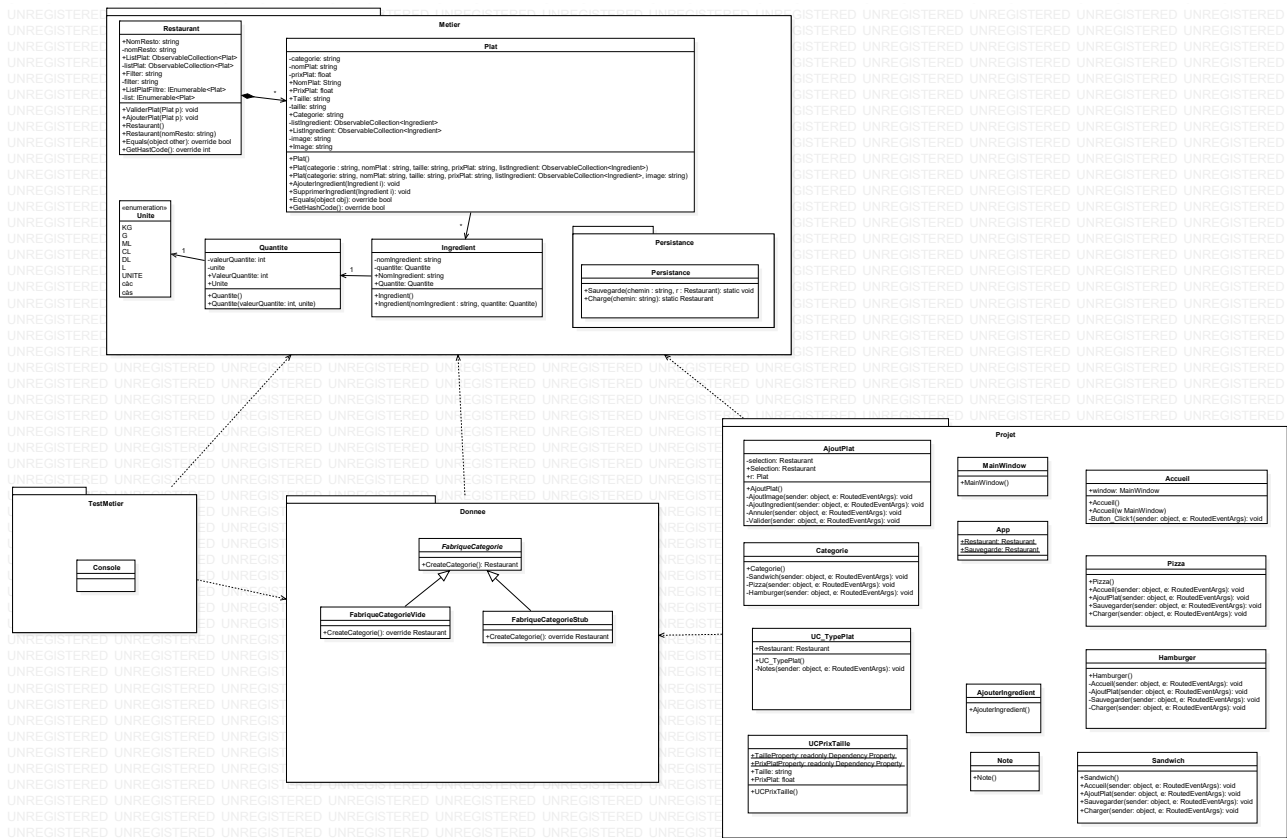
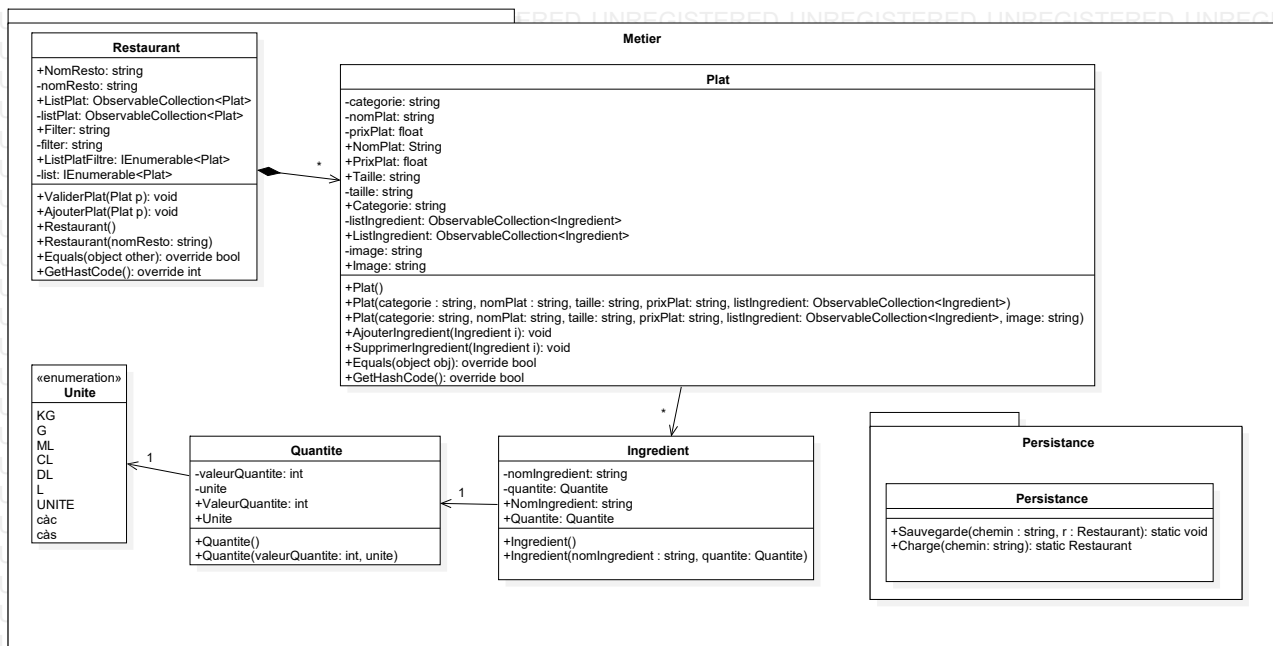


