

## **description écrite de l'architecture**

Nous avons utilisé le principe de Manager afin d'unifier l'utilisation de l'application.

Le Manager gère les échanges entre l'application visuelle (en XAML) et la conception orienté objet (C#).

Afin de réaliser les sorties d'information d'exécution j'ai créer une classe AfficheMessageInfo. Comme son nom l'indique elle informe l'utilisateur des informations lié à l'exécution de l'application.

Le projet Test utilise le projet MyLib pour déboguer le code.

UniversRE utilise MyLib afin d'avoir des classes à manipuler et utilise la persistance pour connaître la façon dont on doit récupérer et sauvegarder les données.