

DOCUMENTATION

Théo SOUCHON - Théophile DECAESTEKER | SugarDay

Sommaire :

Contexte - p1 à p2

Sketchs - p3 à p5

Wireframes - p5 à p11

Diagramme d'utilisation - p12

Description du diagramme d'utilisation - p12 à p16

Diagramme de paquetage - p17

Description du diagramme de paquetage - p17 à p18

Diagramme de classe- p 18

Description du diagramme de classe - p19 à p20

Description de l'architecture - p20

Contexte :

La cuisine est un thème assez étendu qui permet beaucoup de liberté et qui est connu de tous. Ce qui permet une bonne appréhension initiale du thème. Nous avons voulu nous spécialiser dans le domaine de la pâtisserie car elle possède une image plus esthétique du produit et pour des raisons d'affinités personnelles. De plus les pâtisseries françaises ont une renommée internationale, la France championne dans les compétitions internationales de pâtisseries. Ce qui permettra une extension internationale facilitée.

L'application se nomme 'SugarDay', sa fonction principale est de chercher des recettes de pâtisseries à faire chez soi. Elle sera accompagnée d'une multitude de fonction secondaires accès communautaires ce qui permet une mise à jour du produit en continu.

Nous nous sommes inspirés de sites, applications déjà existantes afin de posséder des exemples qui nous donnent une vision finale approximative de notre produit. Nous avons notamment utilisé le site 'Marmiton' comme exemple. Ici l'adresse officielle du site : <https://www.marmiton.org/>.

Nous visons en priorité le grand public avec une application esthétique et simple d'utilisation. Mais nous prenons aussi en compte les professionnels de la pâtisserie dans le cadre communautaire de notre application afin de posséder des recettes de qualité. Et aussi augmenter la popularité de l'application, car l'avis de professionnels sera plus important. C'est pour cela que nous fournissons une application sans faille pour que les critiques soient tournées vers les recettes et non vers l'application.

Personas :

Ces 'personas' seront les héros fictifs qui nous serviront de protagonistes dans nos histoires afin d'illustrer des exemples d'utilisation.



Chantalle ARON

"Qu'est-ce qui pourrait marcher en vitrine ?"

Âge : 45 ans

Revenu : 25 200 / an

Situation : mariée avec 2 enfants

Profession : Dirigeante et Pâtissière de 'Lune de Miel'

Chantalle tient une pâtisserie et cherche de nouvelles idées qui pourraient lui attirer de nouveaux clients.

Profil : Ne s'intéresse pas aux technologies numériques et ne les utilise que lorsque cela est nécessaire. A découvert cette application par le biais de ses enfants.



Pierre CHABON

"J'ai envie d'une sucrerie tout de suite mais je ne sais pas encore laquelle. Je n'ai pas de temps à perdre."

Âge : 21 ans

Situation : célibataire

Résidence : domicile parentale

Étude : Étudiant dans une école d'ingénieur en informatique

Pierre a une intense envie de sucrerie qu'il aimerait satisfaire rapidement chez lui à l'aide d'une recette.

Profil : Conscient des nouvelles technologies et sait porter un jugement critique sur un produit numérique. Possède de nombreux appareils numériques et a l'habitude d'utiliser des applications.

User-story :

Ces 'user-stories' sont les histoires intégrant les personas pour illustrer l'application.

CAS 1 : CHANTALLE ARON



CAS 2 : PIERRE CHABON



Sketchs :

SugarDay App

 S'inscrire Se connecter

Des centaines de pâtisseries.

PROFIL

Les recettes

 Eclair choco
pâtisserie d'origine
française constituée...
★★★☆☆

 Pain patissier
fon sur une base
de pâte brisée. La...
★★★☆☆

Tendances

 Chouquette
★★★★

 Donut
★★★★

 Croissant
★★★★

 Cookie
★★★★

Commentaires récents

 Cyril L. "Gateau choco"
Super recette, la texture et le goût est là. Je...

 Philippe E. "Fondant noisette"
Je recommande, super recette qui...

SugarDay App

Page d'accueil Inscription

Adresse électronique

Nom d'utilisateur

Mot de passe

Les 2 mots mots doivent être identiques et contenir au moins une majuscule et un chiffre

