

**Projet :
1001 Cocktails
Documentation**

**BOISSARD Clément
ROCHA Valentin
SAUGUES Benjamin**

Partie IHM (XAML & WPF)

Contexte du projet :

Qui n'a jamais rêver, lors d'une soirée, avoir accès à une bibliothèque contenant toutes les recettes de cocktails du monde ?

Voilà le but de notre application, mettre à la portée de n'importe qui une bibliothèque de cocktails divers et variés avec en plus des avis postés par des utilisateurs ayant déjà testé le cocktail désiré. Notre application permet aussi aux inventeurs en herbe de poster leur(s) cocktail(s) fraîchement inventé(s) afin d'obtenir des avis de la part d'autres personnes.

Explication du projet :

L'application 1001Cocktails aura pour objectif de permettre à un utilisateur de consulter une liste exhaustive de cocktails dans une base de données modifiable.

L'application permettra aux personnes inscrites de modifier, de supprimer et d'ajouter de nouveaux cocktails dans la base de données préexistantes.

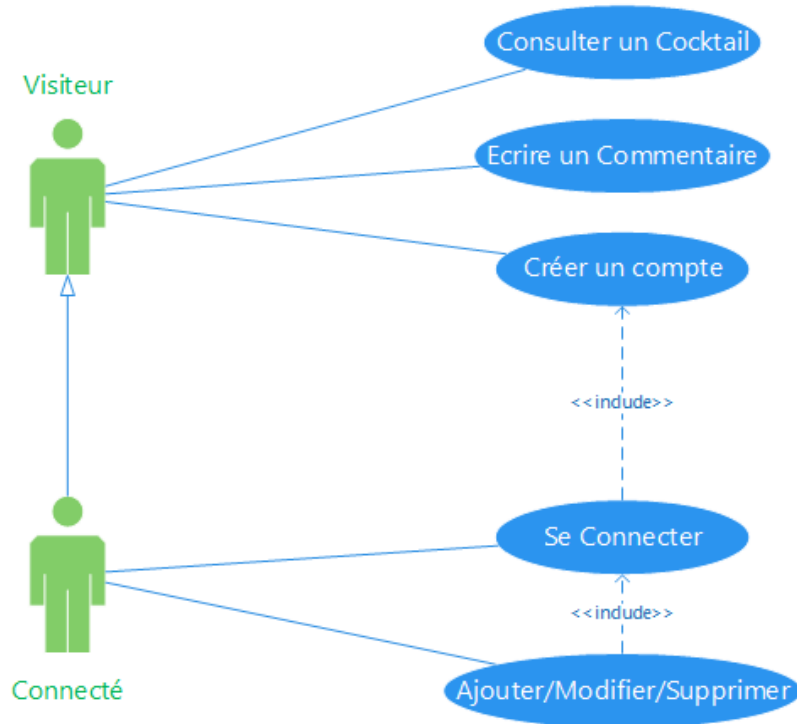
Il sera possible pour n'importe quel utilisateur de laisser une note ainsi qu'un avis sur chacun des cocktails.

Il est tout aussi possible d'utiliser l'application en tant que simple visiteur en n'ayant accès qu'au fonctionnalité de bases (consultation, commentaire). L'utilisateur aura la possibilité de trier la liste de cocktails selon différents critères (nom, couleur, ...).

L'utilisateur aura la possibilité de se créer un compte sur l'application afin d'avoir accès au fonctionnalité avancé (suppression, modification, ajout).

Lorsque l'utilisateur sélectionne un cocktail dans la liste, les détails de ce dernier sont affichés tel que le nom, les ingrédients, la recette ainsi qu'une image et une liste d'avis laissé par des utilisateurs ayant testés ce cocktail

Diagramme de cas d'utilisation :



Dès la première utilisation de l'application, l'utilisateur peut utiliser l'application en tant que

« Visiteur », il n'aura alors accès qu'aux fonctionnalités de bases de l'application qui sont :

« Consulter un cocktail » et « Écrire un commentaire ».

Si l'utilisateur veut avoir accès aux fonctionnalités avancées de l'application il devra se créer un compte. Il aura alors accès à trois nouvelles fonctionnalités : « Ajouter un cocktail », « Modifier un cocktail » et « Supprimer un cocktail »

Sketch :

Fenêtre de connexion à l'application :

Première fenêtre de l'application où l'utilisateur peut si il possède déjà un compte sur l'application entrer ses identifiants et mot de passe (1) puis se connecter (2). Il peut, si il ne possède pas de compte accéder à la fenêtre de création de compte (4) ou tout simplement utiliser l'application en tant que simple visiteur.

