

---

# Mode d'emploi du projet de POO Avancés

---

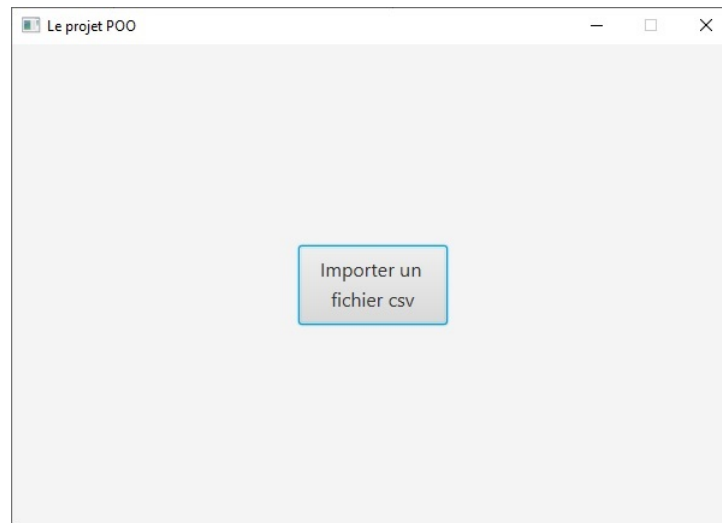
TOBA Dibima Anam Richard  
RACHYD Amine

# Table des matières

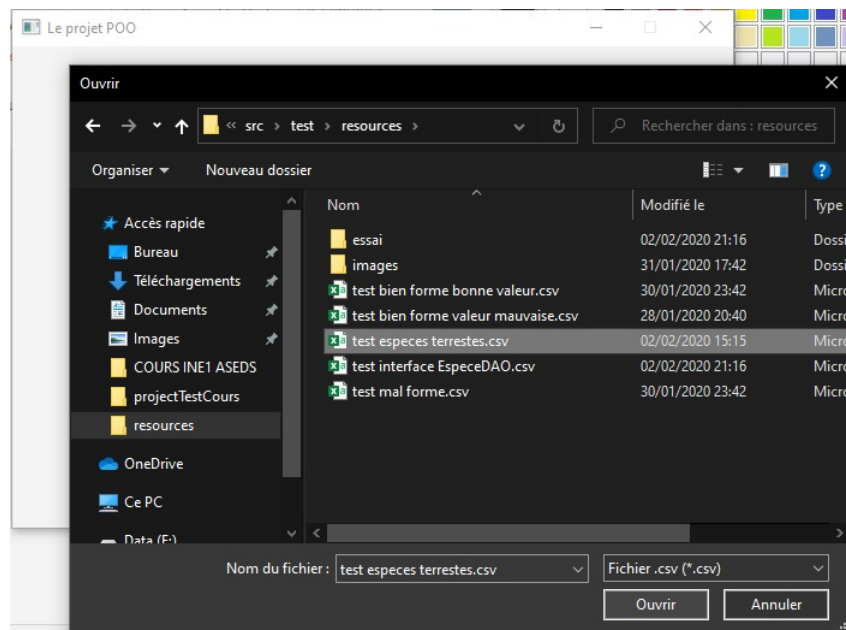
<b>1</b>	<b>Mode d'emploi de l'application</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Conclusion</b>	<b>9</b>

