

## 1. La Structure de Données Lofig

### 1. Fonctions membres de la class Locon

# La Structure de Données Lofig

La structure de données {{Lofig}} est conçue pour représenter les *netlists* en mémoire. Les attributs des différents objets constituant cette structure ont été présentés en cours. Nous allons maintenant compléter avec les déclarations des fonctions membres.

## Fonctions membres de la class Locon

Les constructeurs :

- Un `Locon` peut appartenir, soit à un modèle (`Lofig`), soit à une instance (`Loins`). Il y aura donc deux constructeurs correspondants à chacune de ces possibilités. On fournit en outre son nom et sa direction. Le type sera déduit à partir du constructeur appelé.

```
◆ Locon ( Lofig*, const std::string& name, unsigned int dir );
◆ Locon ( Loins*, const std::string& name, unsigned int dir );
```

Les accesseurs :

- `std::string getName ()`;
- `Losig* getSignal ()`;
- `Lofig* getModel ()`;
- `Loins* getInstance ()`;
- `unsigned int getDirection()`;

Les modificateurs (*mutators*, en VO) :

- Un `Locon` peut (doit) être associé à un signal. On pourra le faire de deux façons différentes, soit en donnant explicitement un pointeur sur le `Losig`, soit en indiquant simplement le nom du signal.
  - ◆ `void setSignal ( Losig* )`;
  - ◆ `void setSignal ( const std::string& )`;
- Positionnement de la direction :
  - ◆ `void setDirection ( unsigned int )`;

De plus, le code de trois fonctions membres vous sont fournies pour pouvoir afficher l'objet dans un flux. Dans `Locon.h` :

```
class Locon {
public:
    static std::string typeToString ( unsigned int );
    static std::string dirToString ( unsigned int );
public:
    void xmlDrive ( std::ostream& );
};
```

Code de `Locon.cpp`