The sketch shows a window titled "Connexion". It contains two input fields for username and password, with a blue box and the number "1" indicating they are required. Below these fields are three buttons: "Connexion" (labeled with a blue "2"), "Visiter" (labeled with a blue "3"), and "Créer Compte" (labeled with a blue "4").

The sketch shows a window titled "Créer Compte". It contains four input fields: "Pseudo :", "Mail :", "Mdp :", and "Conf:". A blue box and the number "1" encompass all four fields, indicating they are required. At the bottom, there are two buttons: "Créer" (labeled with a blue "2") and "Annuler".

Fenêtre de création de compte :

Cette fenêtre permet à un utilisateur ne possédant pas de compte de s'en créer un.

Il doit donc renseigner certaines informations (1).

Après avoir renseigné toutes les informations nécessaires il pourra alors valider la création du compte (2).

Cette action le renverra à la page de connexion où il pourra alors se connecter.

Fenêtre principale de l'application :

Il s'agit de la fenêtre permettant de consulter les différentes recettes de cocktails proposé par l'application. Cette fenêtre comporte quelques différences en fonction du fait que l'utilisateur de l'application possède un compte ou non. Un utilisateur ayant un compte aura accès à toutes les fonctionnalités de l'application, la fenêtre s'affichant à lui lui permettra de toutes les utiliser (1). A l'inverse un utilisateur n'ayant pas de compte n'aura accès qu'à la fonctionnalité de base (2).

Fenêtre de l'utilisateur avec compte (1) :

The sketch shows a window titled "Main Vide". On the left is a list of cocktail names: "Vodka Orange", "Pina Colada", "Pti Punch", and "B-52". To the right of the list is a large square area with an 'X' inside, representing a recipe image. To the right of this is a form with two input fields: "Nom :" and "Ingrédients :". Below these is a "Recette :" section with a large text area, and an "Avis :" section with a smaller text area. At the bottom are four buttons: "Ajouter", "Modifier", "Supprimer", and "Commentaire".

Fenêtre de l'utilisateur sans compte (2) :

The sketch shows a window titled "Main Visiteur". It has the same layout as the "Main Vide" window, including the list of cocktail names, the recipe image placeholder, the "Nom :" and "Ingrédients :" input fields, the "Recette :" text area, and the "Avis :" text area. However, at the bottom, it only has two buttons: "Connexion" and "Commentaire".

Description de la fenêtre principale :

The screenshot shows a window titled "Main Connecte". On the left, a scrollable list (1) contains the following items: "Vodka Orange", "Pina Colada", "Pti Punch", and "B-52". The right side of the window displays the details for the selected "Vodka Orange" cocktail. This section includes a placeholder image (2) with a large 'X', the name "Vodka Orange" (3), a list of ingredients (3) showing "5 cl de Vodka" and "10 cl de jus d'Orange", a recipe (4) stating "Mélanger la Vodka et le jus d'Orange. Servez bien frais.", and a section for reviews (5) which is currently empty. At the bottom, a management bar (6) contains four buttons: "Ajouter", "Modifier", "Supprimer", and "Commentaire".

1. Liste de cocktails :

Liste déroulante de cocktails sur le coté gauche de la fenêtre, chaque item de la liste est composé de l'image du cocktail et de son nom.

2. Le détail du cocktail :

Fiche descriptive du cocktail sélectionné dans la liste (1).

3. L'entête de la description du cocktail :

La partie du haut de la description composé de l'image du cocktail, du nom et de sa liste d'ingrédients.

4. La recette du cocktail :

La marche à suivre afin de réaliser le cocktail sélectionné.

5. La liste des avis :

La liste des avis déposés par les différents utilisateurs ayant testé ce cocktail et ayant laissé un commentaire.

6. Barre de gestion :

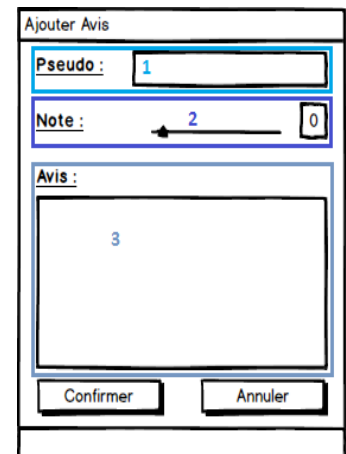
Boutons pour les différentes actions (modifier/ajouter/supprimer/se connecter/commentaire) réalisables suivant le type d'utilisateur.