# 1 Mode d'emploi de l'application

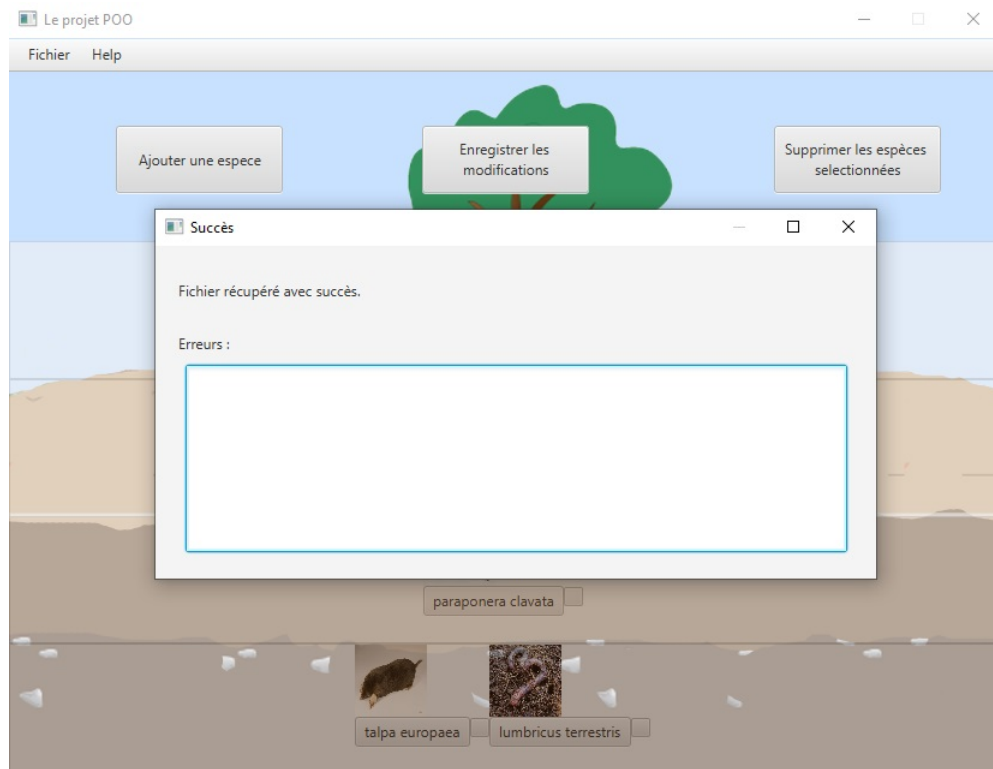
Au lancement, l'utilisateur se retrouve devant cette fenêtre :



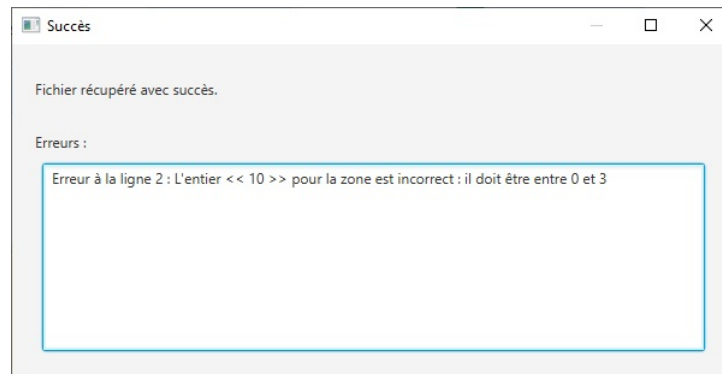
Le gros bouton au centre ouvre l'explorateur de fichiers, avec un unique filtre pour sélectionner uniquement des fichiers .csv comme suit :



