

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS
Département d'informatique et d'ingénierie

INF4173
Plan de Projet

Travail présenté à
Monsieur Michal Iglewski

Par
Mathieu Massé
François Barthe

Développement d'un éditeur pour la méthode de traces

Introduction

Ce projet a pour bût de développer un éditeur pour la méthode des traces. La méthode des traces est une méthode utilisée pour les spécifications de modules. La méthode des traces consiste en trois sections distinctes qui devront être représentées sur l'interface graphique: la table de syntaxe, le format de traces canoniques et les équivalences. L'application va donc permettre d'éditer les trois sections en fournissant certains outils à l'utilisateur.

Le projet va consister de la conception de l'interface graphique et du développement de cette interface.

Description

L'objectif de ce projet est de développer logiciel qui permettra aux élèves d'utiliser la méthode des traces. Ce logiciel permettra d'éditer la table de syntaxe, de spécifier les traces canoniques et les fonctions d'équivalence. Ces trois sections se trouveront sur des fenêtres différentes.

La fenêtre de la table syntaxique permettra à l'utilisateur de spécifier les arguments des différentes fonctions. La spécification de ces arguments (entrée ou sortie, type) se fera à l'aide de menus déroulants.

La deuxième fenêtre permettra de spécifier les traces canoniques. Les symboles mathématiques disponibles apparaîtront dans un menu durant l'édition des traces.

La troisième fenêtre permettra de spécifier les fonctions d'équivalences. Les signatures de celle-ci seront déjà spécifiées grâce à l'information fournie à la première fenêtre. Comme à la fenêtre précédente, les symboles mathématiques disponibles apparaîtront dans un menu durant l'édition.

L'utilisateur pourra aussi sauvegarder le tout sous format d'un fichier XML.

Les technologies utilisées seront :

- Java (codage du logiciel)
- Java Swing (codage de l'interface graphique)
- XML (sauvegarde des fichiers)

Les outils suivants seront utilisés pour le développement de l'application :

- Eclipse (environnement de développement)
- Subversion (entrepôt des documents du projet)
- Junit et Ant (tests)

Calendrier

Étapes	Date
<i>Projet</i>	
Plan de projet	10 au 20 Septembre
Définition des besoins	20 au 27 Septembre
Définition des modules et modèle des données	27 Septembre au 11 Octobre
Conception et test unitaire	11 Octobre au 29 Novembre
Test système	29 Novembre au 6 Décembre
<i>Livrable</i>	
Plan de projet	20 Septembre
Rapport de progrès	30 Octobre
Présentation orale	6 Décembre
Rapport de projet	18 Décembre

Références

- Théorie sur la méthode des traces: Michal Iglewski
<http://w3.uqo.ca/iglewski/ens/inf4093/inf4093.ppt>
- API de Java et Swing: <http://java.sun.com/j2se/1.5.0/docs/api/>
- Eclipse: <http://www.eclipse.org/>
- Subversion: <http://subversion.tigris.org/> plugins pour Eclipse: <http://subclipse.tigris.org/>