Fenêtre d'ajout d'avis :

Cette fenêtre permet à un utilisateur de laisser un avis sur un cocktail choisi.

Il devra donc pour cela renseigner son pseudo (1) (si l'utilisateur possède un compte, le pseudo du compte sera automatiquement renseigner).

Il devra aussi choisir une note (2) et écrire le commentaire souhaiter (3).



The 'Ajouter Avis' form contains three main input areas: a text field for 'Pseudo' with the value '1', a rating scale for 'Note' with a value of '2' and a maximum of '0', and a large text area for 'Avis' with the value '3'. At the bottom, there are two buttons: 'Confirmer' and 'Annuler'.

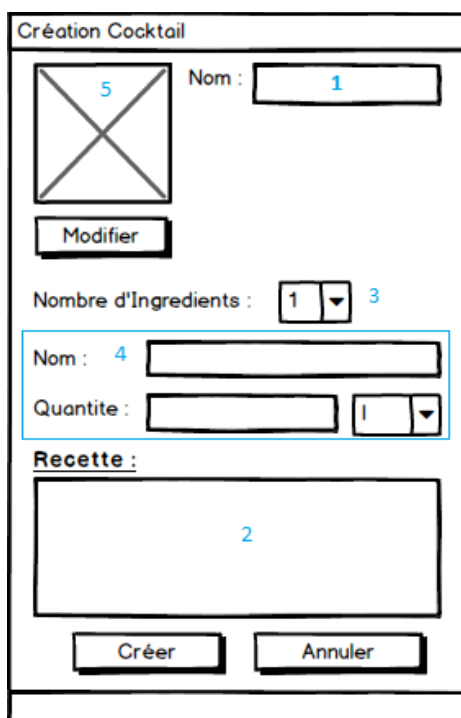
Fenêtre de création/modification d'un cocktail :

Cette fenêtre permet à un utilisateur de créer ou de modifier un cocktail préexistant. L'affichage de la fenêtre sera différents en fonction de l'utilisation quand fait l'utilisateur.

Pour la création du cocktail : l'utilisateur doit renseigner le nom du cocktail (1) , la recette du cocktail (2) et le nombre d'ingrédients nécessaires (3) ainsi qu'une image (5). La partie où l'utilisateur doit renseigner le nom des ingrédients et leurs quantités (4) va se dupliquer en fonction du nombre d'ingrédients sélectionnés par l'utilisateur.

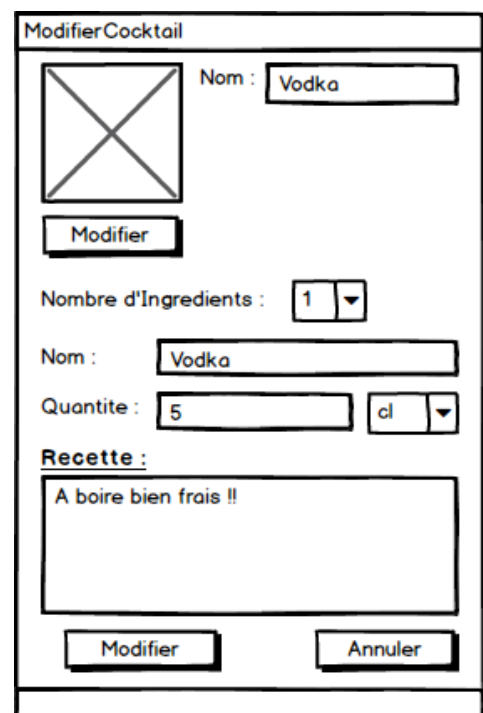
Pour la modification d'un cocktail : les informations préexistantes sur le cocktails sélectionnés seront déjà indiqués sur la fenêtre et l'utilisateur pourra donc soit en modifier certaines soit en supprimer.