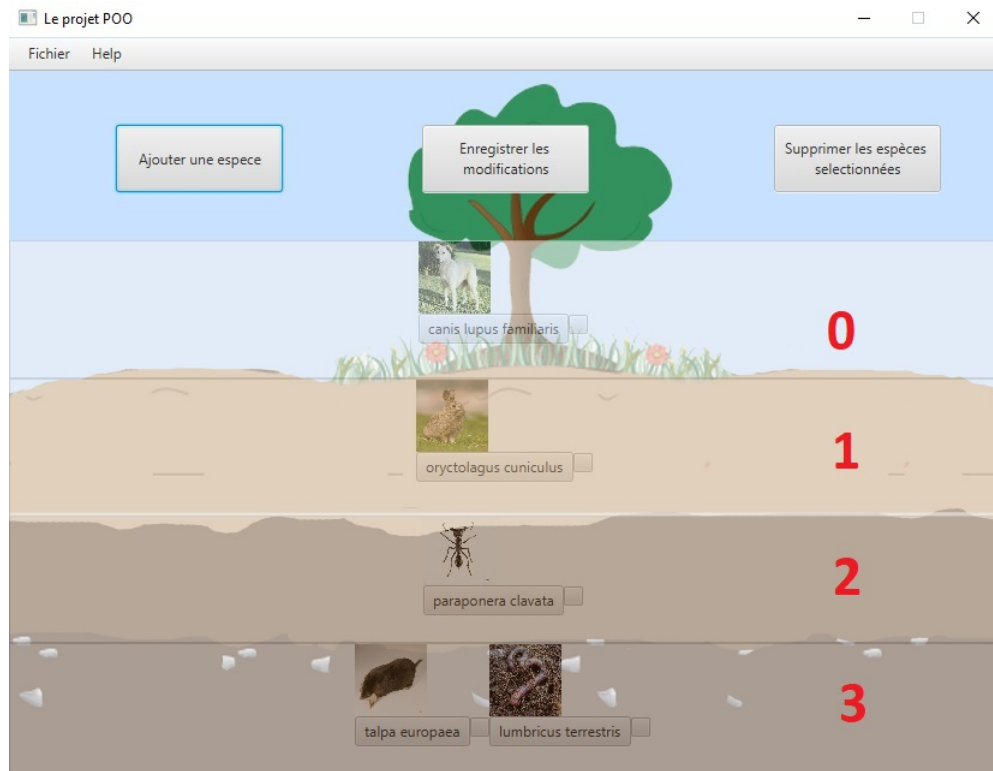
Après avoir récupéré le fichier .csv, on passe à la fenêtre d'affichage. Les informations dans le fichier doivent respecter un unique modèle, afin de bien afficher les espèces y figurant.



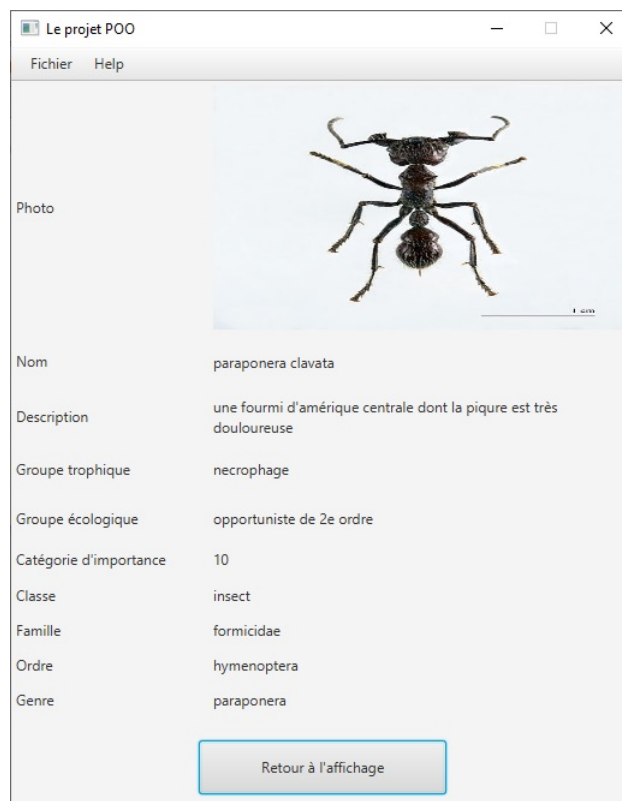
Le cas contraire, on se retrouve avec des erreurs, pointant sur les lignes erronées :



