

1. La Structure de Données Lofig

1. Fonctions membres de la class Locon

2. Fonctions membres de la class Losig

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

Fonctions membres de la class Losig

Le constructeur :

- `Losig (Lofig*, const std::string&, unsigned int type);`

Les arguments correspondent respectivement à la `Lofig` auquel le signal appartient, son nom et son type. L'identificateur sera demandé directement à la `Lofig` dans le corps du constructeur.

Les accesseurs :

- `Lofig* getOwner ();`
- `std::string& getName ();`
- `unsigned int getId ();`
- `unsigned int getType ();`

Le code de la fonction utilitaire d'affichage dans un flux : `Losig-Skeleton.cpp`