Conception et Programmation Orientées Objets (C#, .NET)

Diagramme de classe :



Sur ce diagramme, on retrouve toujours les quatre packages du diagramme de package, mais cette fois en beaucoup plus détaillée.



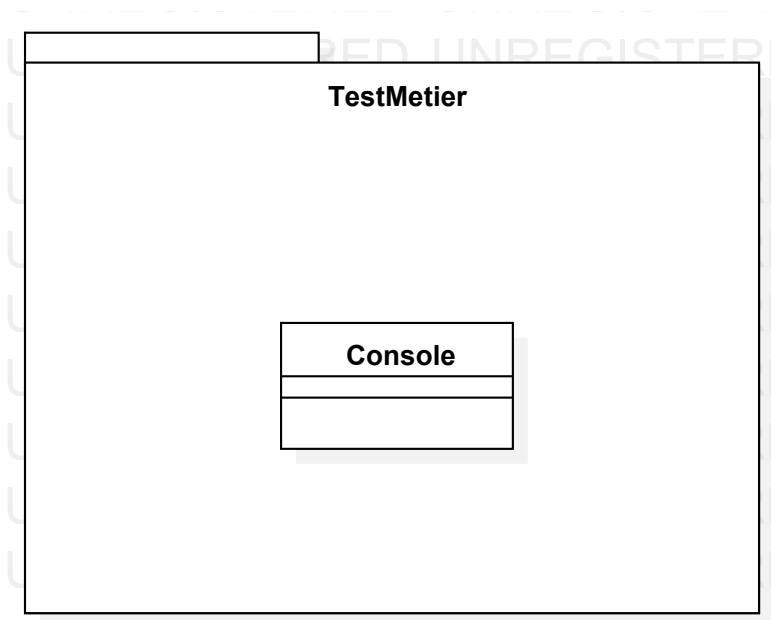
Le package Métier :

On retrouve ici une classe mère : Restaurant, cette classe est constituée d'un nom de restaurant, d'une liste de plats, de filter ainsi que d'une `Enumerable<Plat>` list. Comme méthode elle contient `validerPlat` avec comme paramètre un plat, `AjouterPlat` avec aussi un plat en paramètre, un constructeur par défaut et un constructeur.

Cette classe mère est composée d'une classe Plat. Cette classe Plat possède comme attribut, un nom de plat, une catégorie, un prix, une taille, une image ainsi qu'une `ObservableList` d'ingrédient. Dans cette classe on peut ajouter ou supprimer un ingrédient.