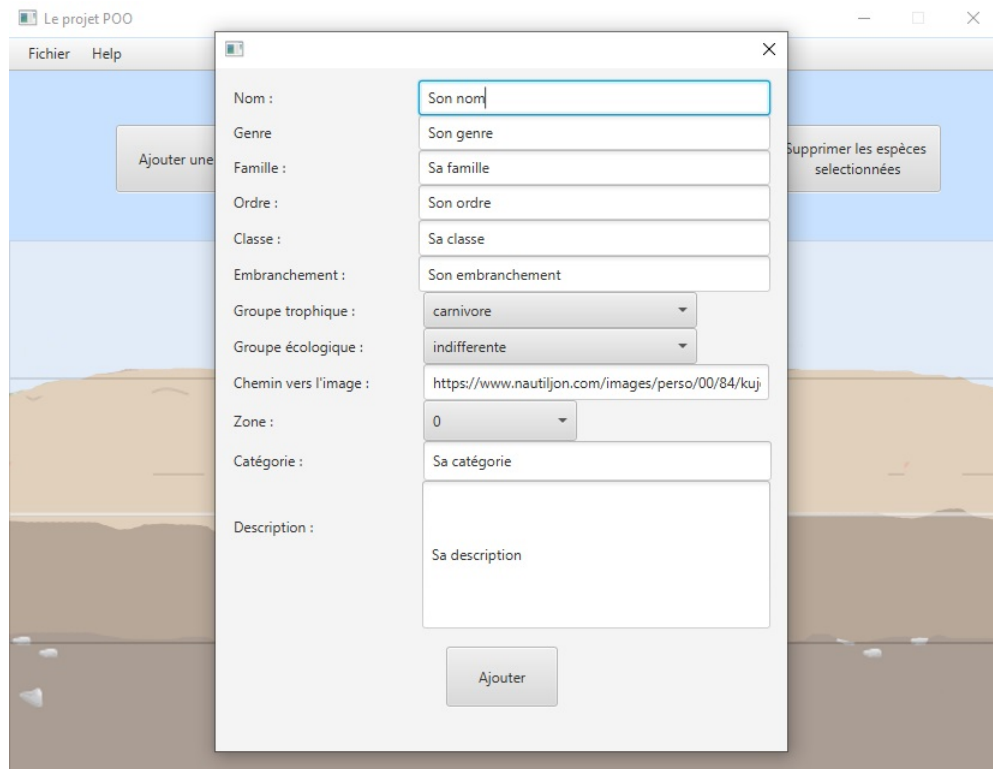
Une fois le fichier ouvert, on affiche les espèces qu'il contient. On remarque que ces dernières sont réparties suivant des zones verticales ( de 0 à 3 ) indiquant la profondeur ou l'altitude.



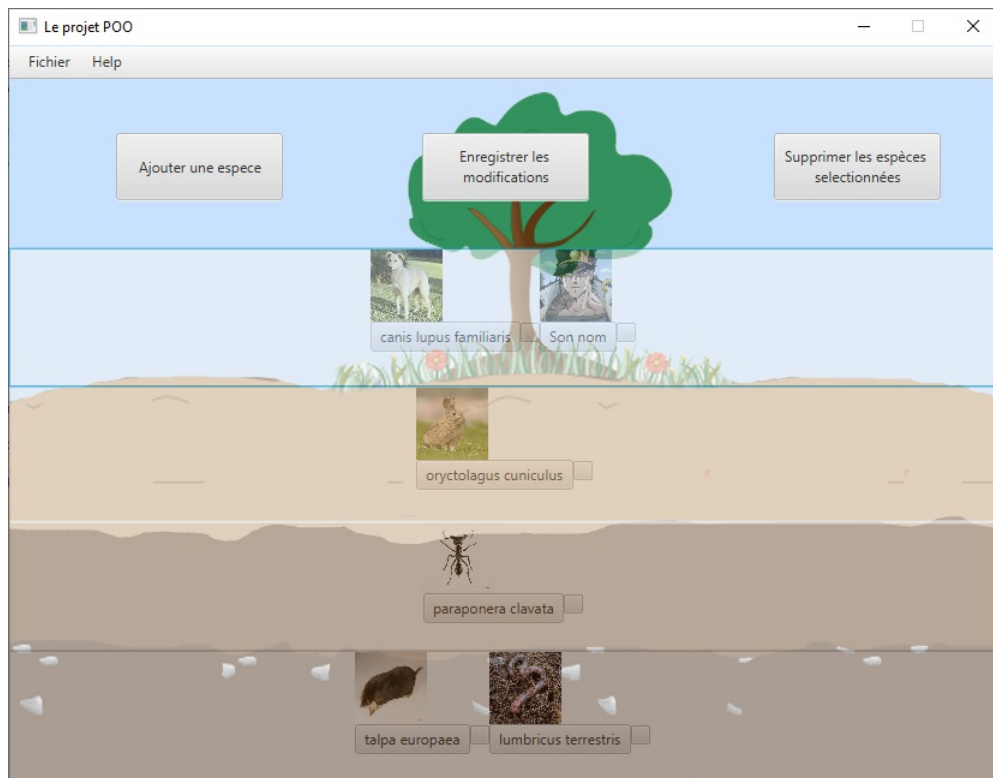
Pour une espèce affichée, un bouton en dessous de son image permet d'aller à une fenêtre, où on y retrouve plus d'informations qui la concerne :