Fenêtre de création d'un cocktail :



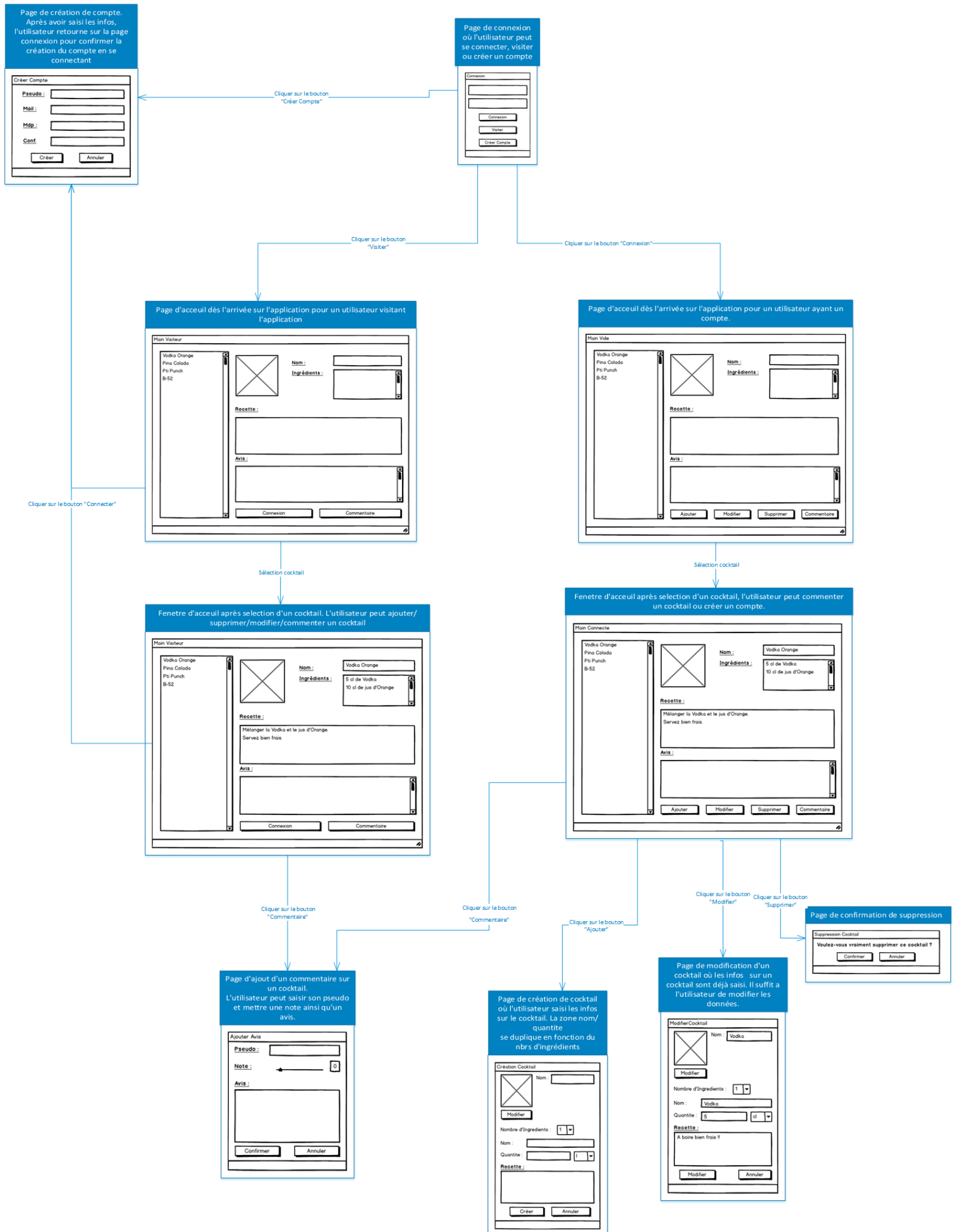
The 'Création Cocktail' form includes a placeholder image box (5) with a 'Modifier' button below it. A 'Nom' field contains the value '1'. Below this is a 'Nombre d'Ingredients' field with a dropdown set to '1' and a value '3'. A section for ingredients, labeled '4', contains a 'Nom' field and a 'Quantite' field with a dropdown set to 'l'. A large text area for the 'Recette' contains the value '2'. At the bottom are 'Créer' and 'Annuler' buttons.

Fenêtre de modification d'un cocktail :



The 'Modifier Cocktail' form shows pre-filled information: a placeholder image box, a 'Nom' field with 'Vodka', a 'Nombre d'Ingredients' dropdown set to '1', another 'Nom' field with 'Vodka', and a 'Quantite' field with '5' and a dropdown set to 'cl'. The 'Recette' text area contains 'A boire bien frais !!'. At the bottom are 'Modifier' and 'Annuler' buttons.

