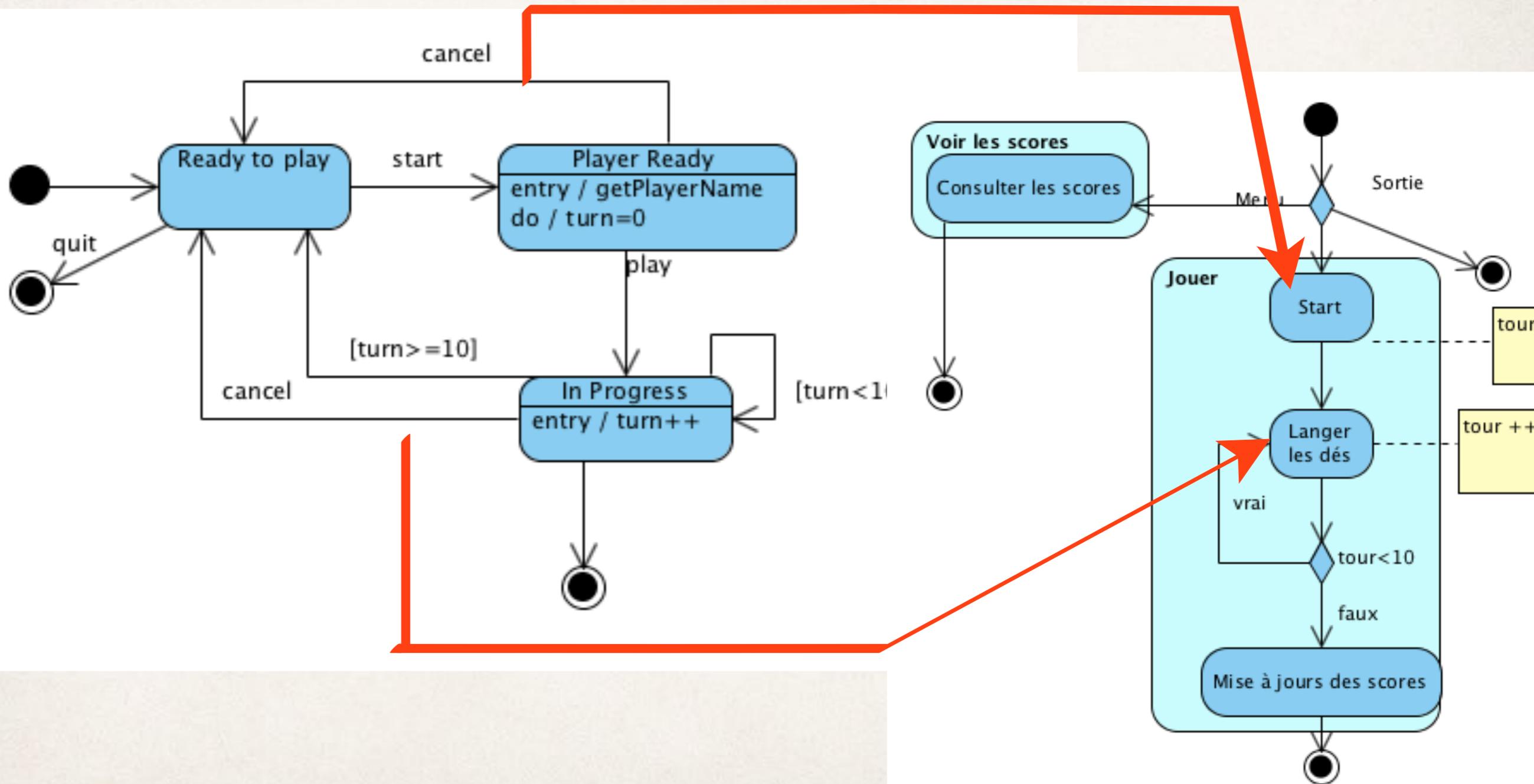
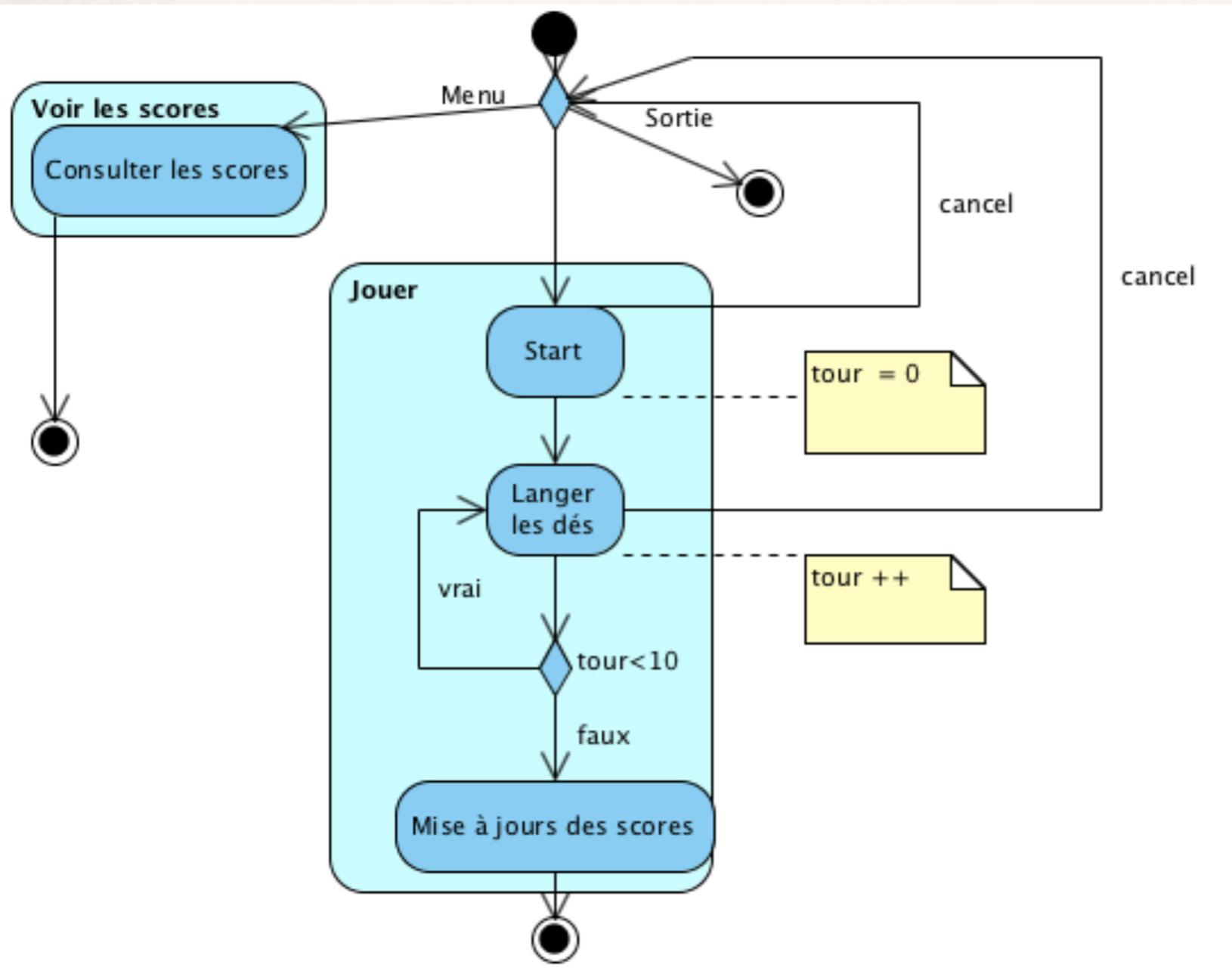