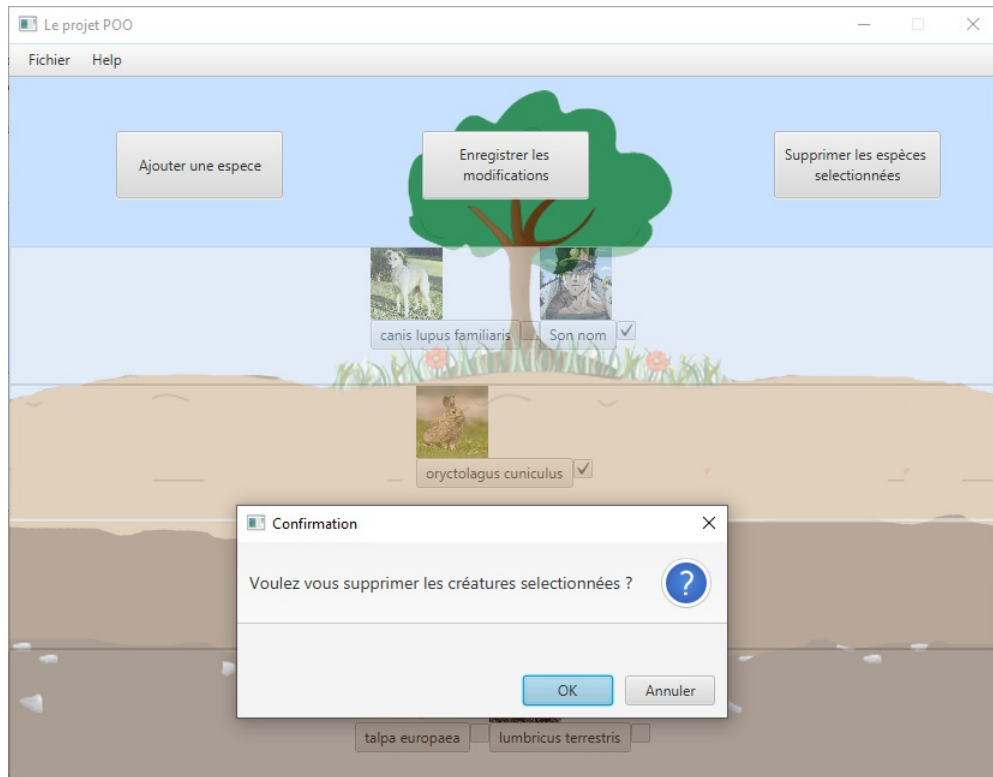
L'utilisateur a la possibilité d'ajouter une espèce au fichier, et pour ce faire il doit impérativement saisir son nom et un lien d'image ( l'application se charge du téléchargement de cette image )