Mot de passe

Mot de passe

Recevoir les dernières news & propos de SugarDay

☐ Oui ☐ Non


Accepter les données de contact utilisateur

☐ Oui ☐ Non

Créer le compte 





SugarDay App

Page d'accueil Mon profil

 Description du profil... Sauvegarder Ajouter recette

Editer

Mes recettes

Recette 1	Recette 2	Recette 3	Recette 4
			
Modifier	Modifier	Modifier	Modifier

SugarDay App

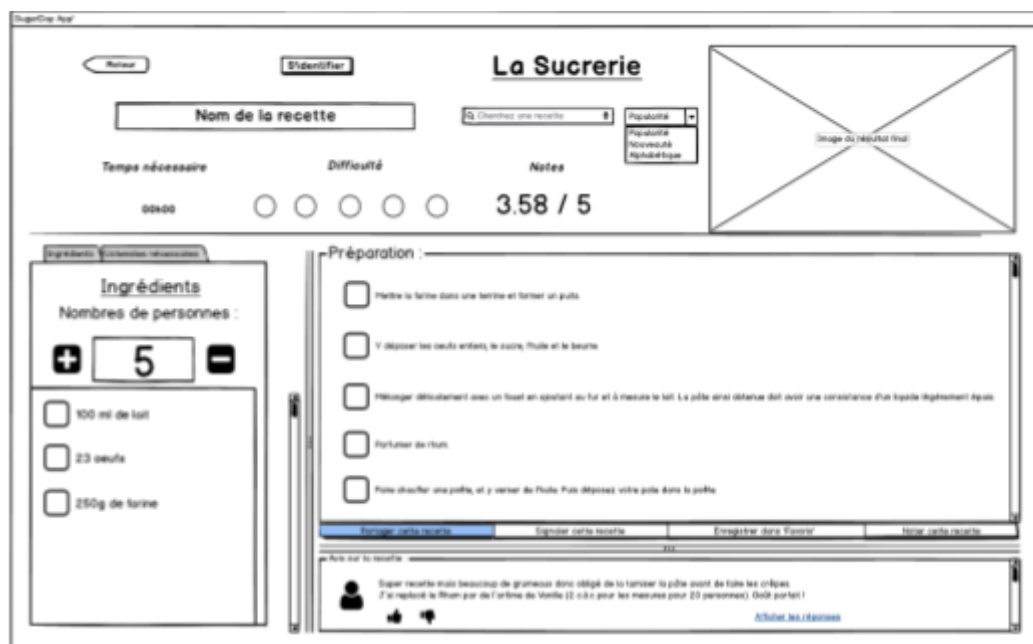
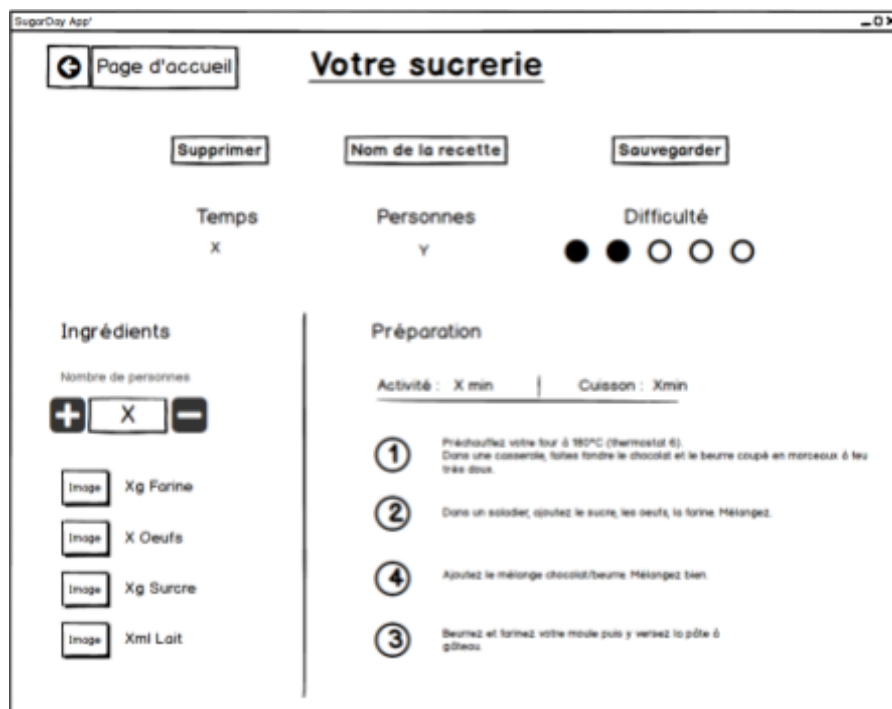
Page d'accueil Connexion

Connectez-vous avec vos identifiants SugarDay

Votre adresse électronique ou mot de passe

Mot de passe

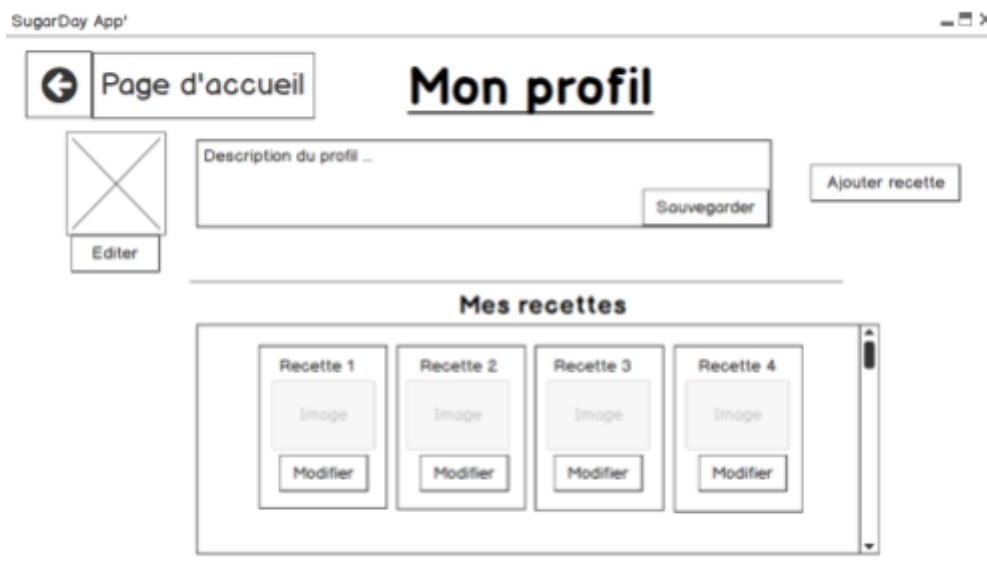
Connexion



Êtes-vous sûr de vouloir supprimer la recette ? Cette action est irréversible, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

