

Projet de développement

Documentation, soutenance...

Philippe Collet

Licence 3 MIAGE – S6

2015-2016

Pourquoi documenter (le code) ?

- Ce que l'on décrit bien, se conçoit bien !
- Pour le prochain programmeur ou nous même ?
- Est-ce du temps perdu ?
... Et jusqu'à quel point documenter ?
- Documenter, (une fonction)
... n'est pas commenter! (le code)

□ Programmeur :

- Historique: qui/quand/quoi
- Algorithme
- Borne d'utilisation
- Paramètres
- Valeur retournée
- Structure du module
- Mode d'utilisation
- Code d'erreur

□ Mainteneur :

- Historique: qui/quand/quoi
- Documentation utilisée à jour
- Que fait la fonction
- Quel module utilise quelle fonction
- Effet de cascade de la modification en cours

- ❑ **Une documentation obsolète est une documentation inutile**

- ❑ **Documentation interne et extraction :**
 - Commentaires formatés
 - Graphe de dépendance entre les classes, les fichiers
 - Hiérarchie de classes

- ❑ **Mais la documentation externe a des avantages**
 - Lisibilité accrue
 - Synthèse du logiciel

Exemple : Javadoc

❑ Extracteur spécialisé java (très simple)

- Cohérence avec les conventions Java
- Lancement possible sur toute une hiérarchie
- Production de html
- Extensible avec des « doclets » (changement du format de sortie)

getImage

public [Image](#) getImage([URL](#) url, [String](#) name)

Returns an [Image](#) object that can then be painted on the screen. The `url` argument must specify an absolute [URL](#)

The `name` argument is a specifier that is relative to the `url` argument. This method always returns immediately, whether or not the image exists. When this applet attempts to draw the image on the screen, the data will be loaded. The graphics primitives that draw the image will incrementally paint on the screen.

Parameters:

`url` - an absolute URL giving the base location of the image
`name` - the location of the image, relative to the `url` argument

Returns:

the image at the specified URL

See Also:

[Image](#)

Exemple : Javadoc (source)

```
/**
 * Returns an Image object that can then be painted on the screen.
 * The url argument must specify an absolute {@link URL}. The name
 * argument is a specifier that is relative to the url argument.
 * <p>
 * This method always returns immediately, whether or not the
 * image exists. When this applet attempts to draw the image on
 * the screen, the data will be loaded. The graphics primitives
 * that draw the image will incrementally paint on the screen.
 *
 * @param url an absolute URL giving the base location of the image
 * @param name the location of the image, relative to the url argument
 * @return the image at the specified URL
 * @see Image
 */
public Image getImage(URL url, String name) {
    try {
        return getImage(new URL(url, name));
    } catch (MalformedURLException e) {
        return null;
    }
}
```

Exemple : Doxygen

❑ Multi-langages

- C++, C, Java, Objective-C, Python, IDL (Corba et Microsoft)
- partiellement PHP, C#

❑ Multi-plates-formes

- Unix, Windows

❑ Multi-sorties

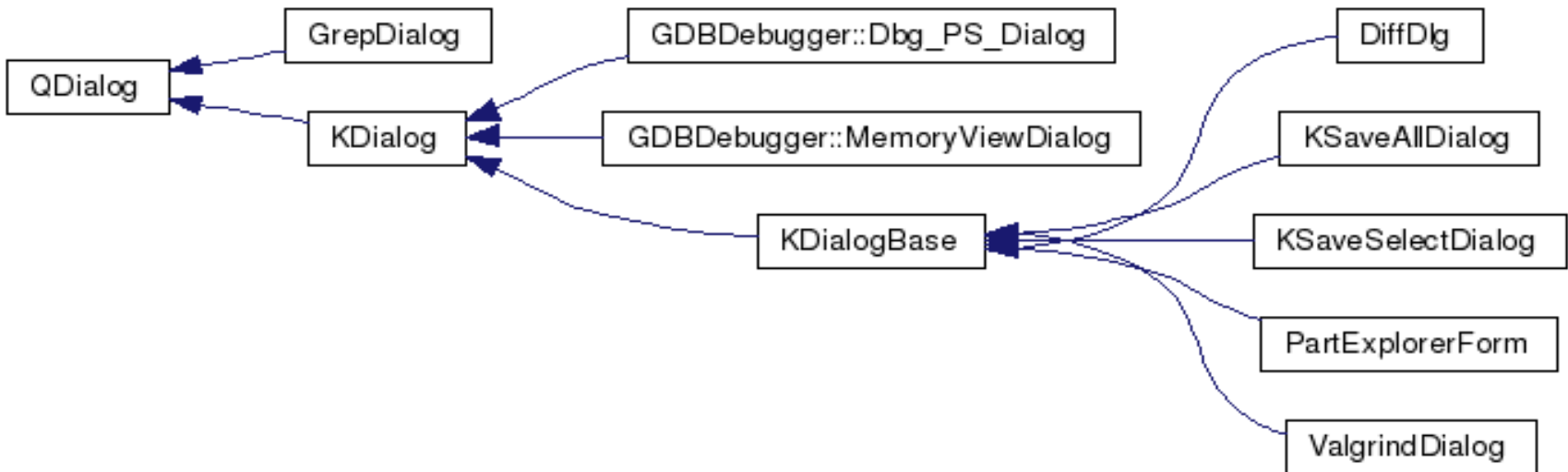
- HTML, LaTeX (PDF), RTF, Man, XML, Aide Windows

❑ Traitements plus élaborés :

- Fichier de configuration, assistant d'aide à la configuration
- Génération de graphes avec graphviz/dot
- Génération d'un moteur de recherche (pour site web avec PHP)

Doxygen : graphes

- ❑ Hiérarchie de classes
- ❑ Graphes d'inclusion
- ❑ Graphes de collaboration
- ❑ Graphes d'appel



Soutenance

- ❑ **Chaque soutenance dure 25 minutes**

- ❑ **15 minutes de présentation : chaque présentation doit faire intervenir tous les membres de l'équipe de façon équivalente. Le plan suivant est conseillé :**
 - Introduction et rappel du sujet
 - Fonctionnalités réalisées : bilan à gros grain de ce qui a été fait, est resté en chantier, a été écarté par rapport à ce qui était attendu (démonstration possible mais pas obligatoire)
 - Grands choix de conception et approche suivie : les jalons et tickets doivent vous servir à facilement établir, au fur et à mesure de votre avancement, les éléments à mettre en avant dans cette partie
 - Problèmes rencontrés et solutions apportées (correction, changement dans la conception, abandon d'une fonctionnalité...)
 - Éventuellement mini-démonstration finale (attention au timing)

- ❑ **10 minutes de question :**
 - Chaque membre du projet doit être capable de répondre aux questions sur les choix de conception généraux, les parties qu'il a développées, etc.