

Documentation Projet Tutoré

-Persistance

La persistance de notre application est réalisée par le paquet DataManager

Lors de la sauvegarde, on sérialise la liste d'élément du Data contenu dans le Manager ainsi que les dossiers à afficher dans paramètre en fichier XML.

Lors du chargement, on récupère le contenu du fichier XML et on en extrait les informations importantes. Ensuite, on regarde si la sauvegarde contient tous les jeux qu'elle devrait contenir (exemple : un jeu a été désinstallé entre 2 lancements de l'appli). Si la sauvegarde n'est pas à jour on récupère les jeux présents sur l'ordinateur du client. Si aucun jeu n'est présent on charge le stub.

Enfin, chaque jeu reçoit ses informations, données par SearchInfo.

Chaque jeu récupère ses informations dans un thread séparé afin de ne pas gêner le déroulement du programme.

-Participation personnelles

Tristan: Logger

Classe permettant d'écrire des logs dans un fichier.

Yoann: FolderExplorer (FolderExplorer+LigneFolderExplorer) + FolderExplorerView

Ensemble de classe implémentant un explorateur de fichier car il n'en existe pas dans .Net3.0.