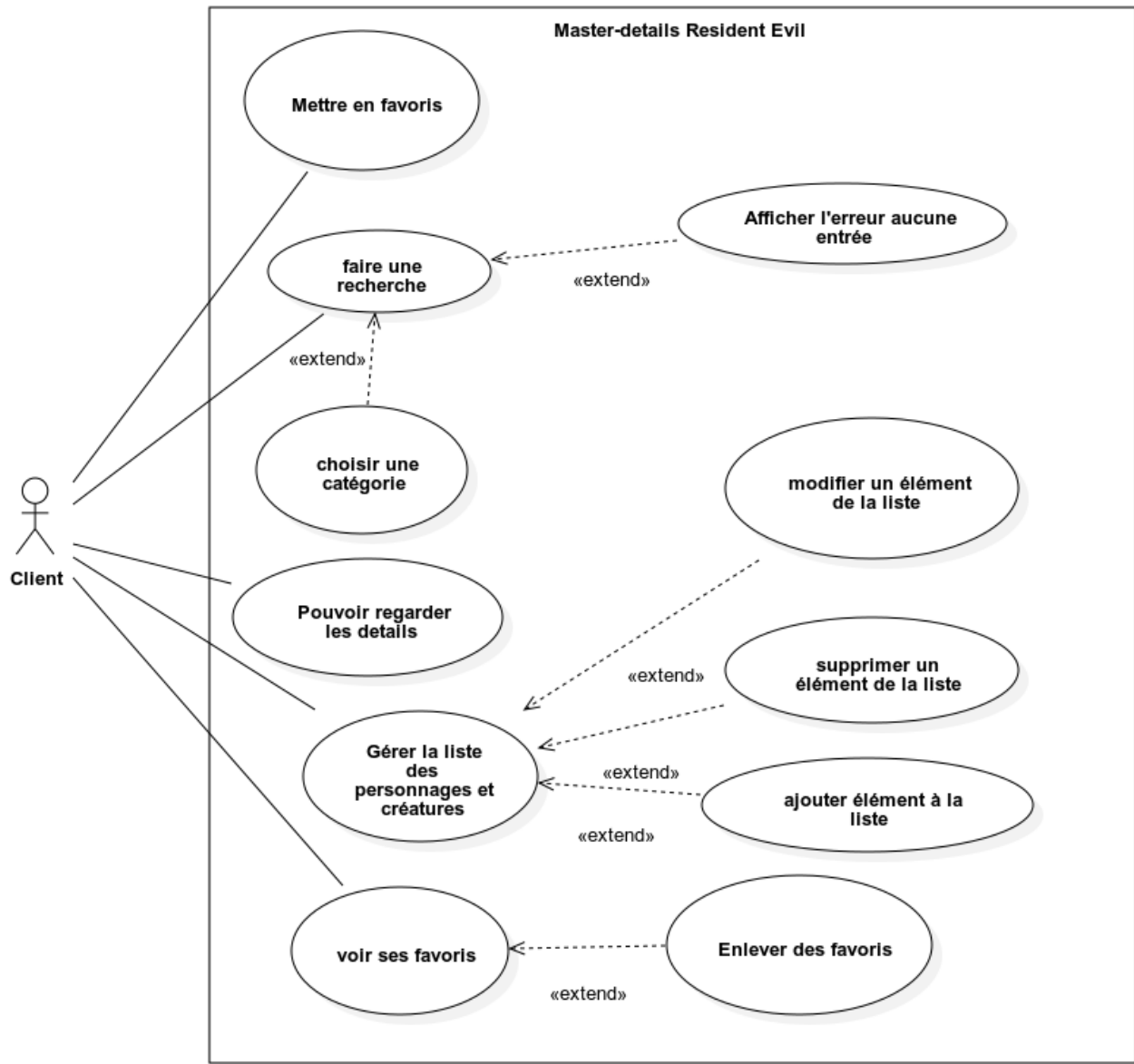


# UniversRE diagrammes

## Diagramme de cas d'utilisation



### Cas « Afficher l'erreur aucune entrée »

Nom Afficher l'erreur aucune entrée

Objectif Informer le client qu'aucun terme ne correspond à ce qu'il cherche

Acteurs principaux Client

Acteurs secondaires Aucun

Conditions initiales -Le client doit avoir fait une recherche

Scénario d'utilisation -Le client cherche un terme n'étant pas connu alors il y a affichage et peut retaper une autre recherche  
-le client cherche un terme n'étant pas connu alors il envoie un mail au développeur pour une feature