Diagramme d'état d'un objet «partie» & diagramme d'activité

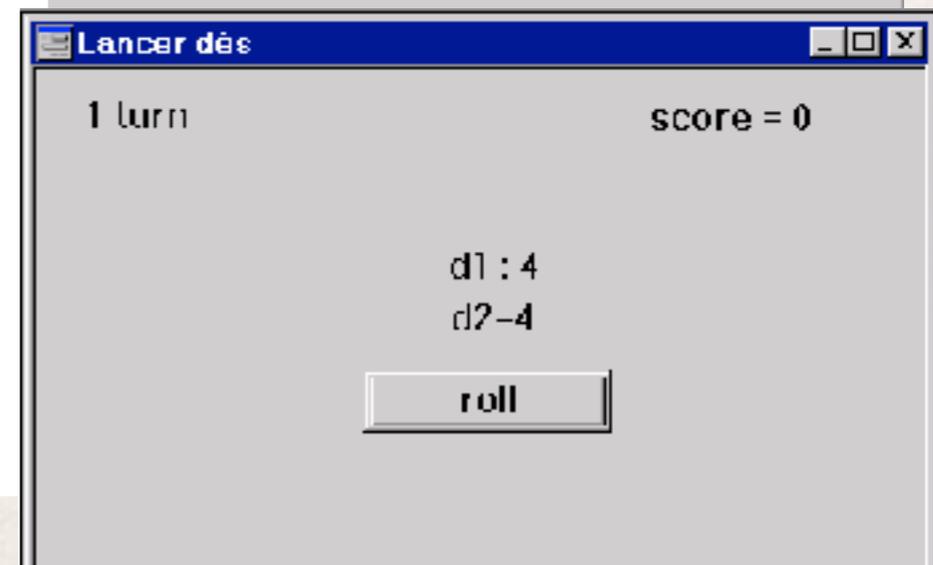
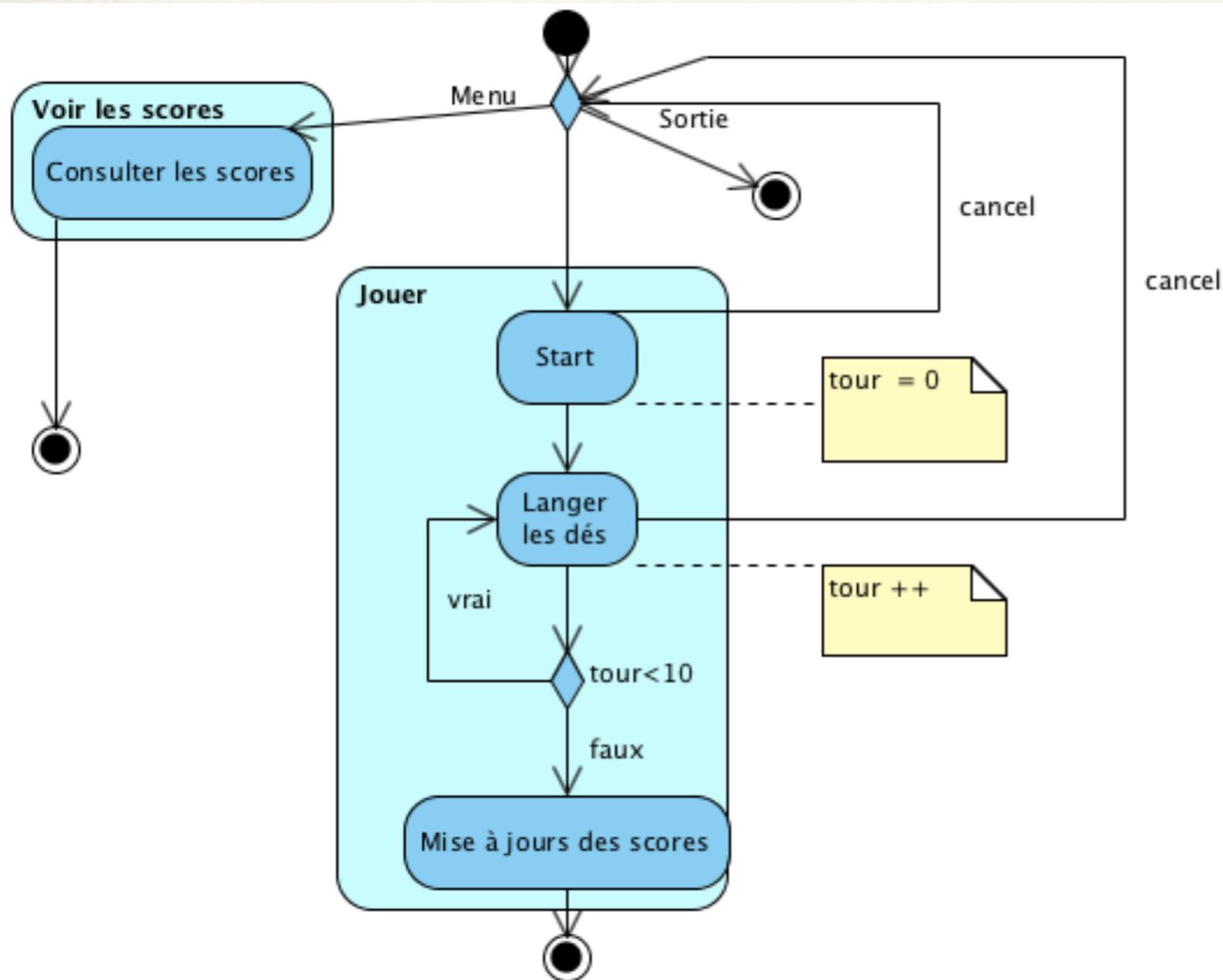
Cancel ?



Mettre à jour les schémas



Vérifier la cohérence !

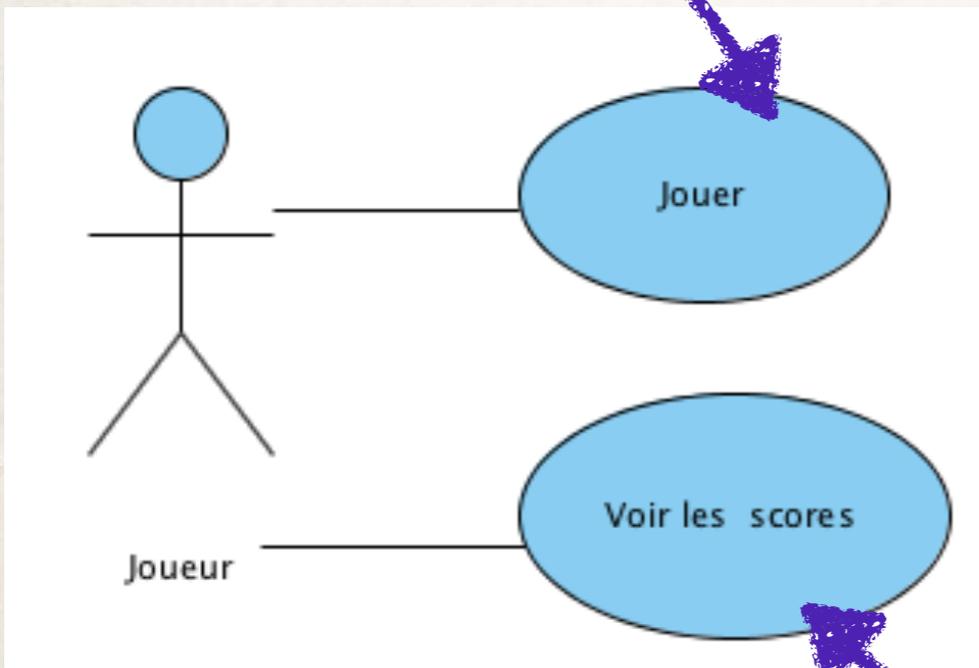


Analyse terminée ?

- ❖ Vérifier la couverture des diagrammes «use-case» et d'activités...
- ❖ Use case « Voir les scores » ?
- ❖ Use case « Jouer » partiellement traité.

Couverture des diagrammes

Partiellement traité



Pas traité

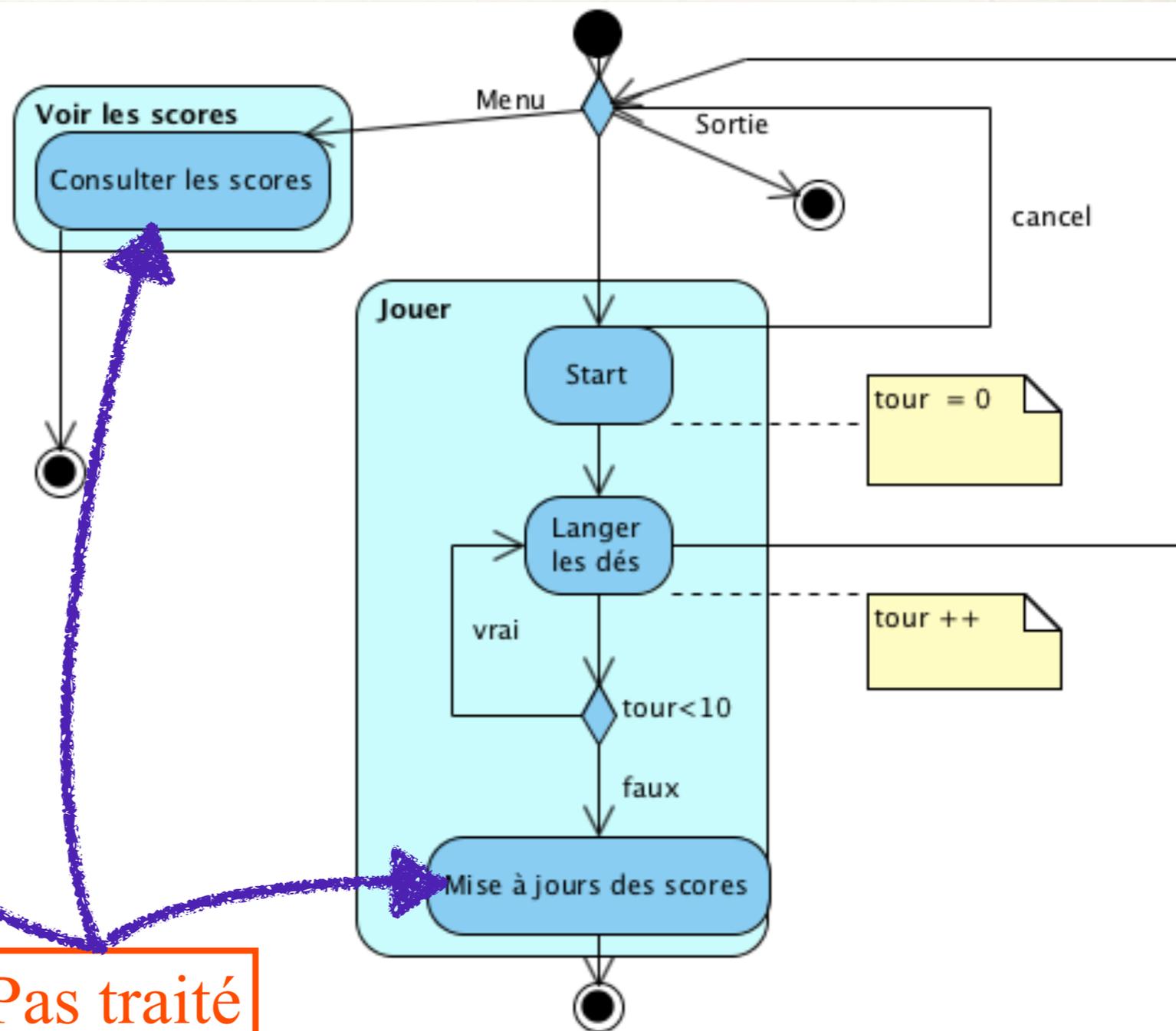
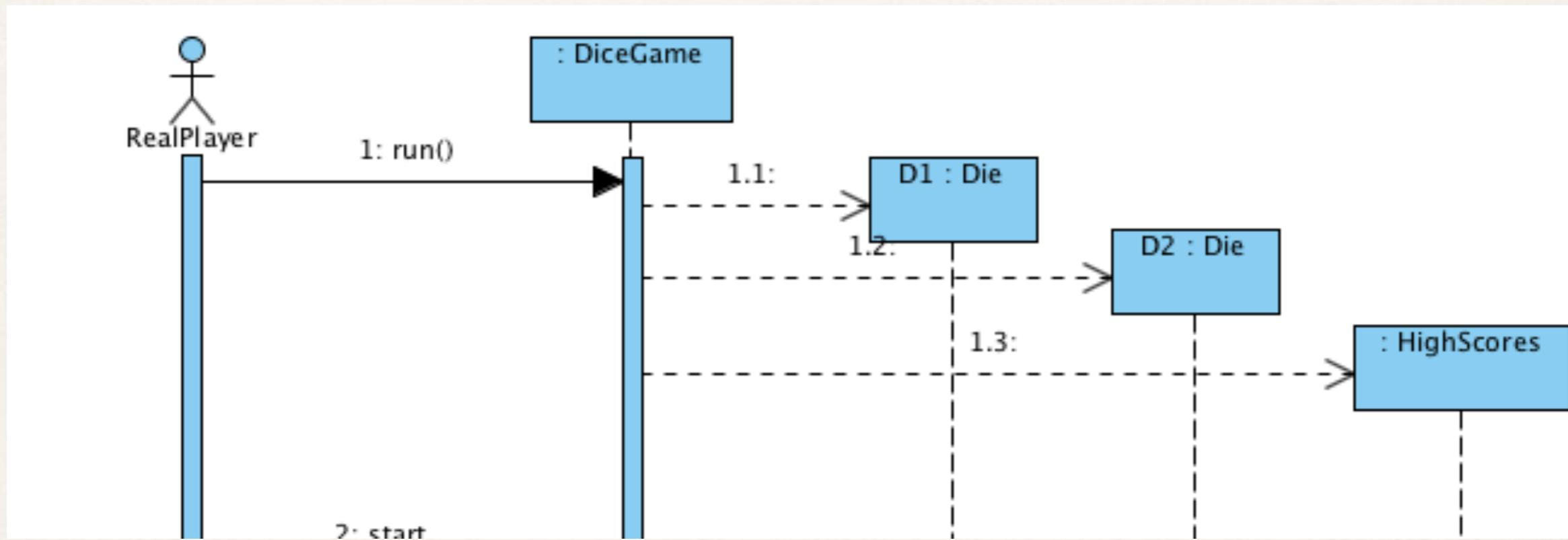