Supprimer Annuler

Wireframes:



SugarDay App

[Retour](#) [S'identifier](#)

La Sucrierie

Nom de la recette

Q. Cherchez une recette

Popularité
Popularité
Nouveauté
Alphabétique

Temps nécessaire 00h00

Difficulté

Notes 3.58 / 5

Image du résultat final

Ingrédients

Nombres de personnes :

+ 5 -

100 ml de lait

23 oeufs

250g de farine

Préparation :

Mettre la farine dans une terrine et former un puits.

Y déposer les oeufs entiers, le sucre, l'huile et le beurre.

Mélanger délicatement avec un fouet en ajoutant au fur et à mesure le lait. La pâte ainsi obtenue doit avoir une consistance d'un liquide légèrement épais.

Parfumer de rhum.

Faire chauffer une poêle, et y verser de l'huile. Puis déposer votre pâte dans la poêle.

Partager cette recette

Signaler cette recette

Enregistrer dans "Favoris"

Noter cette recette

Accès sur la recette

Super recette mais beaucoup de graisses dans cette pâte avant de faire les crêpes. J'ai remplacé le Rhum par de l'arôme de Vanille (3 c.à.c pour les mesures pour 20 personnes). Goût parfait!

[Afficher les réponses](#)

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer la recette ? Cette action est irréversible, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

[Supprimer](#) [Annuler](#)

Story-board:

SugarDay App

 **SugarDay** [S'inscrire](#) [Se connecter](#)

Q. Des centaines de pâtisseries

PROFIL

Les recettes

Eclair choco
pâtisserie d'origine française constituée...

★★★☆☆

Flan pâtissier
flan sur une base de pâte brisée. Le...

★★★☆☆

Tendances

Chouquette

Donut

Croissant

Cookie

Commentaires récents

Cyril L. "Gateau choco"
Super recette, la texture et le goût est là. Je...

Philippe E. "Fondant noisette"
Je recommande, super recette qui...

L'utilisateur arrive sur cette fenêtre au lancement de l'application. Il peut s'inscrire ou se connecter à son compte SugarDay en cliquant sur les boutons référant en haut à droite de la fenêtre.

SugarDay App

[Page d'accueil](#) **Inscription**

Adresse électronique

Nom d'utilisateur

Mot de passe

Les 2 deux mots doivent être identique et contenir au moins une majuscule et un chiffre

Mot de passe


Mot de passe

Recevoir les dernières news à propos de SugarDay

☐ Oui ☐ Non

Acceptez les [conditions du contrat utilisateur](#)

☐ Oui ☐ Non

[Créer le compte](#) 


L'utilisateur peut cliquer sur le bouton 'Page d'accueil' pour revenir sur la fenêtre précédente. Ou alors remplir les informations d'inscriptions afin de créer son compte, il confirme son inscription en cliquant sur 'Créer le compte' en bas de la fenêtre. Une fois le compte créé l'utilisateur est renvoyé sur la page d'accueil où il peut se connecter.

SugarDay App

 **SugarDay** [S'inscrire](#) [Se connecter](#)

[PROFIL](#)


Les recettes

 Eclair choco pâtisserie d'origine française constituée...
★★★☆☆

 Fian patissier flan sur une base de pâte brisée. Le...
★★★☆☆

Tendances

 Chouquette ★★★

 Donut ★★★

 Croissant ★★★

 Cookie ★★★

Commentaires récents

 Cyril L. "Gâteau choco"
Super recette, la texture et le goût est là. Je...

 Philippe E. "Fondant noisette"
Je recommande, super recette qui...

L'utilisateur peut aussi cliquer sur le bouton 'Se connecter' pour se connecter à son compte SugarDay qu'il aura préalablement créé dans la fenêtre 'S'inscrire'.

SugarDay App

[Page d'accueil](#) **Connexion**

Connectez-vous avec vos identifiants SugarDay

Votre adresse électronique ou mot de passe

Mot de passe

[Connexion](#)

Sur cette fenêtre l'utilisateur peut entrer les informations de son compte afin de s'y connecter en cliquant sur le bouton 'Se connecter'. Ou bien revenir sur la fenêtre d'accueil avec le bouton 'Page d'accueil'. Si les informations entrées sont correctes il sera renvoyé sur la page d'accueil connecté à son compte, autrement un message d'erreur apparaîtra.



