LIVRAISON D'UNE APPLICATION

LIVRAISON D'UNE APPLICATION

- Une fois le développement d'une application terminé, celle-ci doit être packagée et documentée avant d'être livrée au client

LA DOCUMENTATION

LA DOCUMENTATION : DEUX VOLETS

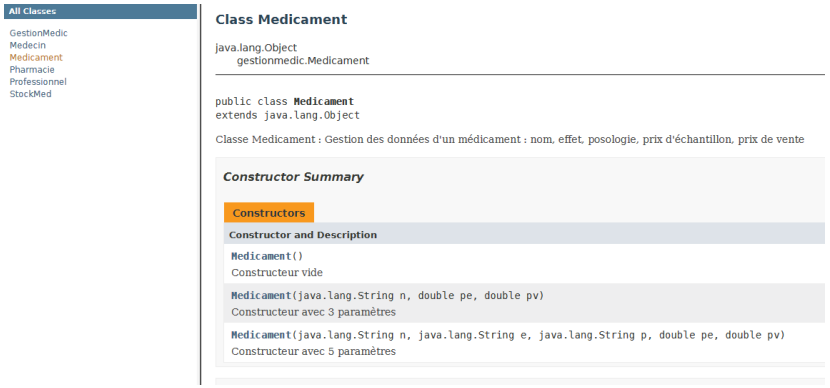
- Documentation utilisateur
- Documentation programmeur

LA DOCUMENTATION PROGRAMMEUR

- Commentaires du code
- Description des classes, propriétés, méthodes… implémentées dans l'application

LA JAVADOC

- Utilisation d'un outil Java pour générer la documentation des classes



GÉNÉRATION DE LA JAVADOC

Générer la Javadoc

- Pour vérifier les éléments à commenter :

Clic droit sur une classe → Tools → Analyze Javadoc

- Pour générer la doc du projet :

Clic droit sur la racine du projet → Generate Javadoc

Emplacement de la Javadoc

- Création d'un répertoire dist/javadoc dans la racine du projet
- Génération des pages html automatique
- Menu : index.html