Diagramme de séquences complété



d'après Pascal Molli, molli@loria.fr

Diagramme de séquence modifié

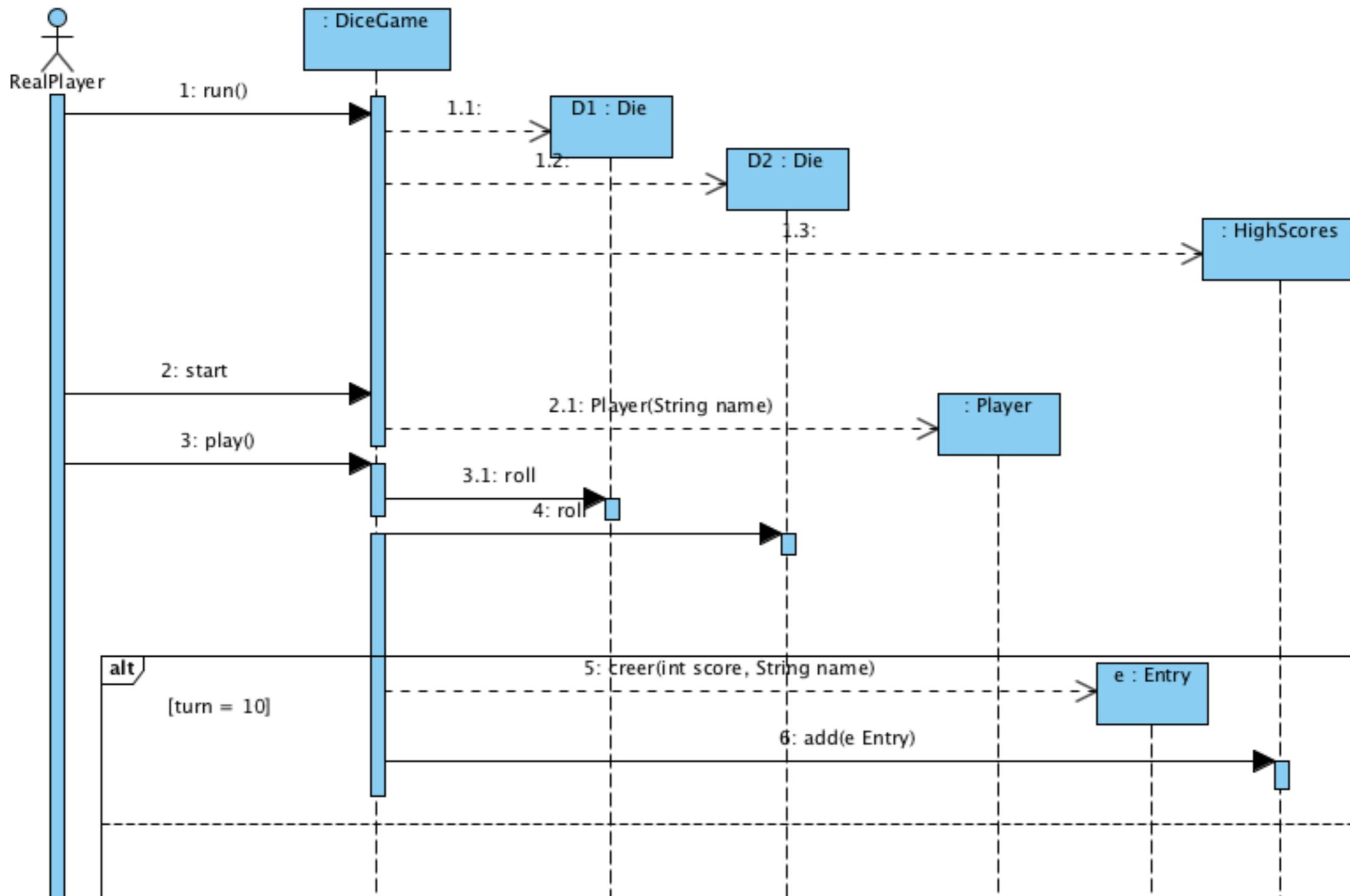
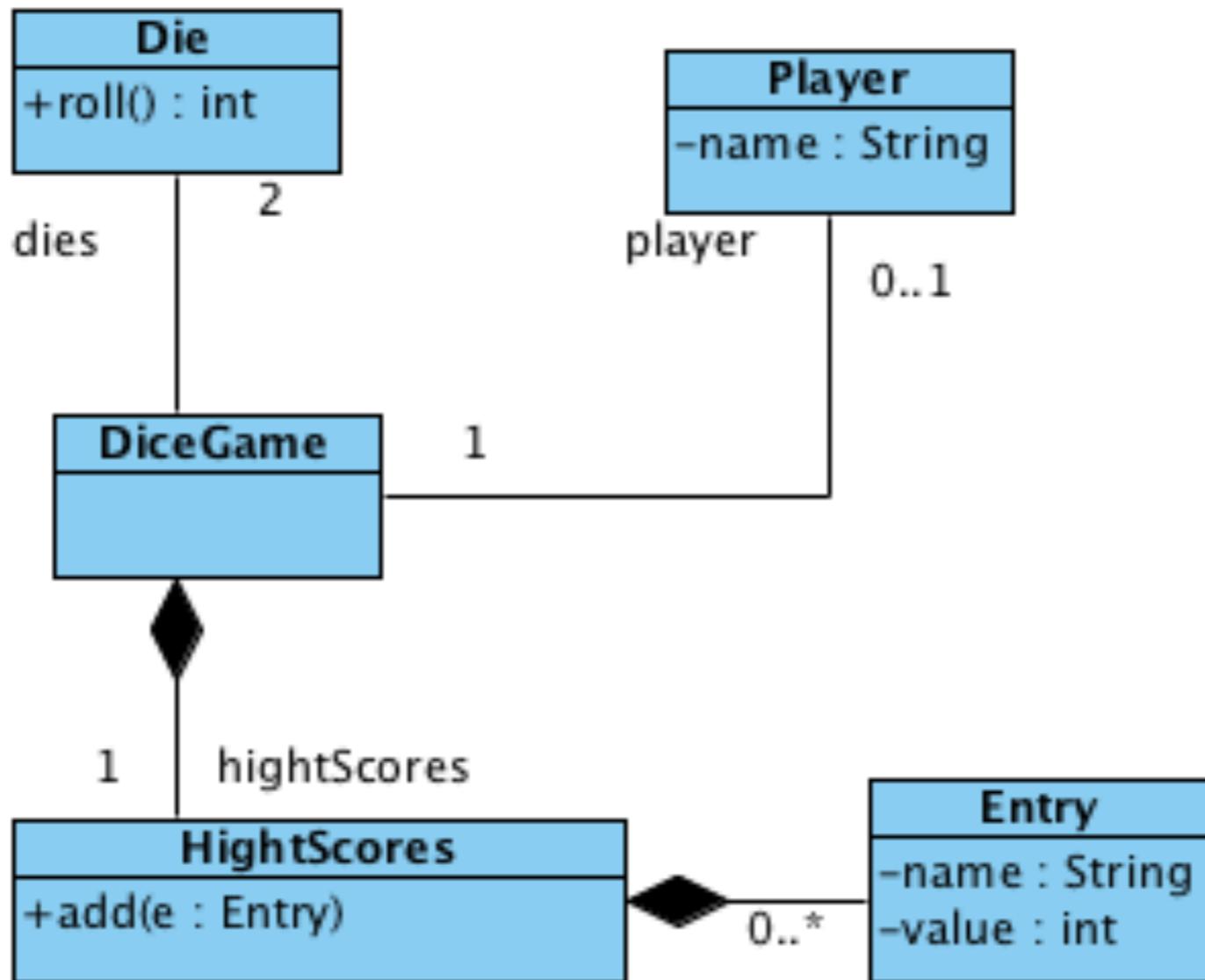


Diagramme de classes



Fin de l'analyse ?