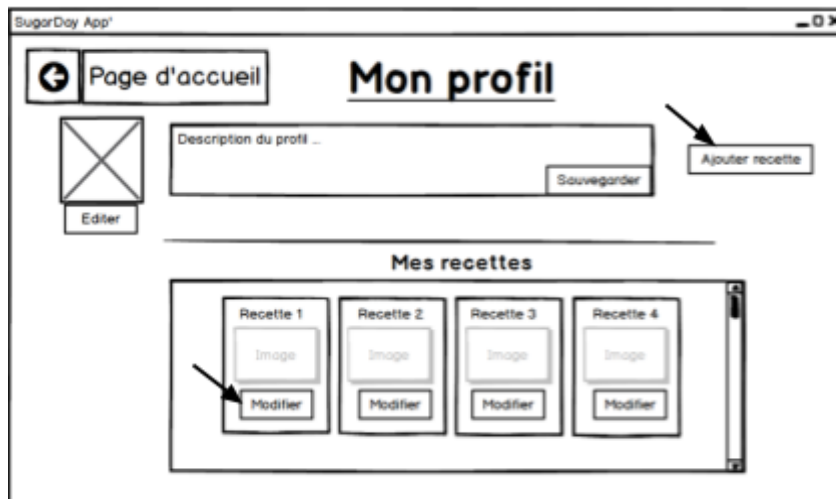
En cliquant sur l'une des icônes représentant une recette ou un commentaire l'utilisateur accède au détail de la recette concerné par cette icône.



L'utilisateur peut voir toutes les informations de la recette mais ne peut interagir avec. L'utilisateur peut s'identifier avec le bouton s'identifier, ou retourner sur la page précédente.



L'icône 'Profil' permet à un utilisateur d'accéder à son profil seulement si l'utilisateur est connecté avec son compte SugarDay.



Ceci est la fenêtre du profil de l'utilisateur connecté. Il peut cliquer sur le bouton 'Éditer' pour mettre à jour sa photo de profil depuis les fichiers de son ordinateur. Il peut aussi cliquer dans le champ correspondant à la description du profil et cliquer sur 'sauvegarder'. En bas de la fenêtre sont présents les différentes recettes de l'utilisateur mis sur l'application qu'il peut modifier en cliquant sur 'Modifier'. Il peut aussi en ajouter de nouvelle en cliquant sur le bouton 'Ajouter recette'. Toutes 2 renvoies sur la même fenêtre. Le bouton 'Page d'accueil' est toujours présent.

gpaOne App

Page d'accueil

Votre sucrerie

Supprimer

Nom de la recette

Sauvegarder

Temps
X

Personnes
Y

Difficulté

Ingrédients

Nombre de personnes

+ X -

Xg Farine

X Oeufs

Xg Sucre

Xml Lait

Préparation

Activité : X min | Cuisson : Xmin

- 1 Préchauffez votre four à 180°C (thermostat 6). Dans une casserole, faites fondre le chocolat et le beurre coupé en morceaux à feu très doux.
- 2 Dans un saladier, ajoutez le sucre, les oeufs, la farine. Mélangez.
- 4 Ajoutez le mélange chocolat/beurre. Mélangez bien.
- 3 Beurrez et farinez votre moule puis y versez la pâte à gâteaux.

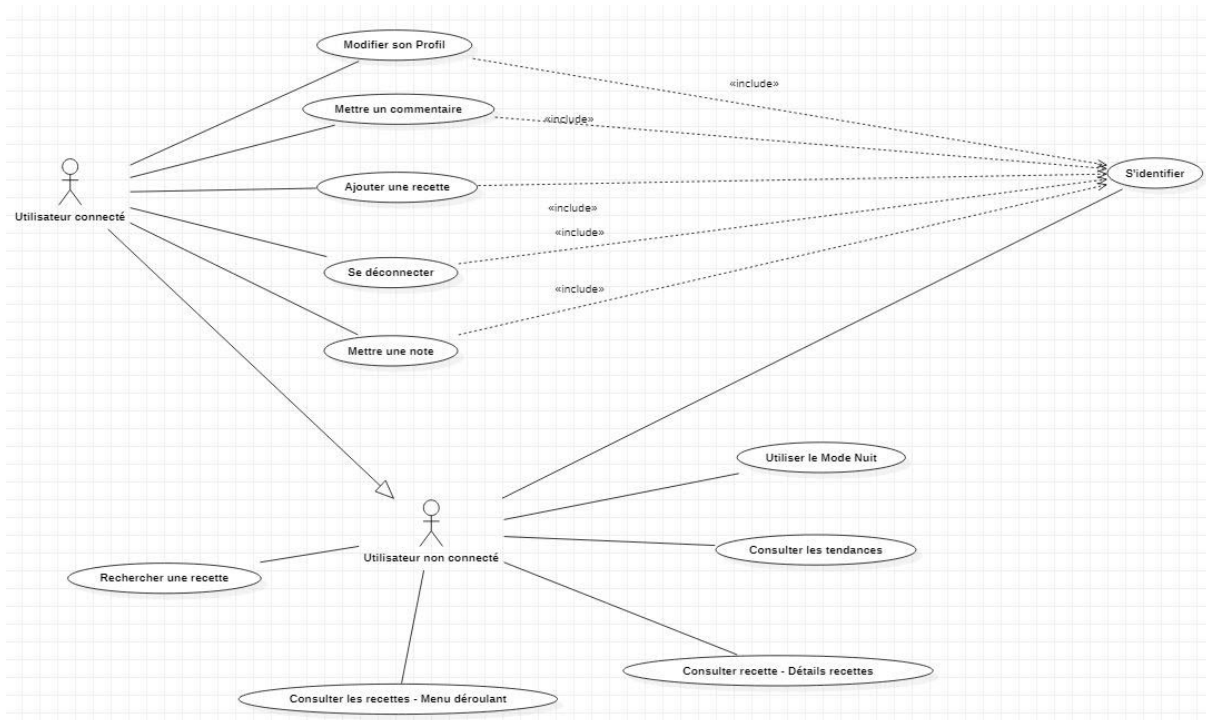
La page de modification est la même que celle de l'ajout d'une recette. Toutes les lettres 'X' et 'Y' sont des valeurs modifiables par l'utilisateur, tout comme la difficulté en cliquant sur les ronds. Il doit aussi intégrer des étapes de préparation dans la recette. Une fois que l'utilisateur a fini il peut cliquer sur le champ 'Nom de la recette' et taper ENTRER sur le clavier pour l'enregistrer. Il peut pour finir sauvegarder la recette avec un message de l'application disant que la recette a bien été sauvegarder, ou supprimer la recette qui ouvrira un fenêtre de confirmation. L'utilisateur peut à tout moment s'il le souhaite retourner sur la page d'accueil.