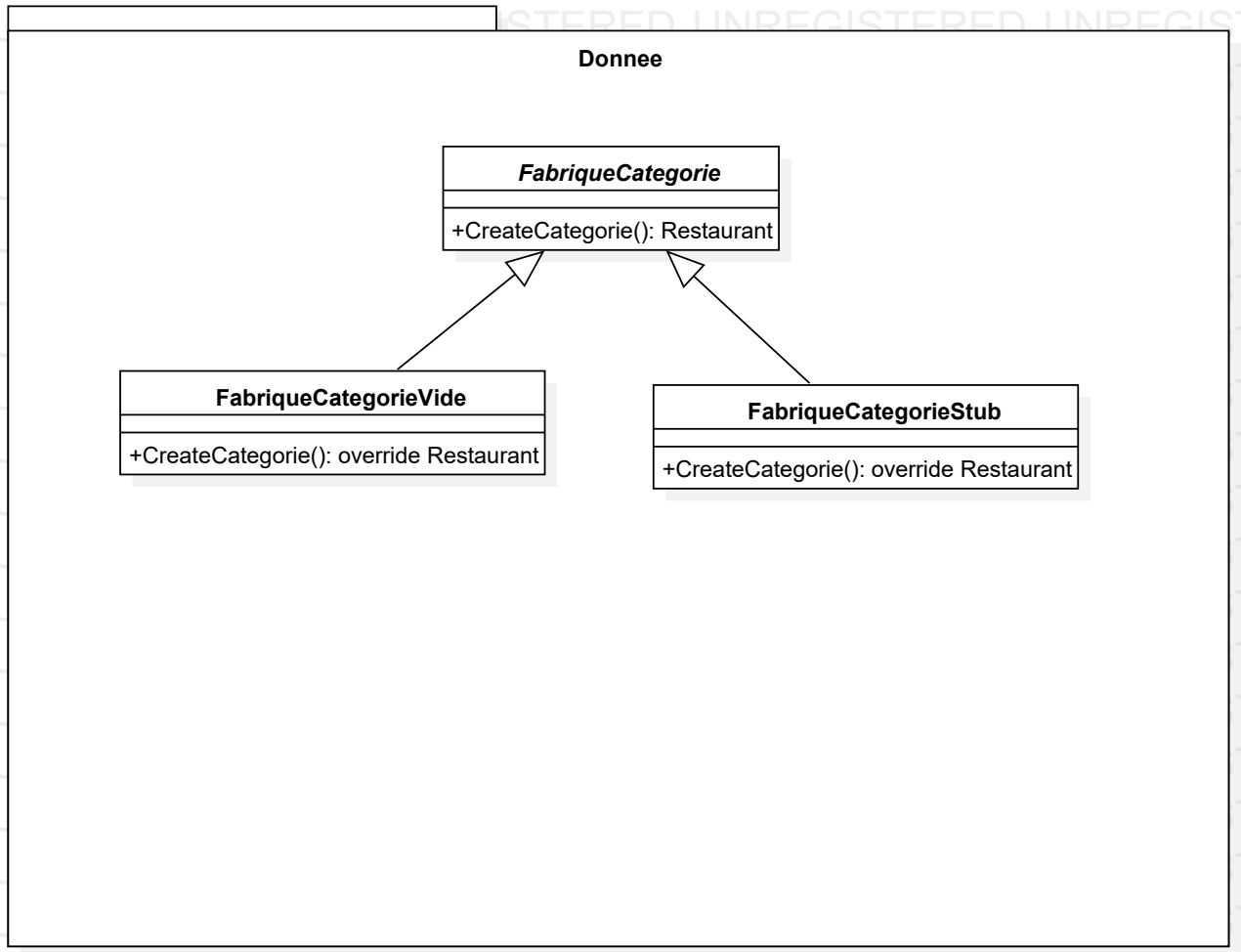
Arrive ensuite une classe Ingredient, celle-ci assez simple, elle juste constituée d'un nom d'ingrédient et que d'une Quantité, la classe Quantité quant à elle possède une valeur pour la quantité et une Unité. La classe Unité est une énumération d'Unité telle que le KG ou ML.

Enfin dans ce package on possède un package persistance avec une classe Persistance à l'intérieur qui s'occupe de sauvegarder et de charger des données.