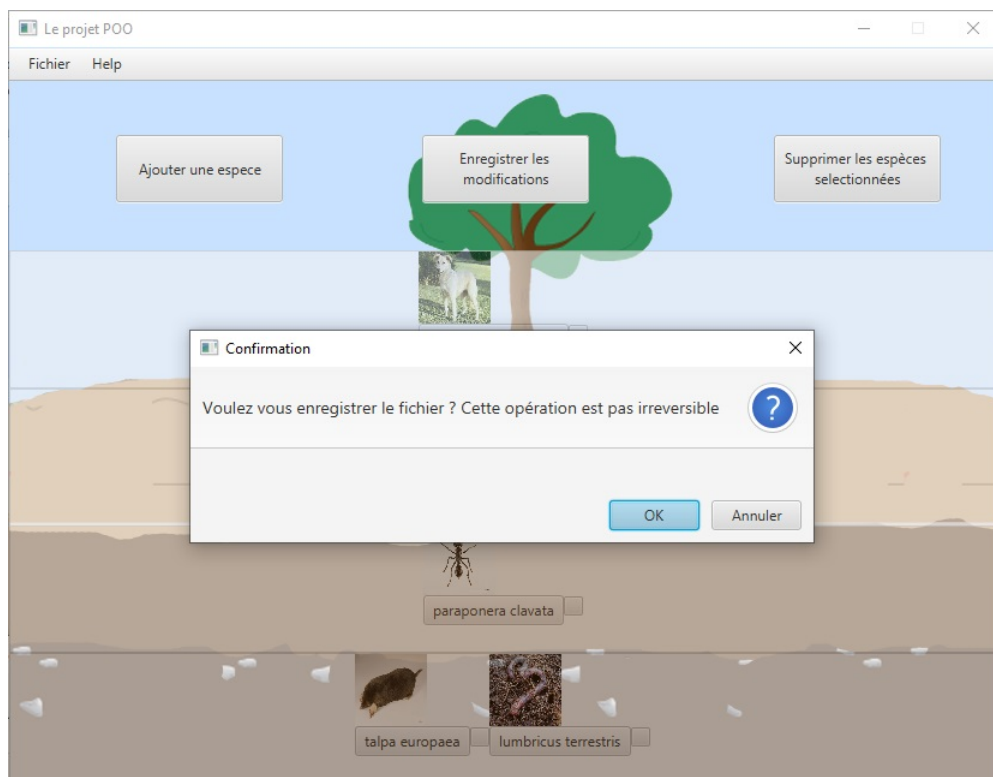
On voit bien que la créature a été bien ajoutée.



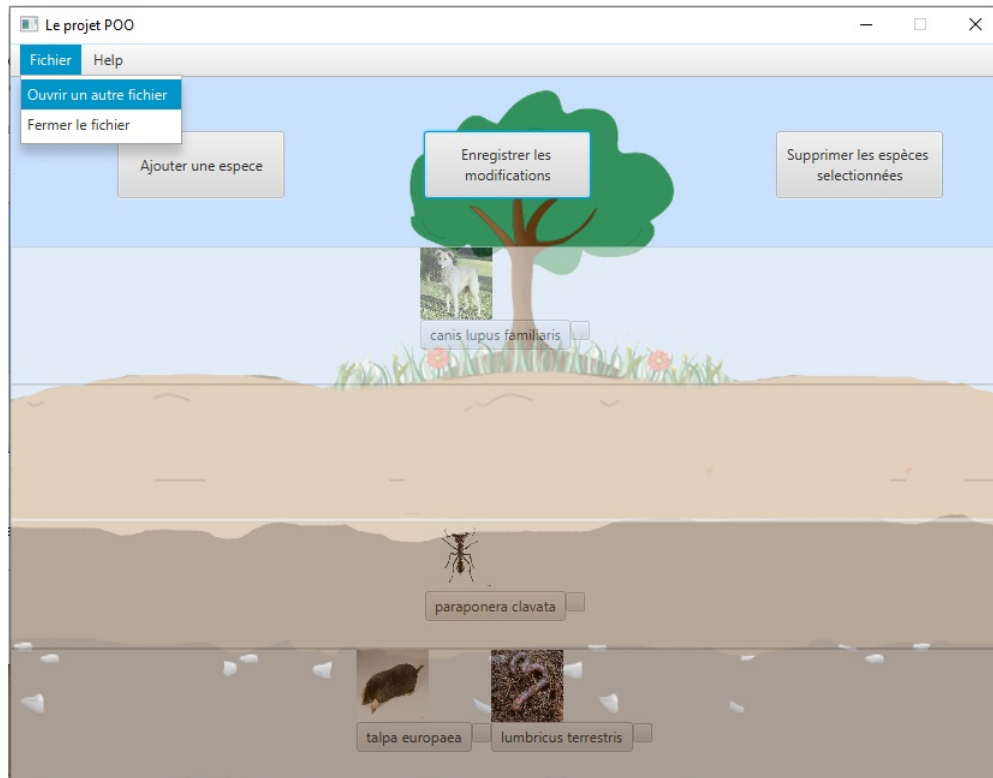
L'utilisateur peut également supprimer des espèces du fichier. Les boîtes à cocher sont faites pour cela. Le programme supprime les espèces sélectionnées.