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer la recette ? Cette action est irréversible, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

Supprimer Annuler

Ceci est la fenêtre de confirmation pour la suppression de la recette. L'utilisateur a le choix entre 2 boutons, celui de la confirmation 'Supprimer' ou de l'annulation 'Annuler'

Diagramme d'utilisation :



Description du diagramme d'utilisation :

Cas n°1 : Enregistrer la recette

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté et être dans les détails d'une recette.
- Description : Lorsqu'un utilisateur connecté veut enregistrer une recette afin de l'avoir sur un autre support.
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur le logo correspondant à l'enregistrement la recette où est présent l'utilisateur
 - Une fenêtre s'ouvre et demande où enregistrer la recette sur l'ordinateur avec le nom et le type de l'enregistrement à choisir
 - L'utilisateur remplit le nom du fichier et le peut changer le type du fichier à enregistrer
 - L'utilisateur clique sur 'enregistrer' et le téléchargement se lance
 - L'utilisateur a enregistré la recette
- Scénario d'échec :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette

- L'utilisateur clique sur le logo correspondant à l'enregistrement la recette où est présent l'utilisateur
- Une fenêtre s'ouvre et demande où enregistrer la recette sur l'ordinateur avec le nom et le type d'enregistrement à choisir
- L'utilisateur clique sur 'enregistrer'
- Le système précise que le nom de fichier est déjà utilisé par un autre fichier
- L'utilisateur n'a pas enregistré la recette
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur le logo correspondant à l'enregistrement la recette où est présent l'utilisateur
 - Une fenêtre s'ouvre et demande où enregistrer la recette sur l'ordinateur avec le nom et le type de l'enregistrement à choisi
 - L'utilisateur clique sur 'annuler'
 - L'utilisateur n'a pas enregistré la recette

Cas n°2 : Mettre un commentaire

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté et être dans les détails d'une recette.
- Description : Lorsqu'un un utilisateur connecté veut mettre un commentaire à une recette.
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur la bulle de commentaire
 - L'utilisateur saisit son message dans la bulle
 - L'utilisateur clique sur 'enregistrer'
 - L'utilisateur a mis un commentaire
- Scénario d'échec :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur la bulle de commentaire
 - L'utilisateur ne saisit aucun message dans la bulle
 - L'utilisateur clique sur 'enregistrer'
 - Le système dit que le commentaire est vide
 - L'utilisateur n'a mis aucun commentaire
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur la bulle de commentaire
 - L'utilisateur clique sur 'annuler'
 - L'utilisateur n'a mis aucun commentaire

Cas n°3 : Modifier son profil

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté et être dans les détails d'une recette.
- Description : Lorsqu'un utilisateur connecté veut modifier sa description ou son image de profil..
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans les détails de son profil
 - L'utilisateur modifie son image et/ou sa description
 - L'utilisateur clique sur le bouton sauvegarder
 - L'utilisateur a mis à jour son profil
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est dans les détails de son profil
 - L'utilisateur clique sur le bouton de l'accueil
 - L'utilisateur est revenu à l'accueil

Cas n°4 : Ajouter une recette

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté.
- Description : Lorsqu'un utilisateur connecté veut créer une recette sur l'appli.
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une de ses recette
 - L'utilisateur clique sur le bouton 'Ajouter une recette'
 - Le système affiche une nouvelle fenêtre pour la création d'une recette
 - L'utilisateur remplit tous les champs obligatoires de la fenêtre
 - L'utilisateur clique sur 'enregistrer'
 - Le système affiche un message 'Votre nouvelle recette a bien été créé'
 - L'utilisateur a créé sa recette
- Scénario d'échec :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une de ses recette
 - L'utilisateur clique sur le bouton 'Ajouter une recette'
 - Le système affiche une nouvelle fenêtre pour la création d'une recette
 - L'utilisateur ne remplit pas tous les champs obligatoires de la fenêtre
 - L'utilisateur clique sur 'enregistrer'
 - Le système affiche un message 'Tous les champs obligatoires n'ont pas été remplis'
 - L'utilisateur n'a pas créé sa recette
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une de ses recette
 - L'utilisateur clique sur le bouton 'Ajouter une recette'
 - Le système affiche une nouvelle fenêtre pour la création d'une recette
 - L'utilisateur clique sur 'annuler'
 - L'utilisateur retourne sur la fenêtre précédente

- L'utilisateur n'a pas créé sa recette

Cas n°5 : Activer/Désactiver le mode nuit

- Acteur : Utilisateur.
- Condition d'utilisation : l'utilisateur doit se trouver sur la page d'accueil pour pouvoir trouver le bouton de jour nuit.
- Description : Lorsqu'un utilisateur veut assombrir ou éclaircir les couleurs de l'application.
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans l'accueil
 - L'utilisateur clique sur le bouton DarkMode
 - L'utilisateur a assombrir ou éclairci les couleurs le mode précédant

