

Compte rendu :

Editeur Java

Le but du projet éclipse était de réaliser un programme permettant l'édition, la compilation et l'affichage des erreurs de compilations dans une interface.

L'interface contient un arbre qui permet de parcourir rapidement tous les constructeurs, méthodes et champs de la class ouverte. Une zone de texte est aussi présente afin d'afficher le code de la class, une autre affiche les erreurs de compilations.

Il est possible de modifier le fichier puis de le recompiler. L'arbre et le journal de compilation sont mis à jour.

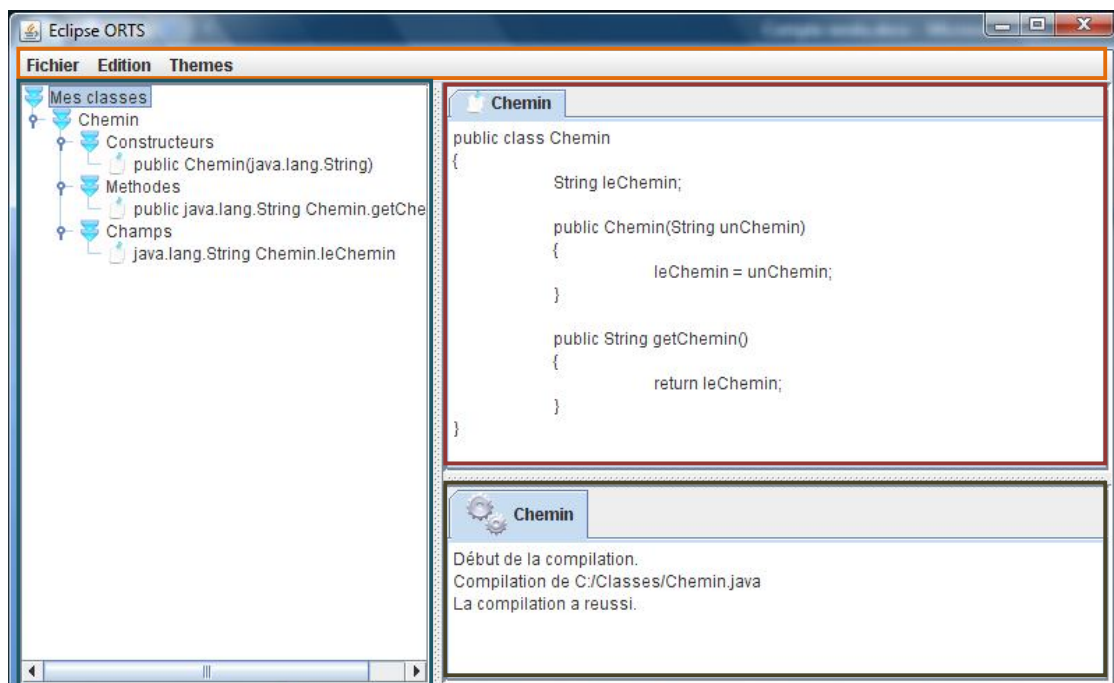
Des thèmes sont disponibles pour changer le style de l'interface.

I) Utilisation

Pour lancer l'éditeur, il suffit de lancer la classe « EclipsePrg.class » contenu dans le package « dossier ». Une fois celui-ci lancé, aller dans le menu « Fichier », « ouvrir » et sélectionnez un fichier java à éditer (celui-ci peut se trouver n'importe où sur le disque dur).

Il est possible de travailler sur plusieurs fichiers en même temps grâce aux onglets.

II) Interface graphique



Barre des menus : Elle contient toutes les commandes nécessaires à l'utilisation de l'éditeur, à savoir ouvrir, enregistrer, quitter ainsi que compiler. Un autre menu pour plus d'ergonomie permet de changer le style de la fenêtre en changeant le look and feel.

Technique : classe `MenuBarPerso` hérité de `JMenuBar`. Elle possède `listener` à part car les fonctions qu'elle propose peuvent être réutilisables (ex : barre d'outils).

Panneau arbre : Une fois un fichier ouvert, l'éditeur fait une introspection de celui-ci et fabrique un arbre affichant les constructeurs, les méthodes et les champs pour toutes les classes ouvertes.

Technique : classe `panelArbre` hérité d'un `JTreePerso` afin d'avoir le droit de modifier les icônes la classe `RendrererArbrePerso`. La classe `JTreePerso` est hérité d'un `JTree`.

Panneau édition : Il permet l'édition de la classe. Il contient des onglets afin de pouvoir travailler sur plusieurs fichiers en même temps.

Technique : classe `PanelEditeur` héritée d'un `JTabbedPane` pour les onglets. Les onglets sont fabriqués à l'aide de la classe `OngletEditeur` héritée de `JTextPane` pour pouvoir éditer du texte.



Panneau exécution : Il permet l'affichage du retour de l'exécution et ainsi savoir si la classe est valide (icône engrenage) ou invalide (icône croix rouge).

Technique : classe PanelExecution héritée d'un JTabbedPane pour les onglets. Les onglets sont fabriqués à l'aide de la classe OngletExecution héritée de JTextPane.

Chaque partie de l'interface est redimensionnable et possèdent des ascenseurs.