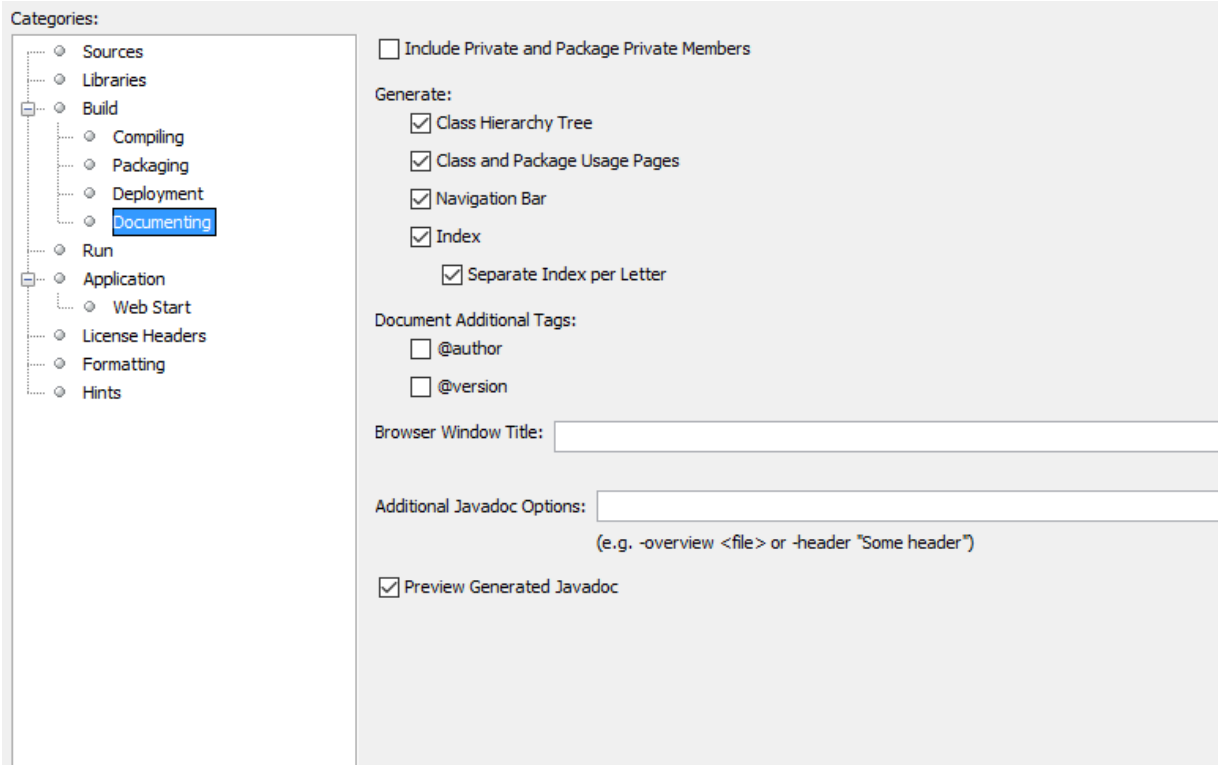
FORMAT DES COMMENTAIRES

- Sur la première ligne du commentaire on doit trouver les signes: /**
- Et sur la dernière ligne : */
- Chaque ligne du commentaire commence par *

TAGS DANS LES COMMENTAIRES

Tags	Informations du commentaire
Pour chaque classe	
@author	Nom du développeur de la classe
@version	Version de la classe
Pour chaque méthode	
@param	Une ligne par paramètre utilisé : nom du paramètre, type et information
@return	Si une valeur est retournée, indique l'information retournée et son type

CHOIX DES TAGS PRIS EN COMPTE



EXEMPLE

```java
/**
 * Constructeur complet
 * @param n nom
 * @param pv point de vie
 * @param puis puissance
 * @param def bouclier
 */
public Heros(String n, int pv, int puis, int def)
{
    nom=n;
    pointsVie=pv;
    puissance=puis;
    defense=def;
`
```

Heros

```
public Heros(java.lang.String n,
             int pv,
             int puis,
             int def)
```

Constructeur complet

Parameters:

n - nom

pv - point de vie

puis - puissance

def - bouclier

EXERCICE

- Commenter les classes Heros et Joueur
- Générer la Javadoc du projet en prenant en compte l'auteur et la version

PACKAGER UNE APPLICATION

LIVRAISON AU CLIENT

- Le client doit pouvoir lancer l'application à partir d'une icône
  - Sans logiciel de développement
  - Sans accès au code source

CRÉATION D'UN EXÉCUTABLE

Générer l'exécutable .jar

- Menu Run → Clean and Build
- Clic droit sur le projet → Clean and Build
- Création du fichier .jar dans le répertoire dist du projet

Paramétrer l'exécution

- Exécution d'un .jar :

java –jar fichier.jar

- Création d'un fichier de commande pour lancer l'exécution
- Création d'un raccourci pour lancer le fichier de commande

UTILISATION D'UN FICHIER MANIFEST

- Le fichier manifest contient des propriétés du projet
  - La description du projet
  - La version du projet…

GÉNÉRATION DU MANIFEST

- Génération automatique lors de l'opération Build
- Paramètrage du nom du fichier dans nbproject\project.properties
- Paramètrage du contenu du fichier dans build.xml
  - Possibilité d'ajouter des propriétés dans la balise <manifest>

FICHIER PROJECT.PROPERTIES

```
javadoc.nonavbar=false
javadoc.notree=false
javadoc.private=false
javadoc.splitindex=true
javadoc.use=true
javadoc.version=false
javadoc.windowtitle=
main.class=applijeu.AppliJeu
manifest.file=manifest.mf
meta.inf.dir=${src.dir}/META-INF
mkdist.disabled=false
platform.active=default_platform
run.classpath=\
    ${javac.classpath}:\
    ${build.classes.dir}
```

Classe de démarrage

Ficher manifest

FICHIER BUILD.XML

```
<manifest file="MANIFEST.MF">
 <attribute name="Bundle-Name" value="JeuHeros" />
 <attribute name="Bundle-Version" value="1.0" />


</manifest>
```

FICHIER MANIFEST GÉNÉRÉ

```
Manifest-Version: 1.0
Ant-Version: Apache Ant 1.9.7
Created-By: 1.8.0_131-b11 (Oracle Corporation)
Bundle-Name: JeuHeros
Bundle-Version: 1.0
```

EXERCICE

- Créer une icone de lancement du projet JeuHeros
- Paramétrer le fichier manifest pour intégrer le nom du projet et sa version

INSTALLATION D'UNE APPLICATION

- Livraison au client des jar et de l'exécutable de lancement
- Utilisation de logiciels spécialisés créant un exécutable d'installation

CRÉATION D'EXÉCUTABLE D'INSTALLATION

- Ce type de logiciel permet de réaliser plusieurs manipulations en même temps :
  - Installation de la sdk
  - Copie des répertoires de l'application dans Program files
  - Création des ressources de l'application, import d'une base de données par exemple
- Exemple de logiciels pour générer les installations : JSmooth, JExeCreator, Launch4j…