

M2 Informatique PR - FMIN304 -

Réutilisation et Composants

TD-TP Programmation par Aspects

Christophe Dony

Vous allez utiliser **AspectJ** implanté sous la forme d'une extension de Eclipse.

AspectJ est installé en standard dans Eclipse de vos machines.

1. Pour la prise en main, lisez en premier lieu le tutoriel <http://www.eclipse.org/ajdt/demos/>. Regardez la première vidéo (Hello World). Il y a de petites modifications entre ce tutoriel et la dernière implantation que vous avez.

Pour faire du AspectJ vous allez devoir créer un projet *AspectJ*, que vous trouverez en "File>new>Other>AspectJPr

2. Au sein d'un tel projet, programmez l'exemple donné en cours en créant en premier lieu des classes normales *Figure*, *Line*, etc. Il faut qu'une des classes soit la principale et possède un *main*.

Créez ensuite des aspects en faisant clic droit sur le projet puis : "new>other>aspectJ>aspect".

Essayez les exemples données en cours.

3. Utilisez à nouveau la vidéo précédente pour comprendre l'aide à la visualisation des programmes fournie par Eclipse.

4. Lancez vous plus avant avec <http://www.eclipse.org/aspectj/doc/released/progguide/index.html>

5. Point de synthèse pour ce cours : allez plus avant encore en regardant l'exemple de *bean aspect* : <http://www.eclipse.org/aspectj/doc/released/progguide/examples-production.html> qui montre comment programmer des propriétés liées des composants JavaBeans avec des aspects.

Vous trouverez le code correspondant dans File>new>other>aspectJ>AspectJ Examples

6. Vous pourrez réfléchir au fait qu'une annotations (Java) est une forme de l'idée d'aspect.

<http://www.eclipse.org/aspectj/doc/released/adk15notebook/annotations.html>

Vous avez tout en main pour faire vous-même votre propre formation et devenir, si vous le souhaitez, plus spécialistes.