Cas n°6 : Se déconnecter

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté.
- Description : Lorsqu'un utilisateur connecté veut se déconnecter de son compte sur l'appli
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur clique sur le bouton de déconnexion
 - L'utilisateur est déconnecté

Cas n°7 : Mettre une note

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté.
- Description : Lorsqu'un utilisateur veut noter une recette sur l'appli.
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur un nombre d'étoile
 - Le système affiche une nouvelle fenêtre demandant la confirmation de la notation ' x étoiles / 5 '
 - L'utilisateur clique sur le bouton de validation
 - L'utilisateur a noté la recette
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est dans les détails d'une recette
 - L'utilisateur clique sur un nombre d'étoile
 - Le système affiche une nouvelle fenêtre demandant la confirmation de la notation ' x étoiles / 5 '
 - L'utilisateur clique sur le bouton d'annulation
 - L'utilisateur n'a pas noté la recette

Cas n°8 : S'identifier

- Acteur : Utilisateur
- Condition d'utilisation : L'utilisateur ne doit pas déjà être identifié.

- Description : Lorsqu'un utilisateur veut s'identifier sur l'application
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur remplit les champs obligatoires
 - L'utilisateur clique sur le bouton de connexion
 - L'utilisateur est connecté
- Scénario d'échec :
 - L'utilisateur remplit les champs obligatoires
 - L'utilisateur clique sur le bouton de connexion
 - Le système affiche un message d'erreur
 - L'utilisateur n'est pas connecté

Cas n°9 : Consulter les tendances

- Acteur : Utilisateur
- Condition d'utilisation : L'utilisateur doit être inscrit et connecté.
- Description : Lorsqu'un utilisateur connecté veut se déconnecter de son compte sur l'appli
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est sur la fenêtre d'accueil
 - L'utilisateur clique sur le bouton de déconnexion
 - L'utilisateur est déconnecté