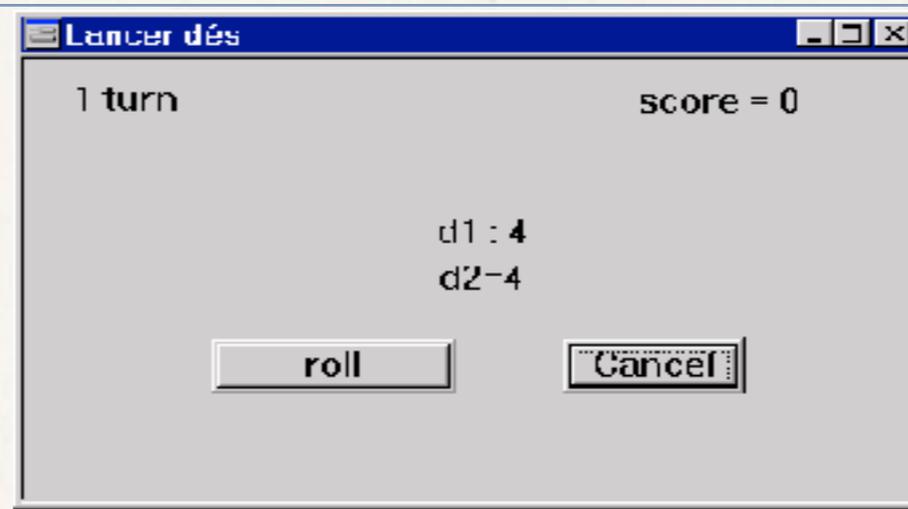
- ❖ Couverture « à peu près » bonne
- ❖ Cohérence entre les schémas correctes
 - La dynamique manque de détail (dynamique du cancel ?)
 - Les schémas sont trop peu expliqués...
 - Les diagrammes de séquence du jeu ne sont pas assez détaillés : manque quelques méthodes...

Conception

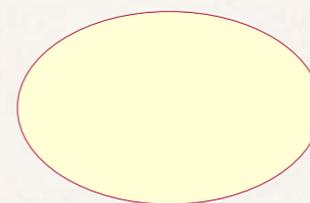
- ❖ Définir l'architecture
- ❖ Rajouter les classes techniques permettant d'implémenter cette architecture !
- ❖ Prendre en compte l'implémentation
 - ➔ Gérer la partie interface graphique
 - ➔ Gérer la persistance

Conception de l'architecture

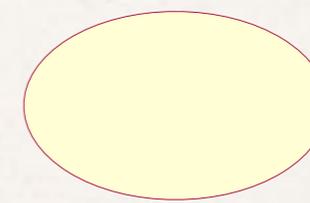
Présentation



Applicatif



Jouer



Voir les scores

Persistance



Fichier ou BDD

Couches
(Layers)

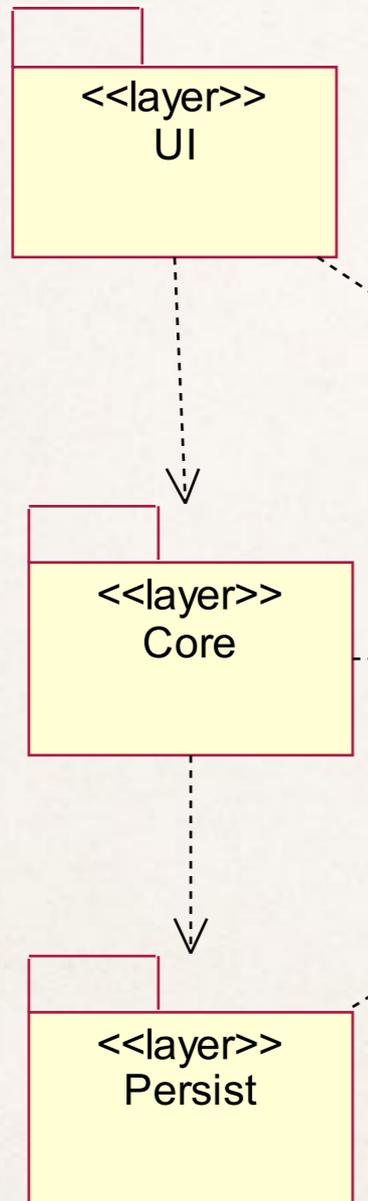


Architecture en couches ...

- ❖ Une architecture possible...
- ❖ Les couches doivent être le plus indépendantes possible
 - ➔ « Découpler » les couches en s'appuyant sur des interfaces et des classes abstraites
- ❖ Il ne doit exister qu'une seule orientation des dépendances entre couches.

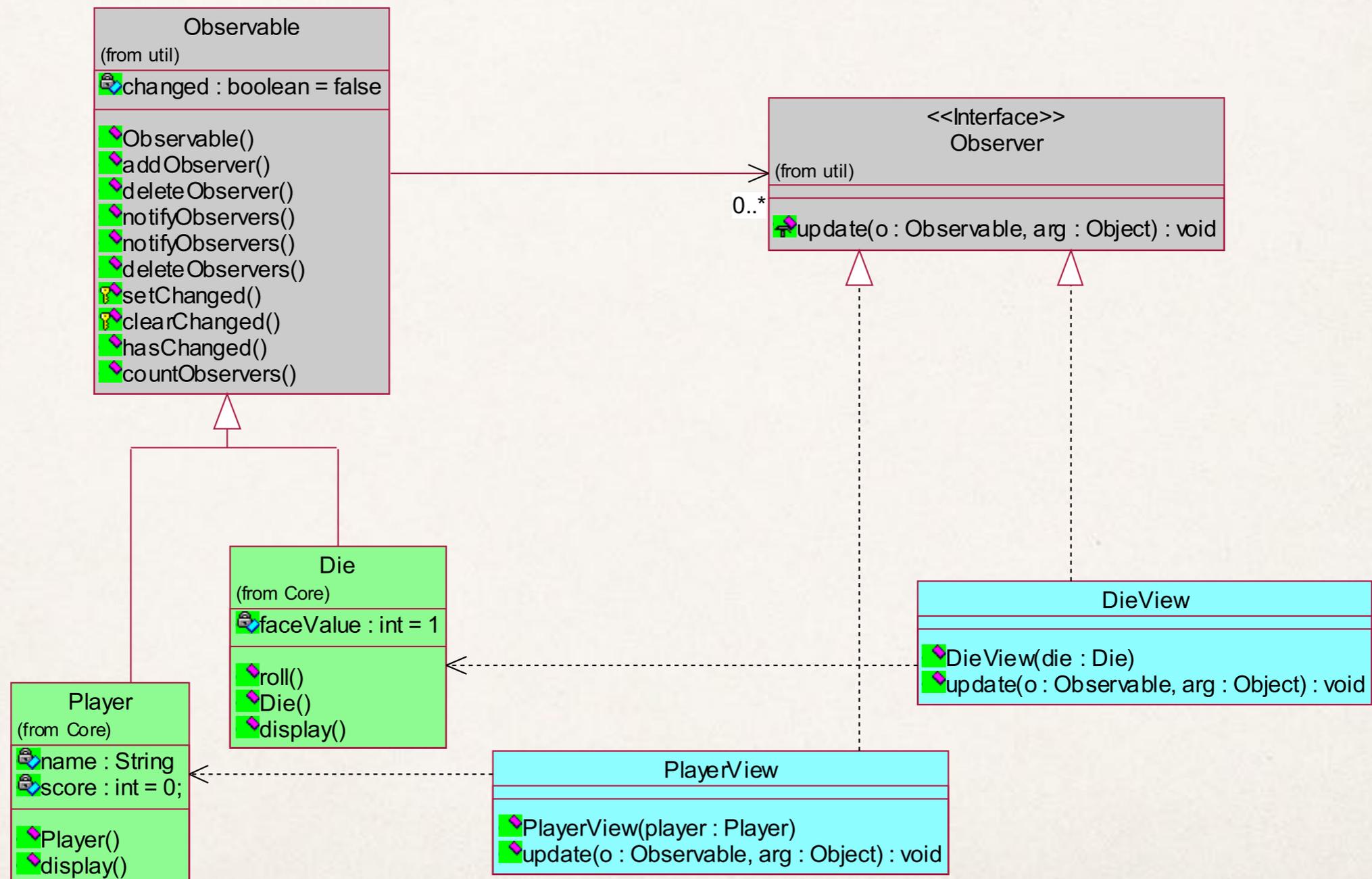
Des solutions à des problèmes récurrents : les «patterns»