Condition de fin L'erreur est affichée sans soucis et il a eu le choix d'envoyer une feature

### **Cas « Choisir un élément »**

Nom	Choisir un élément
Objectif	Regarder les détails de l'élément
Acteurs principaux	Client
Acteurs secondaires	Aucun
Conditions initiales	-Le client doit avoir fait une recherche ou cliquer pour avoir des détails d'un élément
Scénario d'utilisation	-Le client fait une recherche et il trouve un élément qu'il souhaite analyser -Le client choisi directement de regarder un élément dans l'accueil
Condition de fin	Les détails de l'élément choisi son afficher et il peut le mettre en favoris

### **Cas « Mettre en favoris »**

Nom	Mettre en favoris
Objectif	Permettre de retrouver des pages de détails plus facilement
Acteurs principaux	Client
Acteurs secondaires	Aucun
Conditions initiales	Aucune
Scénario d'utilisation	-Le client peut mettre en favoris n'importe quel élément de la liste s'il est intéressé
Condition de fin	L'élément est ajouté aux favoris et les favoris sont sauvegardés

### **Cas « Enlever des favoris »**

Nom	Enlever des favoris
Objectif	Ne plus avoir la page enlever en tant que favoris ou désélectionner un favoris ajouté par erreur
Acteurs principaux	Client
Acteurs secondaires	Aucun
Conditions initiales	-Avoir ajouter l'élément en question en tant que favoris
Scénario d'utilisation	-Le client à fini de lire la page qu'il avait mis en favoris comme raccourci alors il l'enlève. -Le client à par erreur mis un élément en favoris alors il l'enlève
Condition de fin	L'élément n'est plus sauvegarder en tant que favoris

### **Cas « Choisir une catégorie »**

Nom	Choisir une catégorie
Objectif	Pouvoir filtrer les catégorie d'élément
Acteurs principaux	Client
Acteurs secondaires	Aucun
Conditions initiales	-Vouloir faire une recherche
Scénario d'utilisation	-Le client fait une recherche et ne souhaite qu'avoir les créatures -Le client prend directement la catégorie souhaitée et peu parcourir la liste
Condition de fin	Les termes associés à la recherche donne des éléments de la catégorie choisie

### **Cas « Modifier un élément de la liste »**

Nom

Modifier un élément de la liste

Objectif

Modifier les variables d'un élément

Acteurs Principaux

Client

Acteurs Secondaires

Aucun

Conditions initiales

Aucune

Scénario d'utilisation

-Le client souhaite corriger un élément qui est dans la liste, alors il corrige les erreurs  
-Le client souhaite mettre des informations sur l'élément