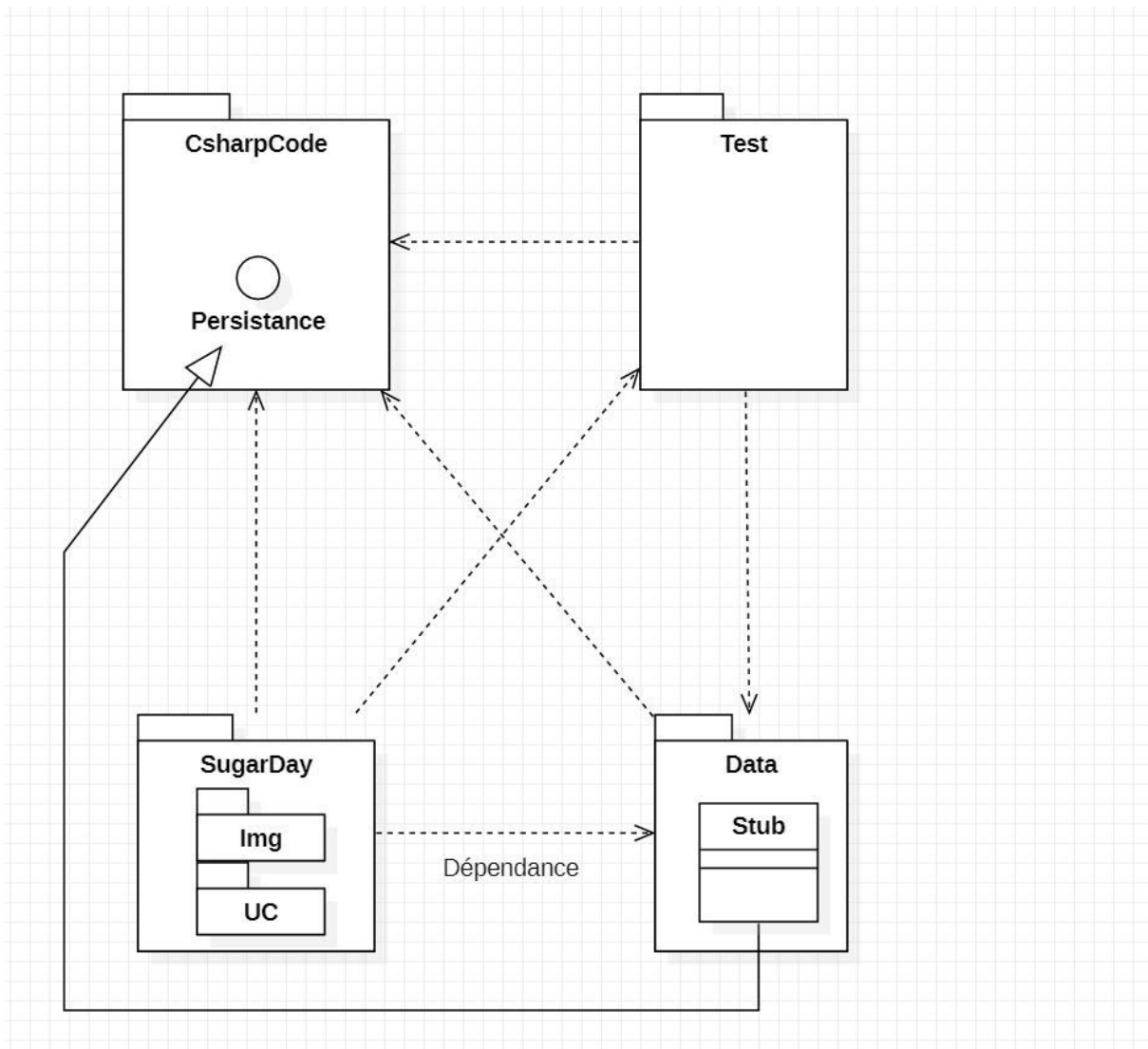
Cas n°10 : Consulter les recettes

- Acteur : Utilisateur connecté.
- Condition d'utilisation : aucune
- Description : Lorsqu'un utilisateur veut voir les recettes tendances
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est sur la fenêtre d'accueil
 - L'utilisateur clique sur le bouton 'tendances'
 - L'utilisateur voit les recettes tendances

Cas n°11 : Rechercher une recette

- Acteur : Utilisateur
- Condition d'utilisation : aucune
- Description : Lorsqu'un utilisateur veut chercher une recette par son nom
- Scénario de succès :
 - L'utilisateur est sur la fenêtre d'accueil
 - L'utilisateur tape le nom de la recette dans la barre de recherche
 - L'utilisateur a cherché une recette
- Scénario alternatif :
 - L'utilisateur est sur la fenêtre d'accueil
 - L'utilisateur tape le nom de la recette dans la barre de recherche
 - L'utilisateur clique sur l'une des propositions de recettes données selon les caractères tapés par l'utilisateur
 - L'utilisateur a cherché une recette

Diagramme de paquetage :



Description du diagramme de paquetage :

CsharpCode

Le paquet CsharpCode contient l'essentiel du code C#, il permet de créer les classes nécessaires et leurs fonctions attitrées. De plus elle possède aussi l'interface 'Persistence' qui est utilisé sur plusieurs classes de CsharpCode. Tous les paquets dépendent de lui car c'est le coeur de l'application.

SugarDay

Il est le paquet correspondant à la vue, possédant le dossier 'Img' (Images) et 'UC' (User-Controls), il contient le code xaml permettant de fabriquer les fenêtres avec leur code

behind attiré. Il dépend de CsharpCode afin de pouvoir mettre du code objet dans le code behind et de Data afin de charger les données dans la vue.

Test

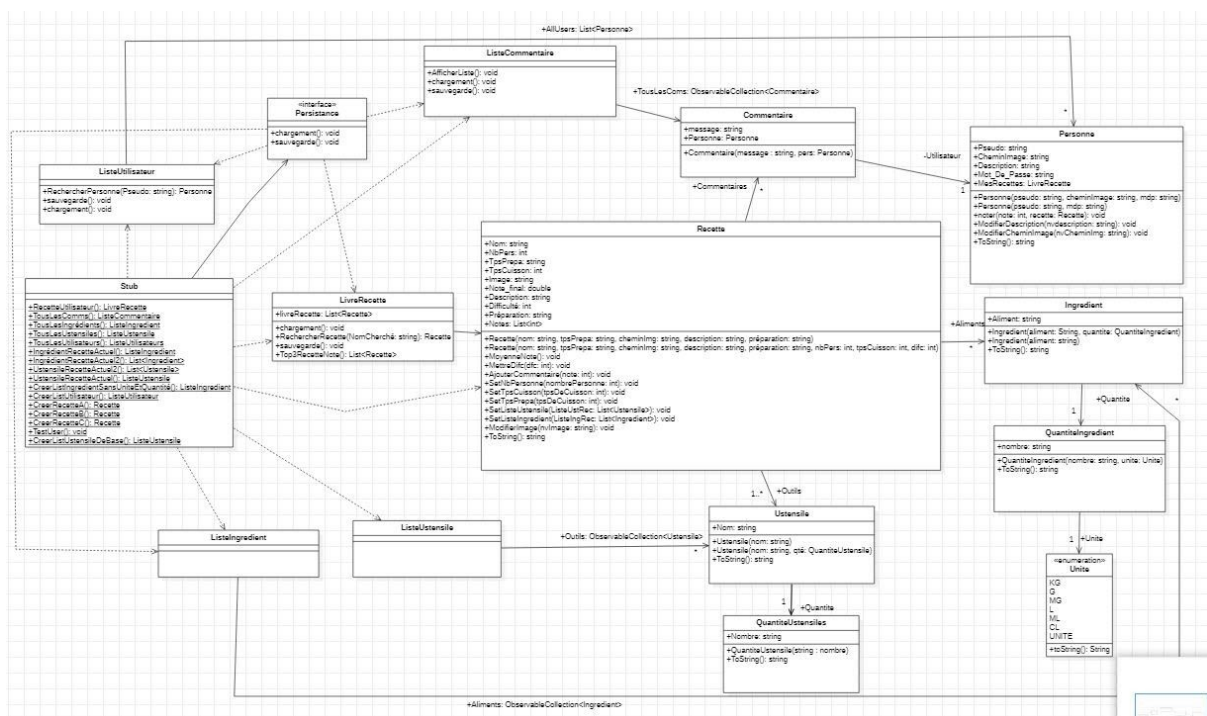
Test le projet de type console permettant d'appeler des méthodes du stub afin de vérifier le bon fonctionnement du code de CsharpCode. Il était utilisé principalement en début de projet puis il n'était plus aussi nécessaire dans l'évolution du projet. Il ne dépend que de CsharpCode afin de tester des méthodes directement et de Data afin de vérifier l'efficacité des fonctions présentes dedans.