Découpage en « packages » logiques

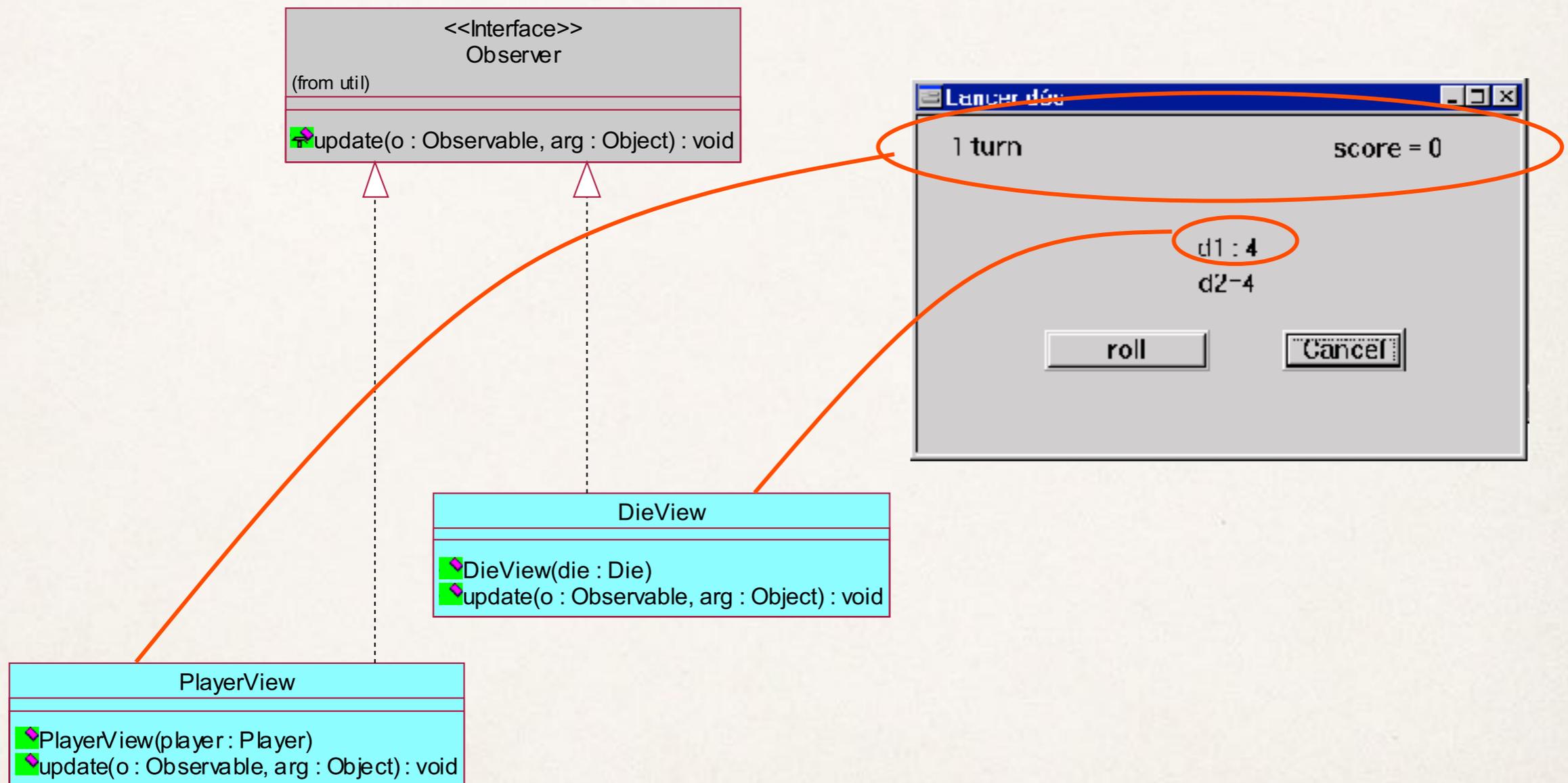


- ❖ Mapper l'architecture sur des packages « layer »
- ❖ Exprimer les dépendances

Découplage interface graphique

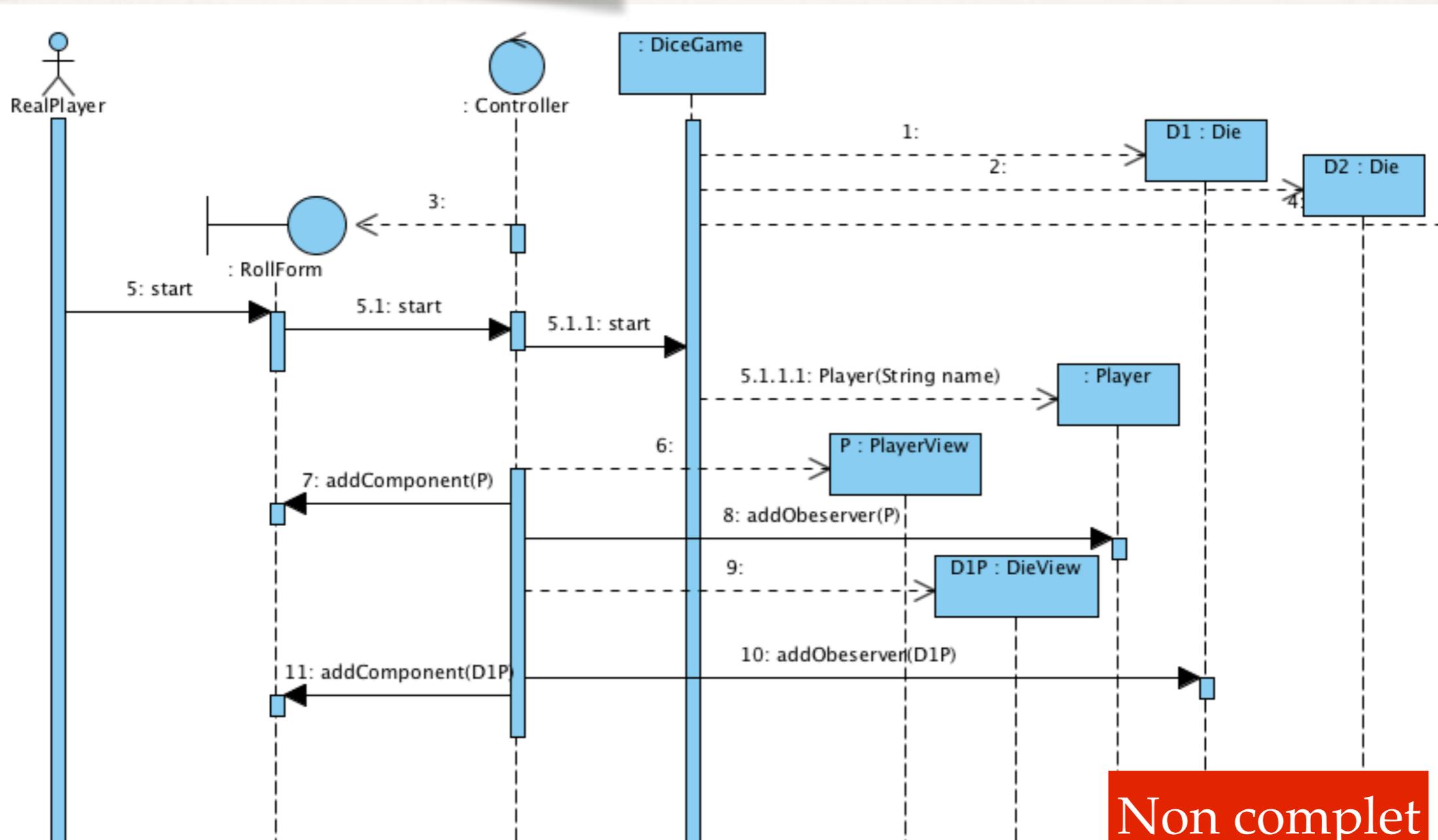


Vues ?



MVC en action : 1 mise en place

Approfondissement de ce type d'architecture dans un prochain cours dédié.



Non complet

Layer « core »/Couche applicative

- ❖ Les classes représentant la logique de notre application.
- ❖ En fait, les classes d'analyses «revisitées» en vue de la réalisation

Démarche abordée l'an dernier-
Nous la conforterons dans la suite des cours et TDs
dans une approche «Agile» et «Pragmatique».

Layer « Persist » : Couche de persistance

- ❖ Classes techniques de persistance
- ❖ Assurer l'indépendance Core / Persist
 - ➔ pouvoir changer de « persistent engine »
- ❖ Par exemple:
 - ➔ Persistance par « Serialisation »
 - ➔ Persistance via une base de données relationnelle (JDBC).

Design terminé ?

- * Couverture des fonctionnalités : comparer Use-case et activity diagram...
- * Cohérence entre les diagrammes ?
 - Quelques incohérences... UI vs Core ; gestion des changements d'états?
 - Indépendance Core / Persist partiellement atteinte...