Condition de fin

La modification est prise en compte

### **Cas « Ajouter un élément à la liste »**

Nom

Ajouter un élément à la liste

Objectif

Créer son propre élément à ajouter à la liste

Acteurs Principaux

Client

Acteurs Secondaires

Aucun

Conditions initiales

Aucune

Scénario d'utilisation

-Le client souhaite rajouter un élément dans la liste, donc il peut le créer

Condition de fin

L'ajout de l'élément est prise en compte

## Cas « Supprimer un élément de la liste »

Nom

Objectif

Acteurs Principaux

Acteurs Secondaires

Conditions initiales

Scénario d'utilisation

Condition de fin

Supprimer un élément de la liste

Enlever définitivement un élément de la liste

Client

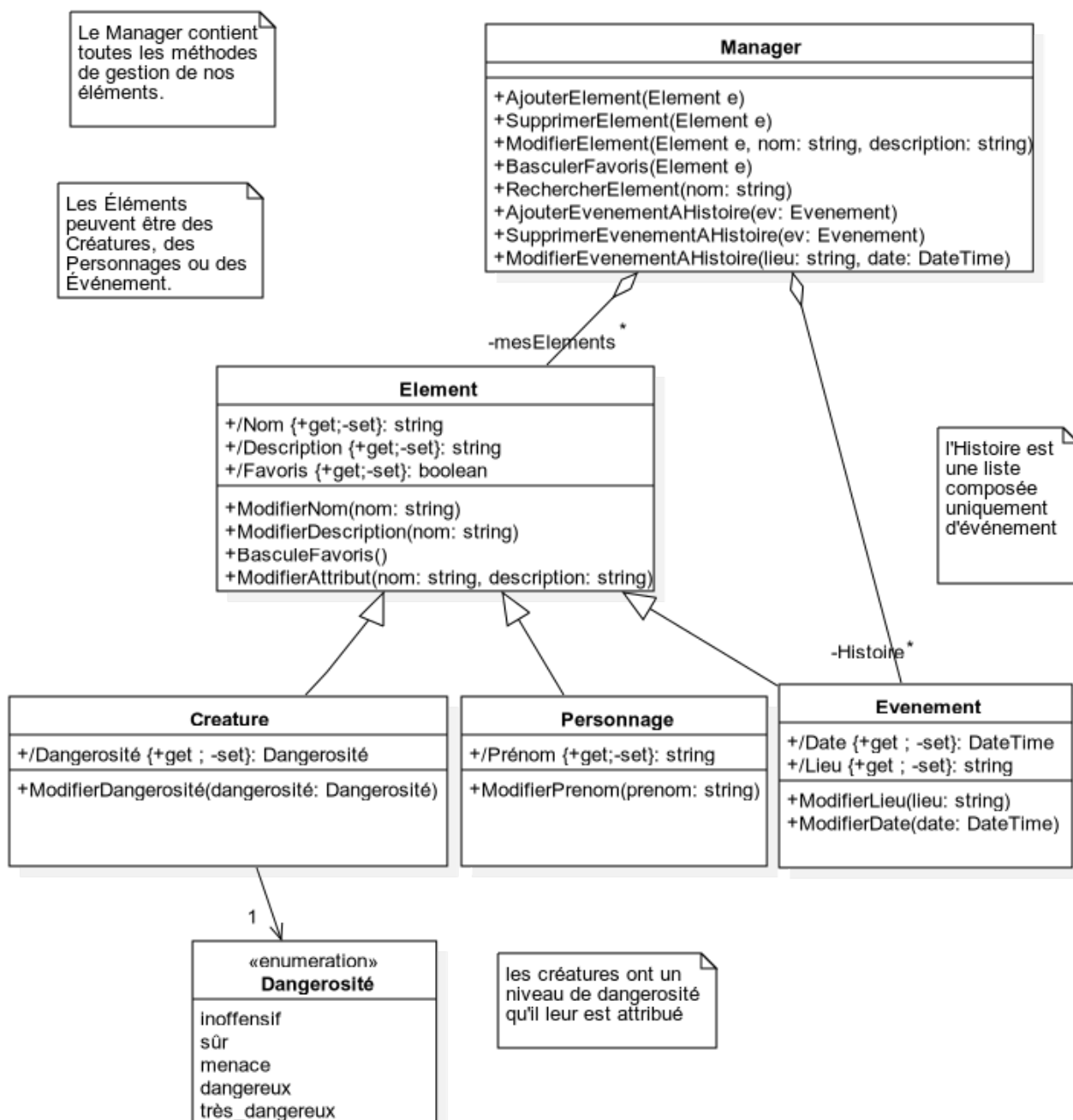
Aucun

Aucune

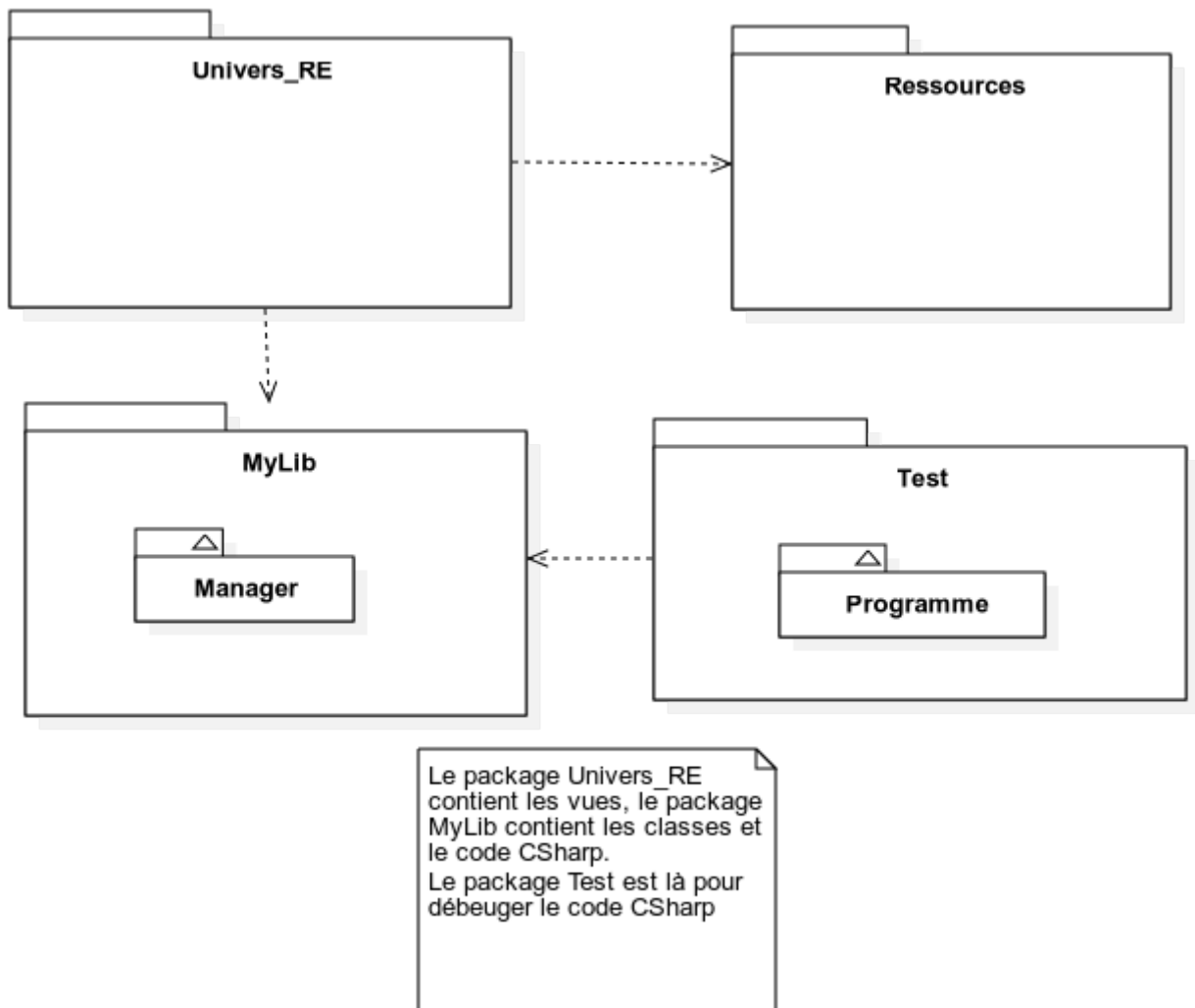
-Le client trouve qu'il y a trop d'élément, il supprime donc les éléments dont il ne trouve aucune utilité