Story-board :

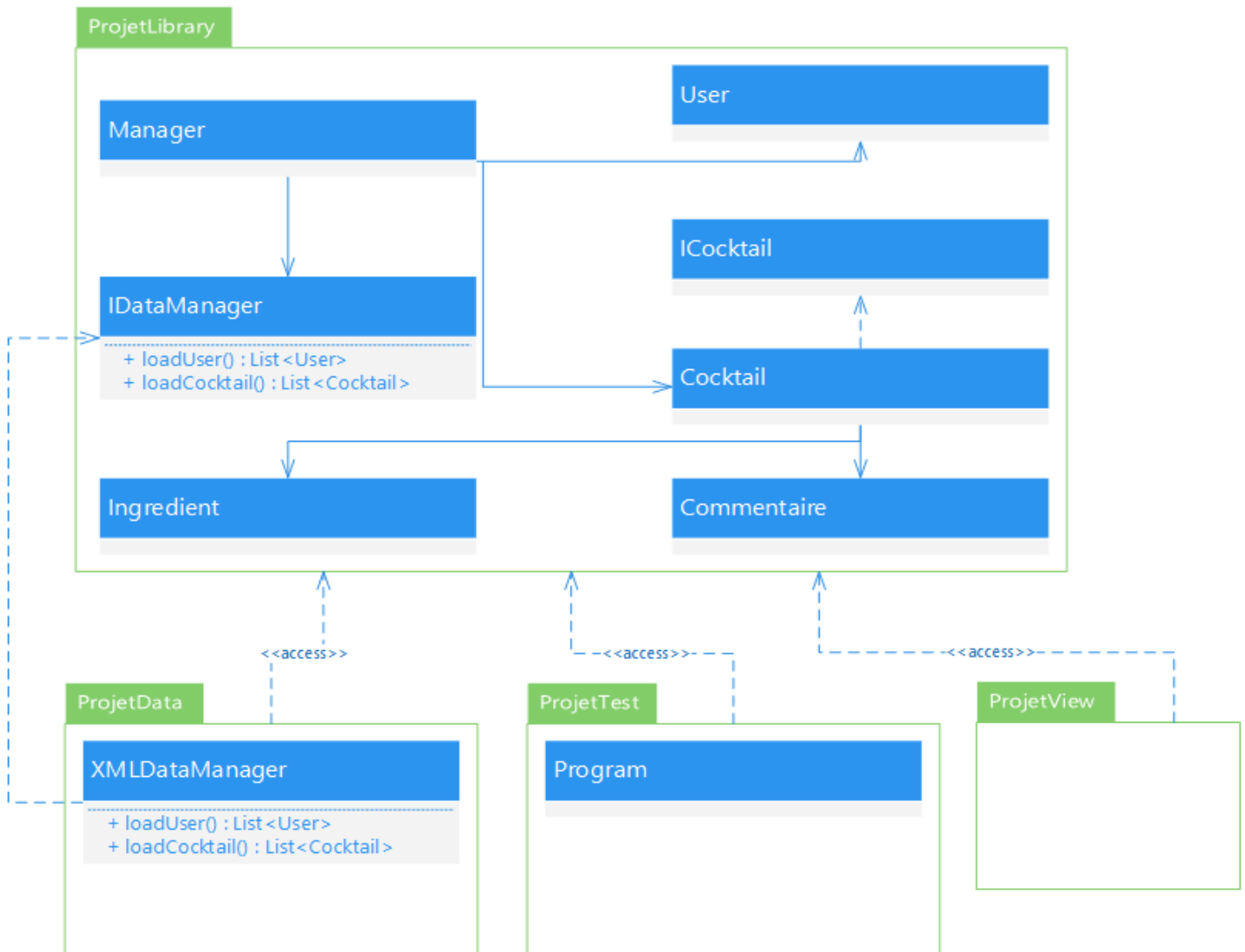


Partie COO

Diagramme de classe :



Diagramme de package:



Notre projet contient en tous 4 packages de classes distinct :

- Le package **ProjetView** qui contient les vues du projet .
- Le package **ProjetTest** qui contient tout nos programme pour testé les classe implémente.
- Le package **ProjetData** qui contient les classes permettant de faire de la persistance de données (dans notre cas du Linq to XML).
- Le package **ProjetLibrary** qui contient la quasi-totalité de la partie métier du projet.

Diagramme de séquence :