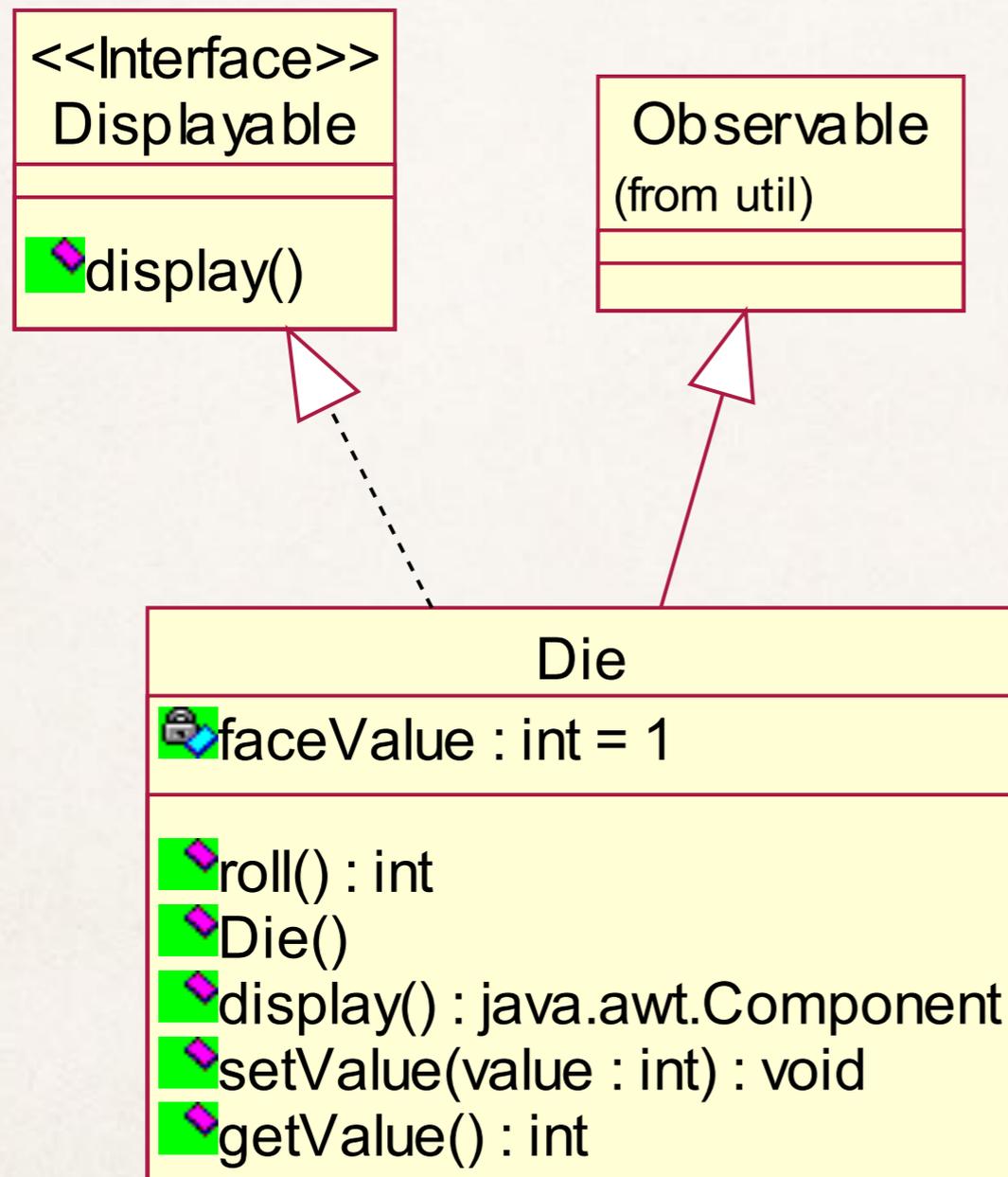
Générer le code : code mapping

- ❖ Mapper vers n'importe quel langage !*
 - Les langages objets : java, C++, C#, smalltalk
 - Mais aussi les autres: VB, C, Fortran, Php
 - Voir aussi: SQL...

Déjà vu l'an dernier

* automatiquement, encore faut-il que l'environnement le supporte !

Mapping java... (Rappels)



```
package Core;

import Util.Randomizer;
import UI.DieView;
import java.util.*;
import java.awt.Component;

public class Die extends
Observable implements Displayable
{
    private int faceValue = 1;

    public int roll() {

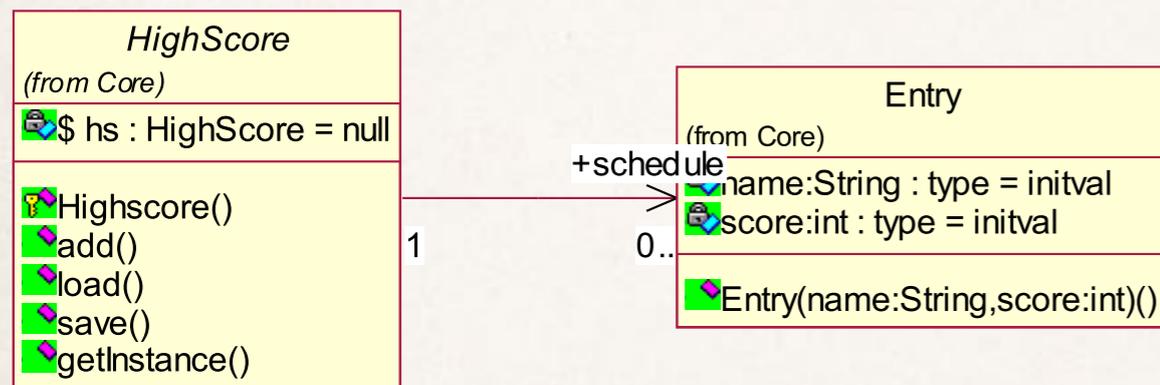
        setValue(Randomizer.getInstance().
            getValue());
        return getValue();
    }

    public java.awt.Component
display() {
        Component c=new DieView(this);
        this.addObserver((Observer)c);
        return c;
    }

    public void setValue(int value) {
        faceValue=value;
        this.setChanged();
        this.notifyObservers();
    }

    public int getValue() { return
        faceValue;}
}
```

Mapping Java : Relations (Rappels)



```
package Core;
import java.util.*;
import java.awt.Component;
import UI.HighScoreView;
public abstract class HighScore
extends Observable implements
java.io.Serializable, Displayable {
    protected static HighScore hs = null;
    public Vector schedule=new Vector();
public void add(Entry entry) {
    entries.addElement(entry);
    this.setChanged();
    this.notifyObservers();
}

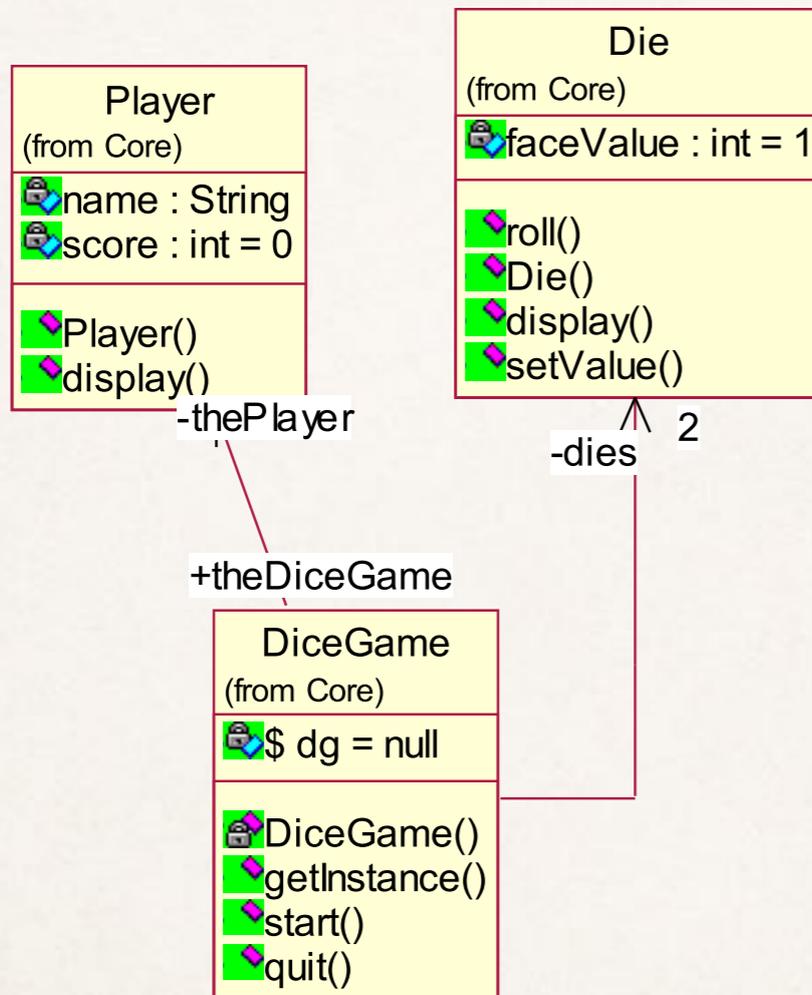
    public Enumeration elements() {
    return entries.elements();
}
public abstract void load();
public abstract void save();
public Component display() {
    Component c=new HighScoreView(this);
    this.addObserver((java.util.Observer)c);
    return c;
}
public static HighScore getInstance() {
    if (hs==null) {
        new Error("No Persist Kit declared");
    }
    return hs;}
}
```

Codage...

- ❖ Utiliser les fonctionnalités de « forward engineering » des outils
- ❖ Puis de « reverse engineering »
- ❖ Mais l'idéal : « round trip engineering »
- ❖ Assurer la cohérence Code / Design / analyse...

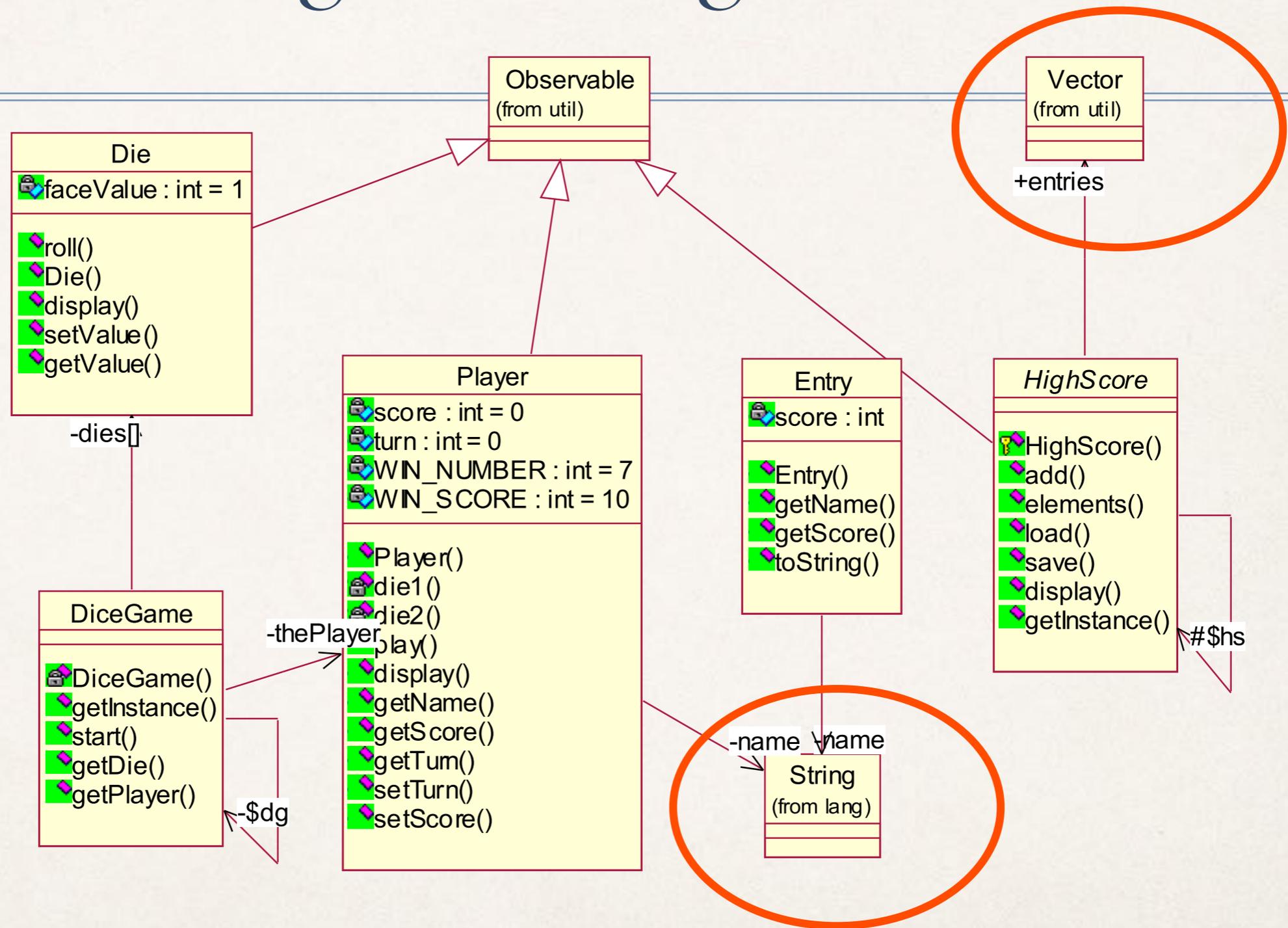
Une séance de TD consacrée au Reverse et à la qualité
du logiciel

