

Travaux Dirigés 5 : Génération de code avec Poséidon

1 Prise en main

énoncé Créez une classe Village.

Cette classe contient des Schtroumpfs (relation d'agrégation).

La classe Schtroumpf contient une méthode `direBonjour()` ;

Génération Générer le code correspondant dans le menu Generation, Java.

Quelles remarques pouvez vous faire :

- sur l'implémentation des méthodes ?
- sur la représentation de l'agrégation ?

Complément Dans la fenêtre de propriétés, complétez le code source, de telle manière à ce que la méthode `direBonjour()` réalise ce qu'on attend d'elle.

2 Connection web

Réalisez maintenant un prototype de système client-serveur : un client web (ex : Firefox) se connecte à un serveur (par exemple Apache).

Il charge premièrement la page d'accueil, puis cherche à se connecter.

Les diagrammes correspondants vous sont donnés.

Vous réalisez ces diagrammes sous votre éditeur UML préféré, puis vous complétez le code source du diagramme de classe de telle manière que le programme soit exécutable, conformément à votre diagramme de séquence.

Vous serez attentifs au contenu des constructeurs.

Afin de valider votre programme, vous effectuerez la génération de code.

Vous créez une classe `Init`, dans le même package que les autres classes, qui crée un `ClientWeb`, et appelle sa méthode `connection()` ;

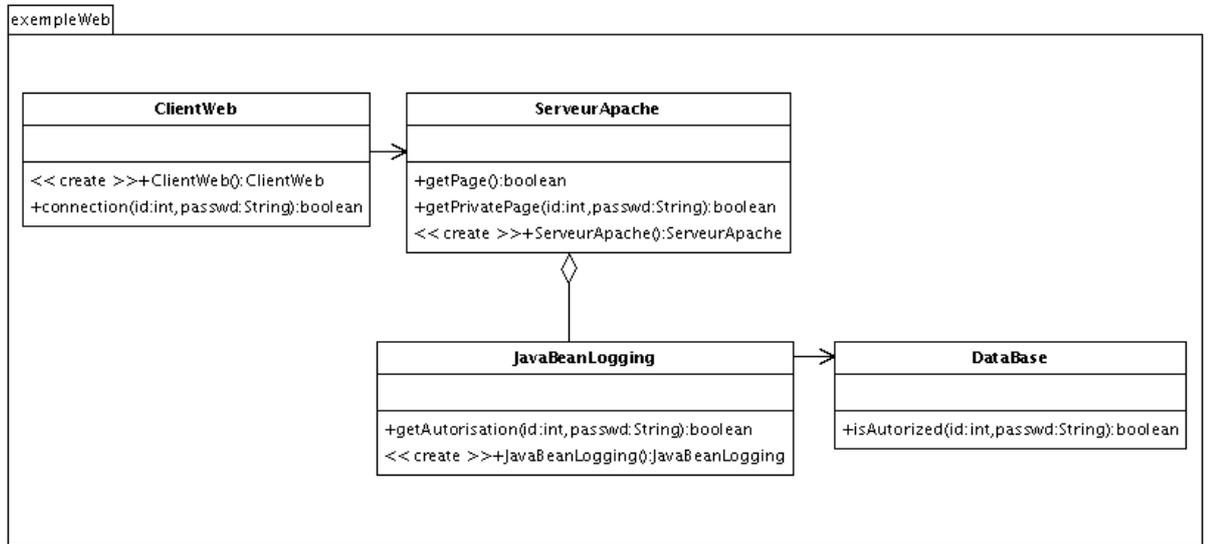


FIG. 1 – Diagramme de Classe

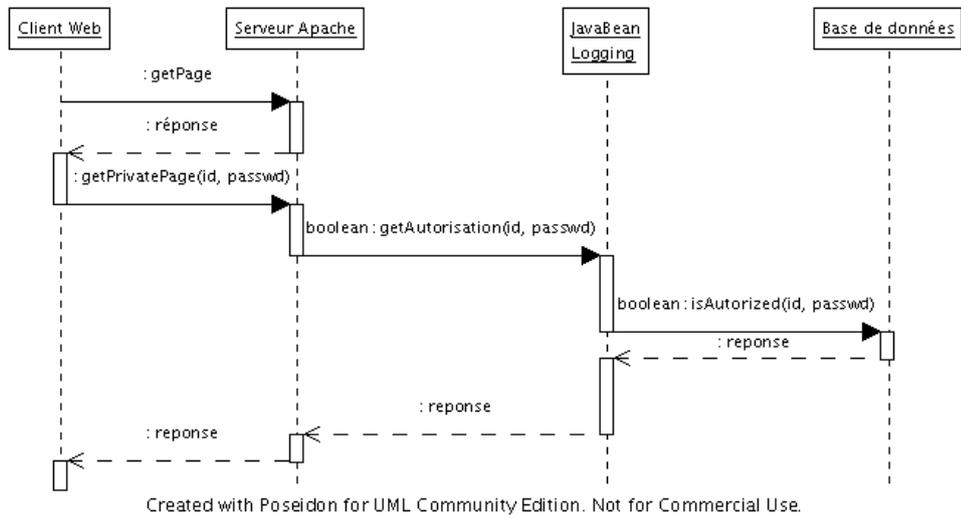


FIG. 2 – Diagramme de Séquence