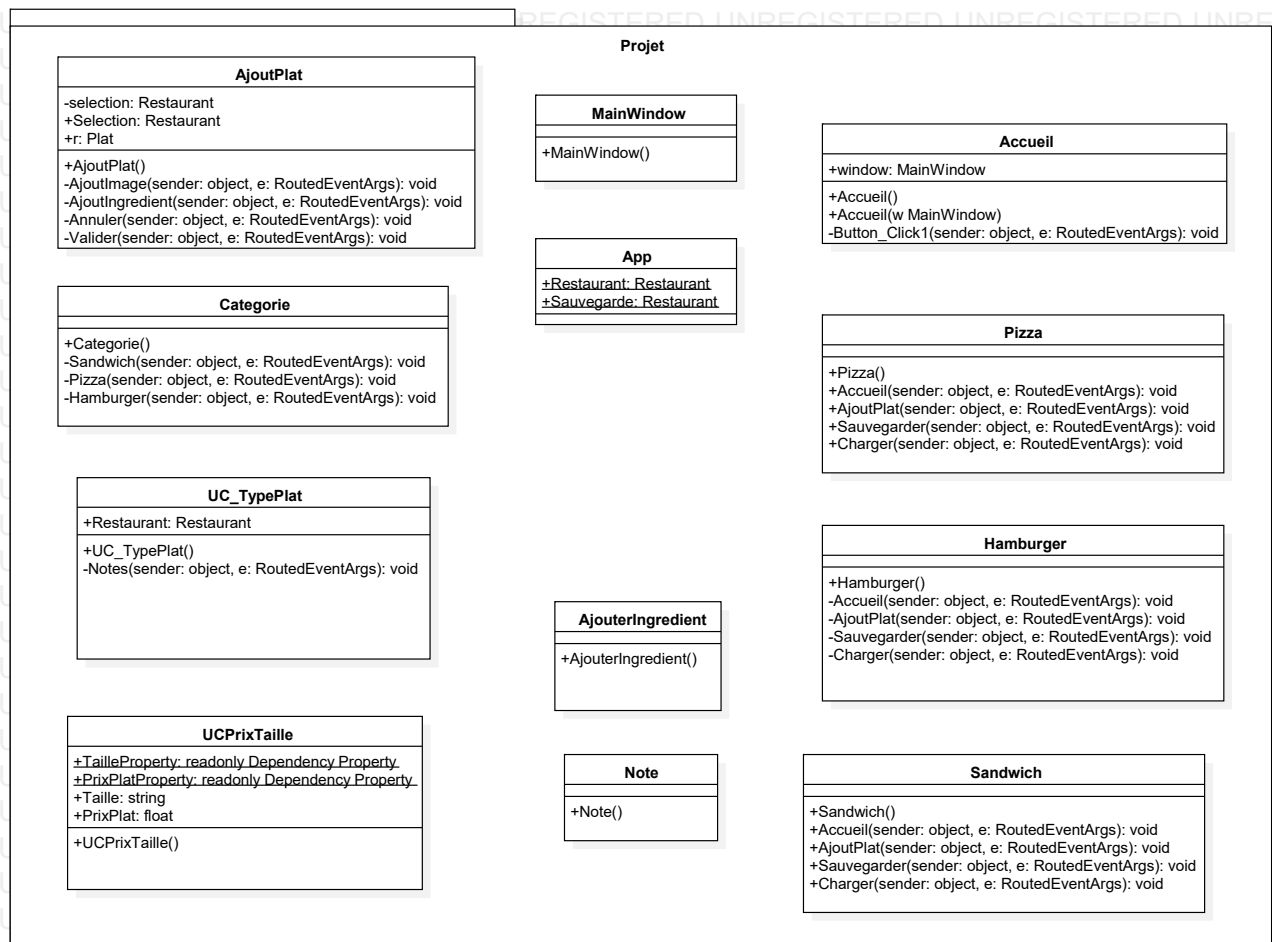
Le package TestMetier :

Dans ce package, on retrouve une seule classe, qui est la console. La console va servir de test au package Métier, pour voir si oui ou non, nos classes dans le Package Métier sont justes ou non.