La suppression de l'élément est prise en compte

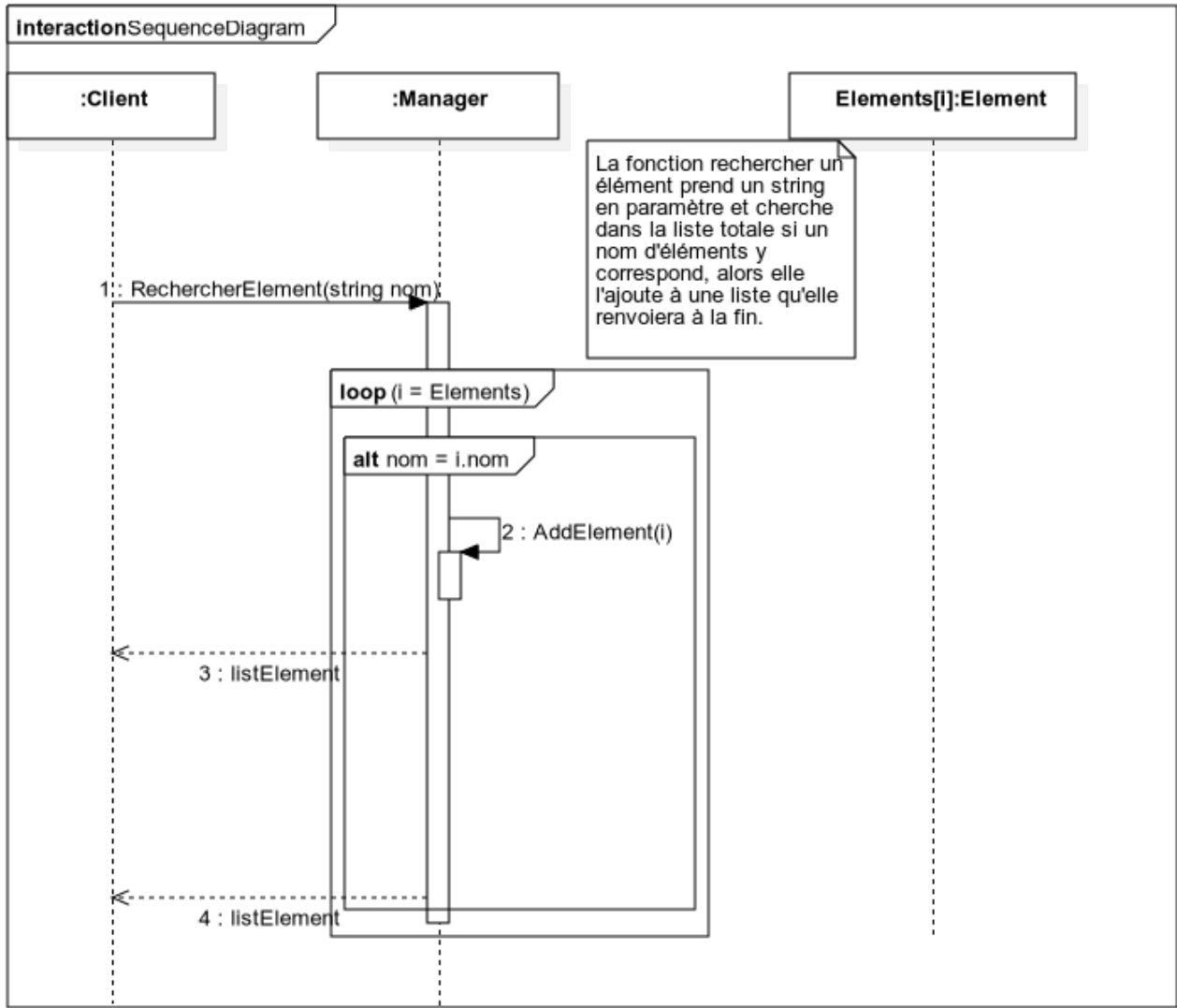
## Diagramme de classes



## Diagramme de package

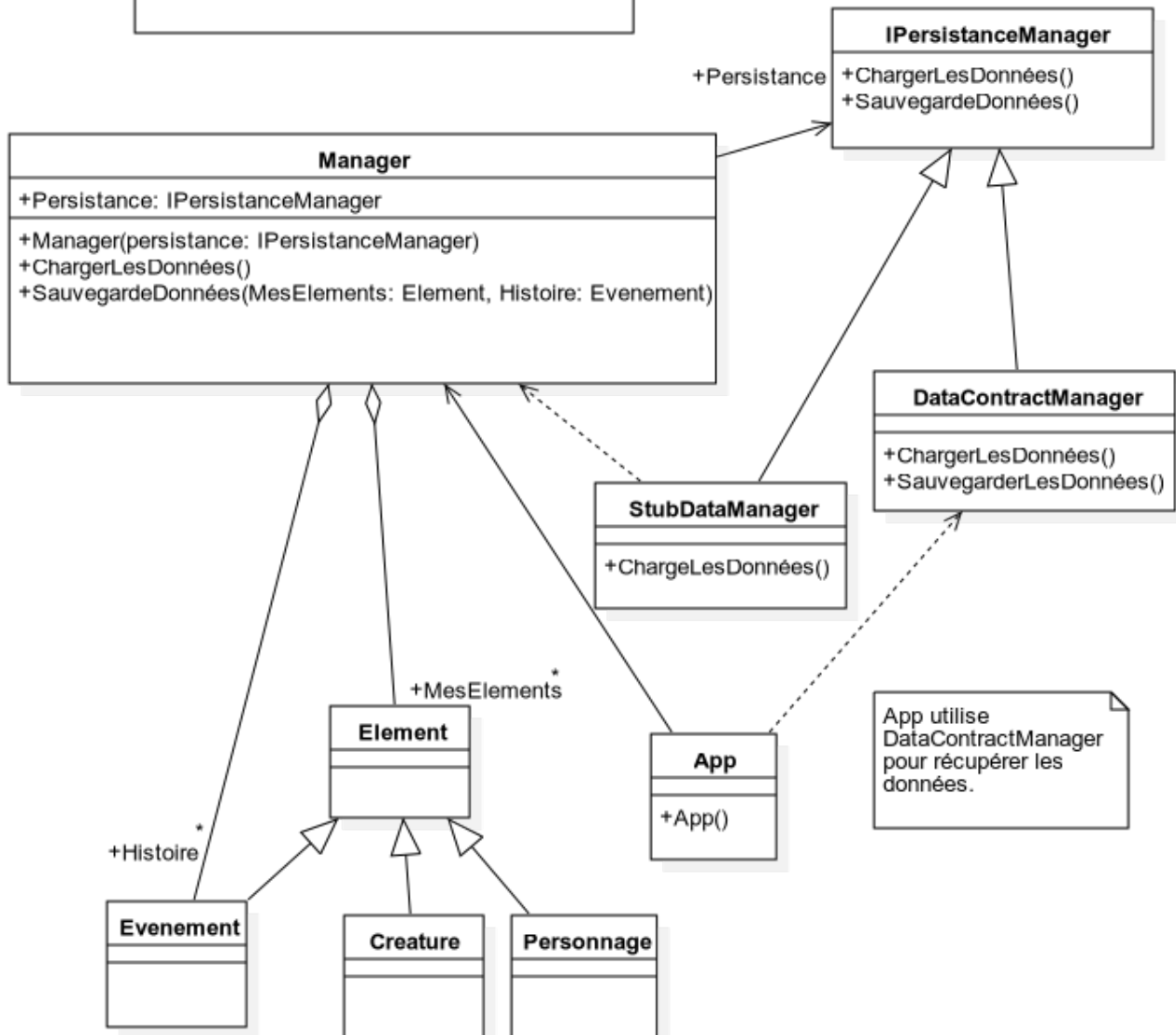


## Diagramme de séquence



## Diagramme de classes pour la persistance

Le Constructeur de Manager prend un type dérivé de IPersistenceManager.  
StubDataManager a une méthode SauvegardeDonnées qui ne fait rien.



App utilise DataContractManager pour récupérer les données.

## Diagramme de package pour la persistance