Data

Data est le paquet contenant toutes les données en dur de l'application, certaines données vont s'y ajouter ou se supprimer selon l'utilisateur grâce à la sauvegarde binaire du projet. Sauvegarde rendu possible grâce à l'interface dans CsharpCode. Il ne dépend que de CsharpCode afin de pouvoir créer les nouvelles variables objets de nos classes présentes dans CsharpCode.

Diagramme de classe :

(Zoomer si nécessaire)



Description du diagramme de classe:

Recette

Objet principale de l'application, il possède en paramètre un Nom, Nombre de personne, Temps de préparation, un temps de cuisson, une image, une note finale, une liste de notes utilisateurs, une description, une difficulté, une description de la préparation, une liste de commentaire, une liste d'ingrédient et une liste d'ustensile. Il fait parti d'une des 3 classes sauvegarder par l'interface Persistance dans LivreRecette.

Commentaire

Commentaire d'un utilisateur pour une recette, il prend en paramètre un message et une Personne. Il est la deuxième classe sauvegarder par Persistance depuis ListeCommentaire.

Ingrédient

Un ingrédient est rattaché à une recette et permet à l'utilisateur de préparer les éléments nécessaire à la recette qu'il souhaite faire. Il prend en paramètre le nom de l'aliment concerné et une QuantiteIngredient.

Personne

Personne représente un utilisateur connecté à un profil, soit un profil / compte pour l'application. Il prend en paramètre un pseudo, une image, une description, un mot de passe, et les recettes personnelles uploadé sur l'application par l'utilisateur. Il est la deuxième classe sauvegarder par Persistance depuis Listeutilisateur.

Ustensile

Un ustensile se rapproche beaucoup de l'objet qu'est l'ingrédient, tous deux prennent le nom de l'objet en paramètre et possède une QuantiteUstensile dans le cas de l'ustensile.

ListeCommentaire

L'objet ListeCommentaire est sérialisable par Persistance et permet de sauvegarder en binaire les commentaires de l'application. Il contient une liste de commentaire et existe pour chaque recette. De plus une liste de commentaire existe en plus, où sont présent tous les commentaires afin de pouvoir déterminer quel a été le dernier commentaire mis sur l'application parmi toutes les recettes. Elle est en ObservableCollection, ce qui la différencie d'une liste de commentaire classique.

ListeIngredient

ListeIngredient est une liste d'ingrédient qui existe aussi parce qu'elle est une ObservableCollection et permet notamment d'afficher la liste actuel d'ingrédient d'une recette en temps réel au fur et à mesure des ajouts dedans.

ListeUstensile

ListeIngredient est une liste d'ustensile qui existe aussi parce qu'elle est une ObservableCollection et permet notamment d'afficher la liste actuel d'ustensile d'une recette en temps réel au fur et à mesure des ajouts dedans. (Tout comme la ListeIngredient)

ListeUtilisateur

La listeUtilisateur est une liste de Personne, sa seule fonction est de posséder tous les comptes d'utilisateur de l'application.

LivreRecette

Le LivreRecette est la dernière classe qui est sérialisé par Persistance elle possède toutes les recettes de l'application d'un côté, et de l'autre les recettes personnelles de l'utilisateur.

QuantiteIngredient

QuantiteIngredient est l'un des attributs de d'un ingrédient et prend en paramètre la quantité et possède en second paramètre l'unité en tant qu'objet Unite.

QuantiteUstensile

La même chose que QuantiteIngredient à la différence que celle là ne possède pas d'unité vu que seule la quantité importe dans un ustensile.

Unite

Unite est une énumération (kg,g,mg,l,ml,cl,unité) représentant les différentes unités que pourrait présenter un ingrédient.

Persistance

Persistance est interface possédant 2 fonctions : chargement() et sauvegarde(). Elle permet la sauvegarde en binaire de LivreRecette, ListeUtilisateur et ListeCommentaire.

Au premier lancement de l'application (ou suppression des fichiers binaires) elle va créer les fichiers binaires et suite à la fermeture des fenêtres de l'application elle sauvegarde ses 3 listes dans leurs fichiers binaires respectifs : Commentaire.bin , Recette.bin, Utilisateur.bin.

Stub

Le stub est la classe contenant toutes les données en dur. Elle permet d'initialiser un compte admin (Finasty2, mdp: mdp1), d'initialiser la liste global de tous les ingrédients connus par l'application et pareil pour la liste d'ustensile. Elle permet aussi de créer certaines recettes afin de pouvoir observer quelques éléments au lancement de l'application sans avoir à forcément les ajoutés.

Description de l'architecture :

L'architecture de l'application est sous la forme de Modèle (CsharpCode,Data) et de Vue-Modèle (SugarDay). Elle possède 3 fichiers binaires générés au lancement de l'application et est transformé sous forme d'exécutable afin de faciliter l'utilisation pour quiconque. Elle utilise des classes et une interface pour la sauvegarde sans oublier les fenêtres xaml avec leurs codes behind. Des dépendances sont utilisés pour faire le lien entre les différents projets de la solution.