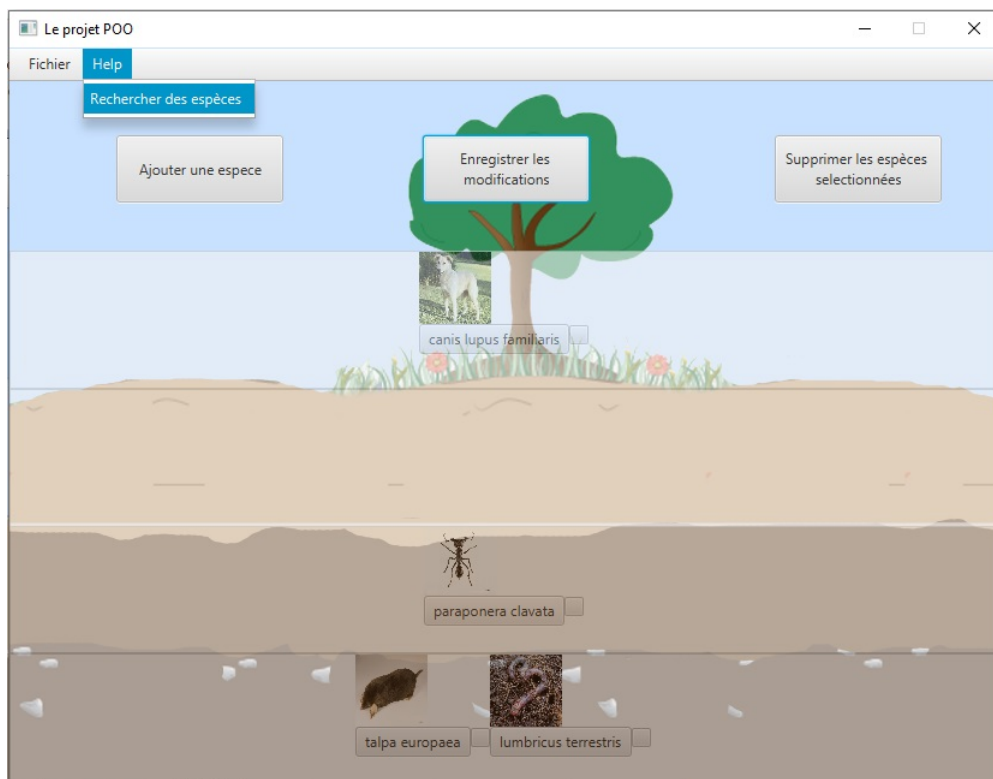
Mais ces changements ne sont pas permanents, du moins pas tant qu'on ne décide pas d'enregistrer. Le fichier d'origine change en resultat.



On peut bien évidemment charger un autre fichier, comme on peut fermer celui présent et revenir au tout début.

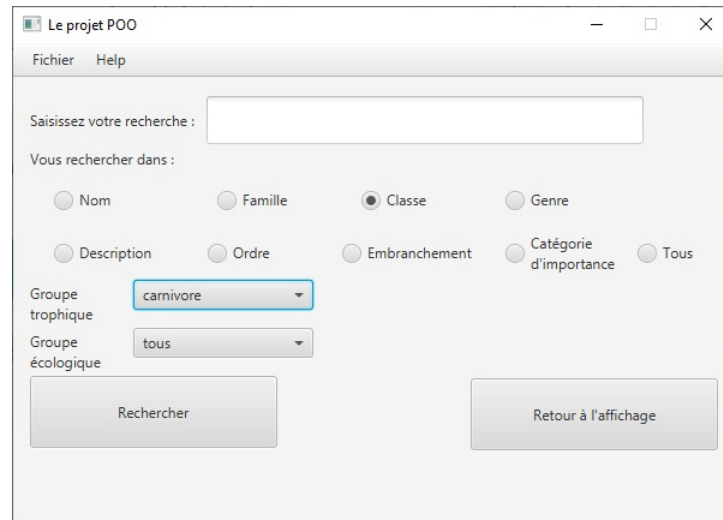


Mais dans un cas plus concert, on aurait peut être des centaines d'espèces, il serait plus judicieux donc d'offrir à l'utilisateur un outil de filtrage des créatures :