Le package Donnée :

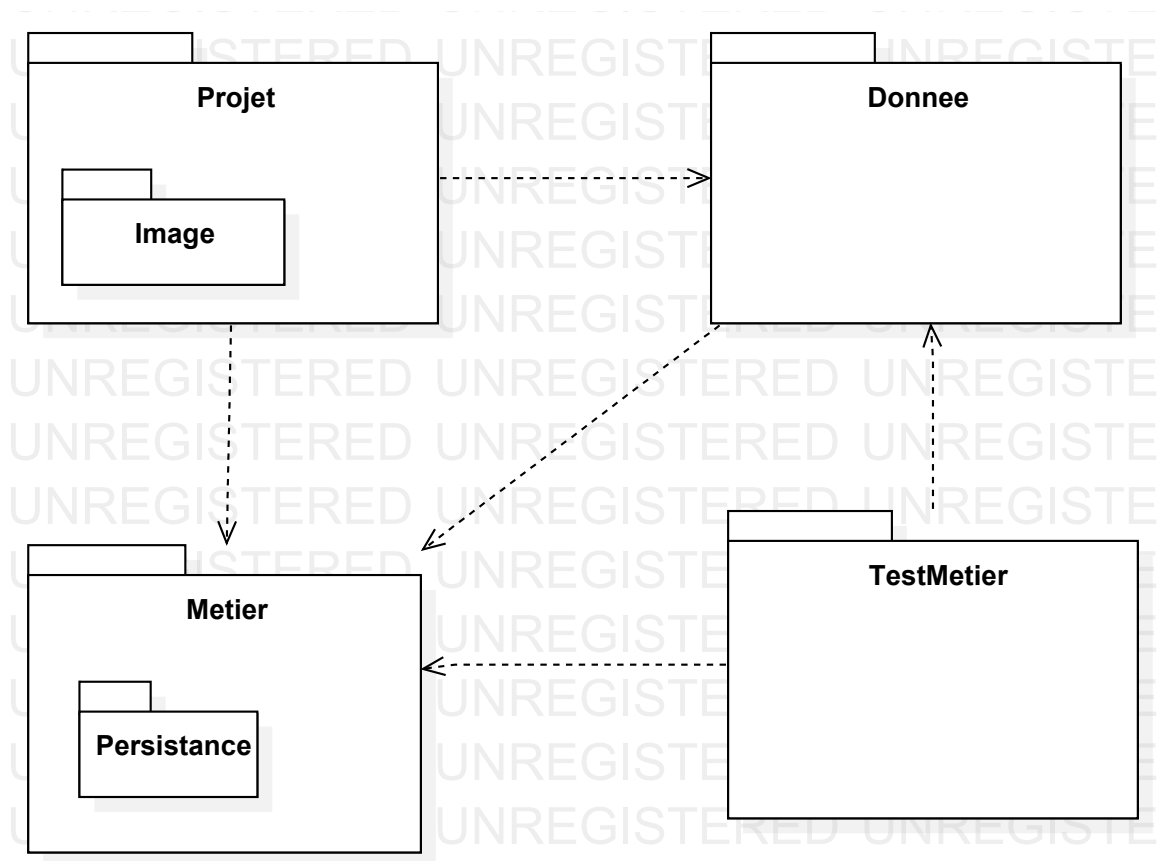
Ce package est constituée de trois classes. On a ici deux classes qui héritent de **FabriqueCategorie** qui est elle abstraite. Les classes **FabriqueCategorieVide** et **FabriqueCategorieStub** sont les classes qui vont contenir nos données en dur.



Le package Projet :

Ce package est destinée à l’affichage, c’est-à-dire tout ce qui est graphique. Dans ce package, il y a plusieurs avec plusieurs boutons. Les boutons vont nous servir à naviguer entre ces pages. Ces différentes pages peuvent être des UserControl comme des Window ou encore comme des Pages. Les UserControl sont très utiles car on peut les utiliser quand il y a une répétition de code ou encore quand on a besoin d’utiliser des DependencyProperty. Ces différentes pages sont liées au Métier et appellent des méthodes du métier pour fonctionner.

Diagramme de paquetages :



Notre application est constituée de quatre packages :

- Le premier est le package graphique ici appelé, Projet. Ce package est constitué de toutes les classes graphiques, c'est-à-dire celles qui représentent graphiquement l'application WPF.
- Le second package est le package Métier, ici se trouvent les classes codées en c#.
- Il y a encore deux autres packages, le premier est celui où l'on stocke toutes nos données en dur, que l'on appelle Donnée.
- Et enfin, le dernier package est celui où se trouve la console. La console va nous servir à tester nos classes pour voir si elles fonctionnent ou non.