«Forward engineering»



```
package Core;
public class DiceGame {
    private static int dg = null;
    private Die dies[];
    private Player thePlayer;
    DiceGame() {
    }
    /**
     * @roseuid 37F877B3027B
     */
    private DiceGame() {
    }
    /**
     * @roseuid 3802F61403A0
     */
    public void getInstance() {
    }
    /**
     * @roseuid 37F8781A014D
     */
    public void start() {
    }
    /**
     * @roseuid 38074E7F0158
     */
    public void quit() {
    }
}
```

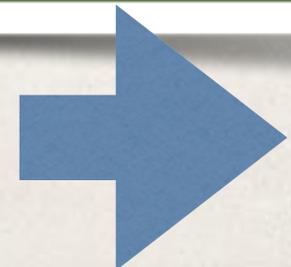
«Reverse Engineering...»



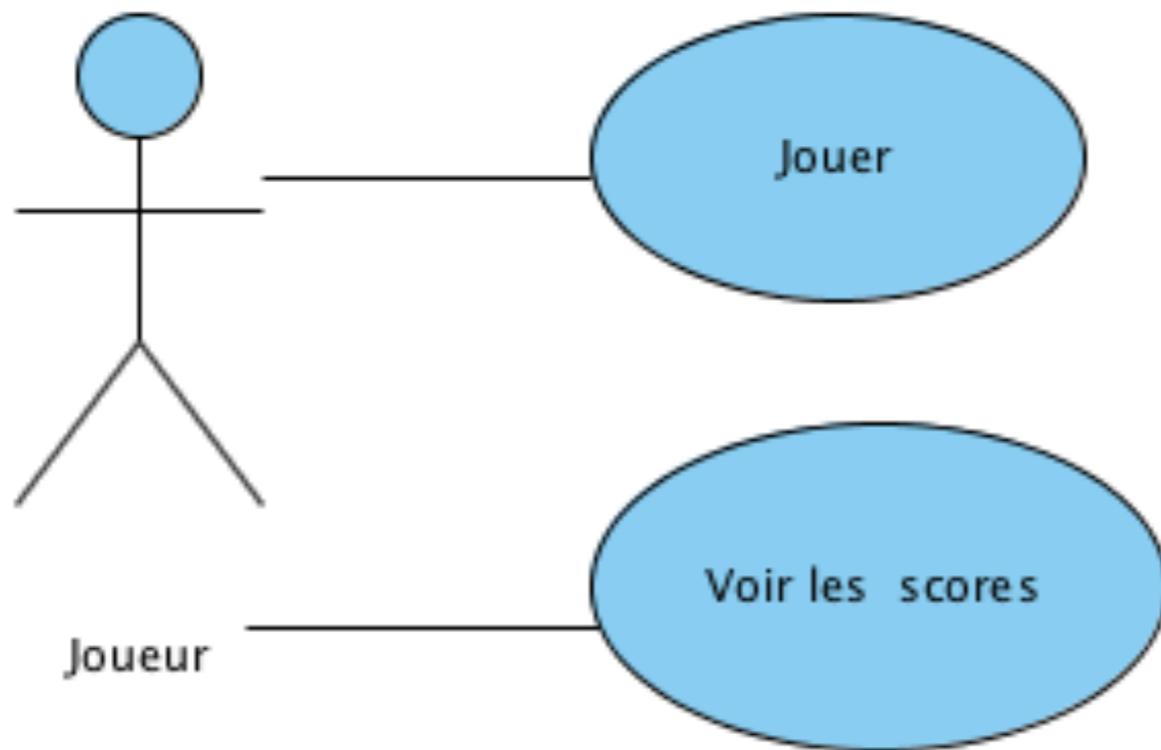
Est-ce que ça marche ? Tester

- ❖ Tests unitaires : tester classe par classe, méthode par méthode
 - Diagramme de classes
- ❖ Tests d'intégration :
 - Nous travaillerons sur des diagrammes de classes et de packages
- ❖ Tests du système :
 - Diagramme Use Case + Activités

Plusieurs séances consacrées aux tests



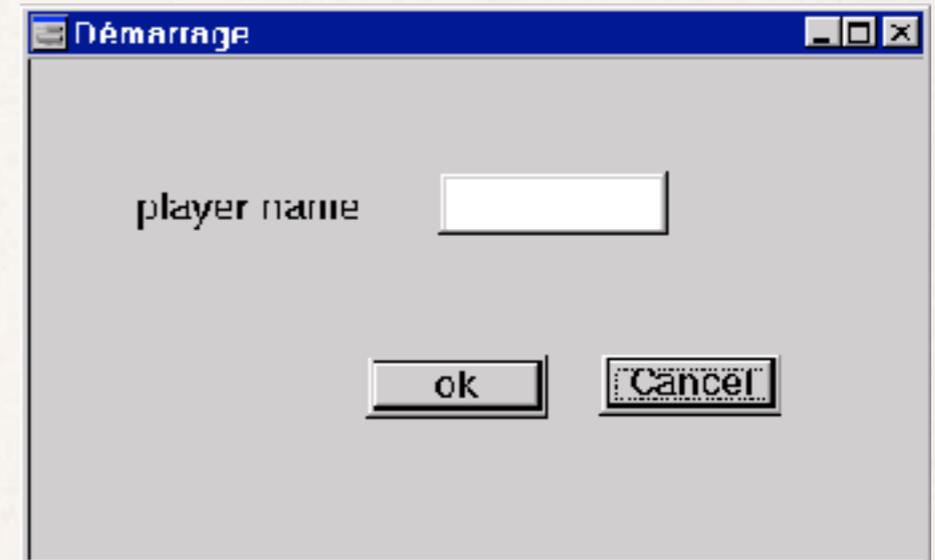
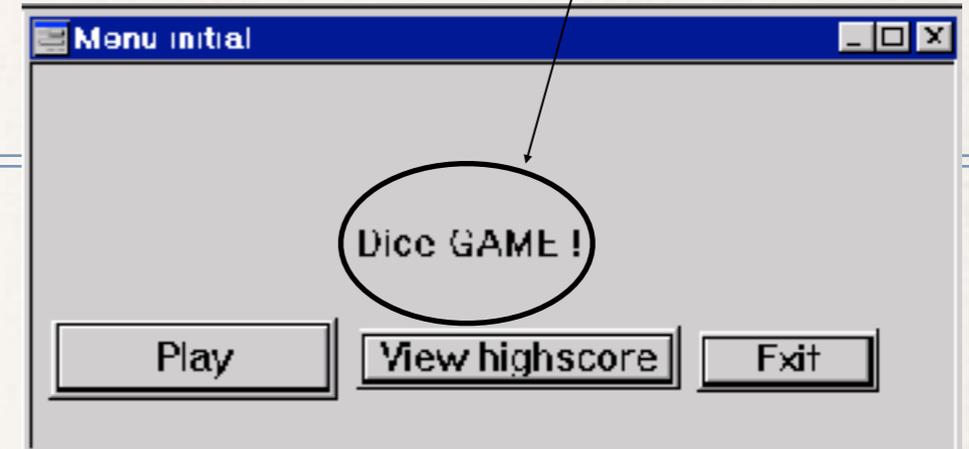
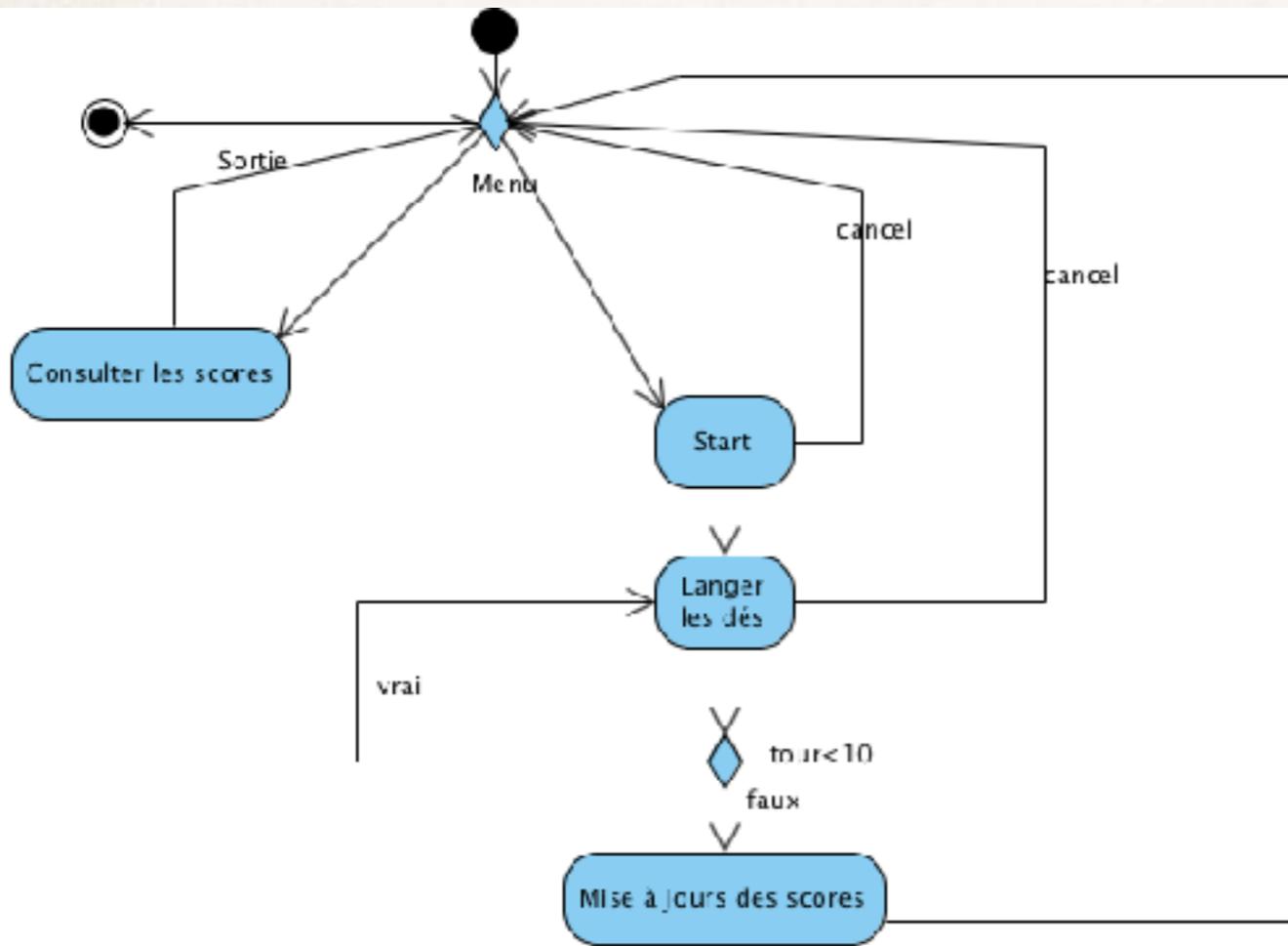
Test du système