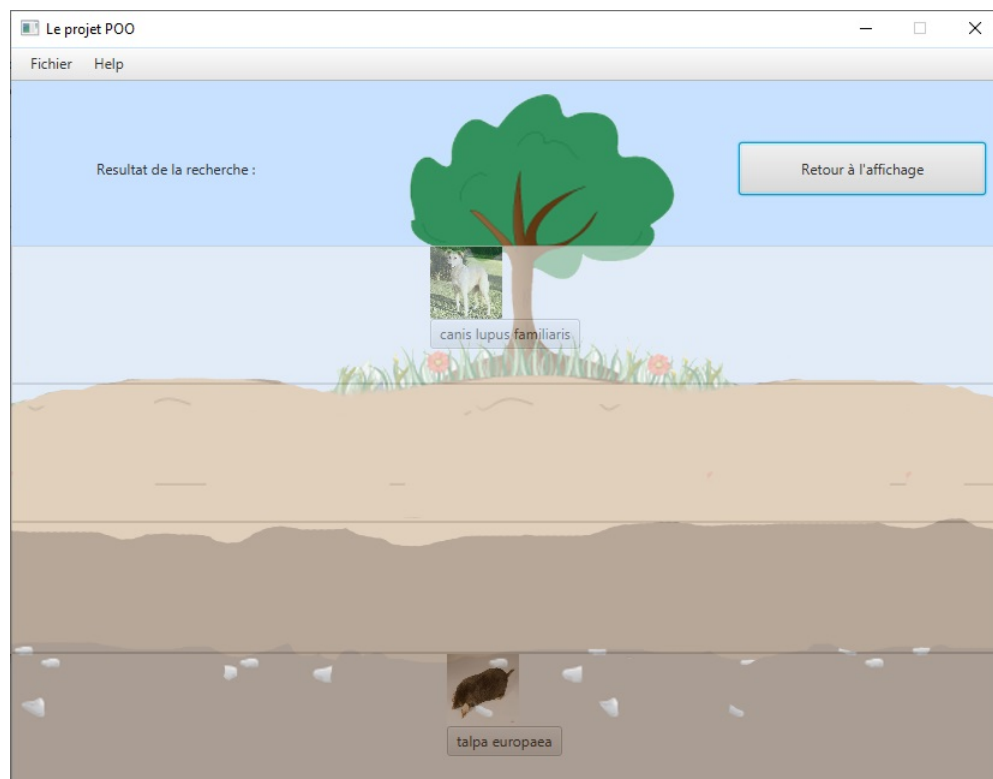


L'utilisateur a un champ de saisie, et il pourra choisir dans quel champ fouiller utilisant cette saisie. Il pourrait aussi fixer les groupes trophiques ou écologiques si besoin.



The screenshot shows a window titled "Le projet POO" with a menu bar containing "Fichier" and "Help". Below the menu bar is a search input field labeled "Saisissez votre recherche :". Underneath is a section "Vous rechercher dans :" with two rows of radio buttons. The first row includes "Nom", "Famille", "Classe" (which is selected), and "Genre". The second row includes "Description", "Ordre", "Embranchement", "Catégorie d'importance", and "Tous". Below these are two dropdown menus: "Groupe trophique" with "carnivore" selected, and "Groupe écologique" with "tous" selected. At the bottom are two buttons: "Rechercher" and "Retour à l'affichage".

Et les résultats s'affichent dans une fenêtre un peu similaire à celle du début :



## 2 Conclusion

Le travail effectué s'inscrit bien dans le cadre des POO avancés, non seulement en matière de techniques et de rédaction de code sûr, mais aussi en ce qui concerne le métier ingénieur dans son aspect "Devops". Ce projet nous a permis de s'initier au travail collaboratif, chose qu'on devrait subir une fois sur le champs de travail, moyennant GitHub à la fois comme outil de travail collaboratif et de gestion des version d'un projet, un outil très flexible et souple qui nous a permis de bien gérer l'avancement de notre travail au fur et à mesure du temps.