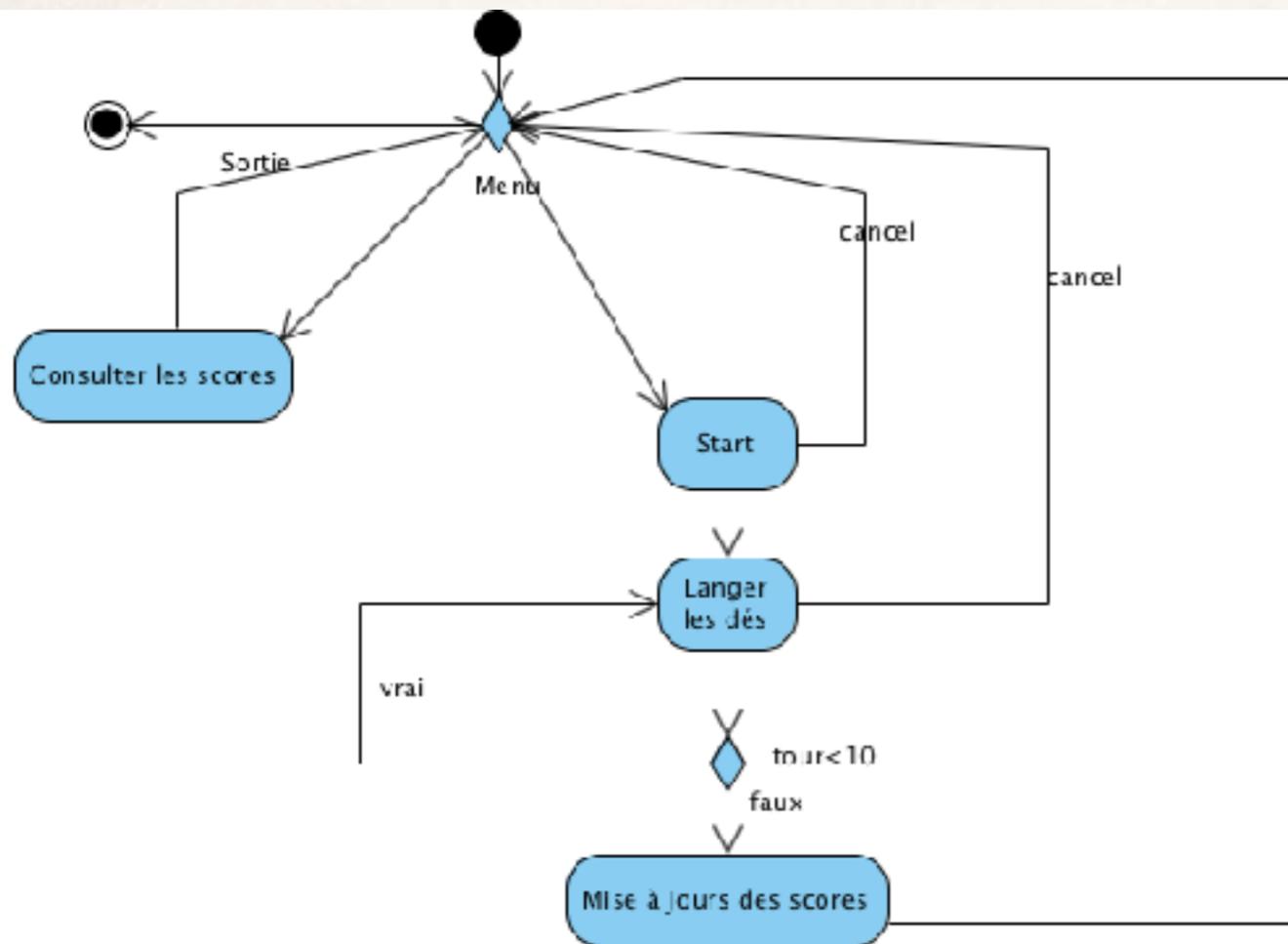
- ❖ Ok, les fonctionnalités sont là ...
- ❖ et sont conformes au descriptif associé au use case !

Test du système

Je l'ai oublié
celui là !



Test du système



■ Tester tous les chemins possibles !

■ Ex:

- 1/ Start
- 2/ roll
- 3/ cancel
- 4/ highscore
- 5/ exit

Problème rencontré

- ❖ Scénario 1 :
 - start, roll*, highscore, quit : OK
- ❖ Scénario 2:
 - highscore, : ko ! Bug
 - Pb design :
 - DiceGame crée Highscore (start)
 - Si Highscore avant start : bug

Debriefing de cette application (1)

- ❖ Analyse des besoins
 - Use-case + description
 - diagramme d'activités
 - Prototypage UI
- ❖ Analyse
 - Dynamique : Sequence, state
 - Statique : Class Diagram

Debriefing de cette application (2)

- ❖ Conception

- Architecture design (layer)
 - diagramme de Packages, diagramme de déploiement
- Classes techniques pour assurer le découpage :
 - Pattern d'architecture MVC, ...

Debriefing de cette application (3)

* Codage

- Simple conversion du design vers Java (*la partie persistance n'a pas été étudiée*)
- Possibilité de construire pour chaque représentation UML, une traduction vers n'importe quel langage cible.
- Utilisation des outils pour round-trip engineering
- PB au codage : Bien remettre à jour les document analyse / design !!!

Conclusion sur cette application

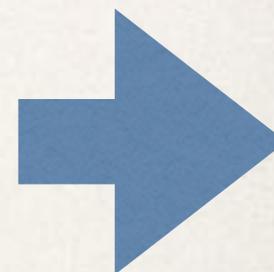
- ❖ **Découpage en phases:**

- Analyse des besoins, analyse, conception, réalisation, test Système
- Mais les « tests » sous-tendent toutes les phases....

- ❖ **Dans chaque phase:**

- Différents points de vue sur le même problème :
 - Vue statique, dynamique, fonctionnelle, architecturale

Check List



Date

Cohérence/couverture

- Diagramme Use-cases / Activity
 - Toute activité est assignable à un use-case
 - Tous les use-cases sont réalisés dans les diagrammes d'activités

Séquence/Class diagram

- Tous les objets d'un diagramme de séquence ont un type : Classe du diagramme de classe
- Les «relations» induites par un diagramme de séquence existent ou peuvent être dérivées du diagramme de classe !
- Les messages échangés sont des méthodes du diagrammes de classes !

Class diagram / séquence

- La dynamique des relations apparaît dans au moins 1 diagramme de séquence ou d'activités
- Tout changement d'attributs est représenté dans au moins 1 diag d'activités ou de séquence
- Toute création ou destruction d'objet apparaît dans au moins 1 diag dynamique!

Class/Package (Design)

- Chaque classe est affectée à un package, package lui-même partie intégrante de l'architecture Sinon la classe ne fait pas partie de l'architecture !

Conclusion générale sur l'application «Dice»

- ❖ Différence avec une application juste codée ?
- ✓ Elle est documentée, les choix sont justifiés, les tests sont inclus, ...
- ✓ Elle est «évolutive» :
 - Changement d'IHM, de modèle de persistance
 - Responsabilité unique des objets (à étudier)
 -

Pas mieux

[Message de service] Chers 4A, getters, setters et autres abominations Java n'ont RIEN A FOUTRE dans un modèle d'architecture. #Abstraction

Conclusion

- * La suite de ce cours doit vous aider à produire des applications de qualité en améliorant vos «développements» de l'analyse à la mise en oeuvre, tel est **notre** objectif.



Bibliographie

- ❖ Unified Modeling Language; Pascal Molli; Université Nancy1, Loria
molli@loria.fr, www.loria.fr/~molli
- ❖ Craig Larman, UML2 et les Design Patterns