

# Contexte Projet One Piece



One Piece Forever est une application informative sur l'univers de One Piece. Tout d'abord rappelons ce que l'on peut trouver dans l'univers de One Piece, une planète constituée à 90% d'eau ou les mers sont réparties en 4 océans correspondant aux 4 points cardinaux et un océan central qui traverse toute la planète, Grand Line. Dans ce manga/animé le monde est sous la direction du gouvernement mondial qui a pour armée la Marine qui défend le peuple des pirates qui sont réputés comme méchants et dévastateurs. One Piece raconte l'histoire de Luffy qui va voyager d'île en île pour trouver le One Piece, un trésor laissé par le roi des pirates à sa mort, et donc devenir le roi des Pirates de son ère.

Notre application sera assez simple d'utilisation et vise un public large, autant les connaisseurs de l'œuvre, qui pourront cliquer directement sur les îles. Ou les gens qui découvrent One Piece et qui veulent plus d'information sur les arcs qu'ils ont vus. Ou simplement des personnes qui veulent découvrir cet animé en cliquant au hasard sur des îles et apprendre les choses incroyables qui s'y sont produites.

Donc dans notre application nous retrouverons la carte de ce monde avec les îles que Luffy a traversées. On pourra donc cliquer sur chacune des îles où Luffy s'est rendu pour y avoir une page avec des informations supplémentaires sur les événements qui s'y sont déroulés, on appelle cela des arcs. Sur cette page nous pourrions retrouver les informations essentielles, des images marquantes et une liste des personnages présents. Depuis cette page nous pourrions cliquer sur les personnages pour avoir accès à des informations sur eux, cliquer sur un bouton pour accéder à l'arc suivant ou précédent. Nous pourrions également cliquer sur un bouton pour ajouter des informations ou une image.

Dans cette application nous pouvons également rechercher un arc si on ne sait pas où il se situe sur la carte, ainsi qu'un personnage pour accéder à une page d'information sur lui. Sur la page d'information du personnage nous pourrions retrouver les informations essentielles, une liste d'images, ainsi qu'une liste des arcs auxquelles il appartient. Dans cette page également, l'utilisateur pourra cliquer pour ajouter une image, ajouter des informations, sur un arc dans la liste des arcs pour accéder à la page d'information de celui-ci.

## Personnas et user-stories

Prenons exemple sur Nathan et Robert, deux personnas, pour développer l'utilité de notre application :

### Nathan GARNIER



Le courage n'est pas l'absence de peur, mais la capacité de vaincre ce qui fait peur\*

Bienveillant

Combatif

Energique

#### Buts

- Vivre ses rêves.
- Devenir quelqu'un d'apprécié et de respectable
- Toujours aider les personnes dans le besoin

#### Obstacle

- Le trop plein d'énergie peut l'emmener à agir sans réfléchir
- N'aime pas les menteurs

#### Biographie

Nathan, 22 ans, veut vivre ses rêves et devenir quelqu'un de respectable et être apprécié des autres. Il s'investit un maximum dans ses études pour poursuivre son rêve et personne ne pourra l'empêcher de l'atteindre. De plus c'est quelqu'un qui aime aider son entourage.

Tout son caractère peut le permettre de s'identifier à Luffy, le personnage principal de One Piece. Ce qui le fera utiliser notre application.

#### Motivation

Incitation	80%
Peur	10%
Croissance	60%
Pouvoir	70%
Social	80%

#### Réseau préféré

Annonce traditionnel	10%
Média sociaux	80%
Sport	70%

#### Personnalité

Introverti	Extraverti
Reflexion	Ressenti
Sensation	Intuition

Nathan vient de commencer One Piece car on lui dit souvent qu'il a le même tempérament que Luffy le personnage principal. Nathan trouve ça génial et veut donc en savoir plus, connaître l'étendu de l'univers de One Piece il se rend donc dans l'application One Piece Forever et veut en savoir plus sur son personnage préféré et qui lui ressemble, Luffy.

### Robert Mary



"On est bien mieux seul que mal accompagné"

#### Buts

- Terminer One Piece avant de mourir.
- Apprendre le japonais pour un futur voyage.
- S'épanouir dans sa vie et faire des nouvelles connaissances.

#### Des frustrations

- N'aime pas les ultimatums.
- La timidité l'empêche de faire plein de a choisi au quotidien.

#### Biographie

Robert, 29 ans, et ce qu'on appelle un fan d'animé. Depuis maintenant une quinzaine d'années il regarde et collectionne des centaines de manga et d'animés, c'est donc pour cela qu'il souhaite partager sa passion pour One Piece qui est son manga préféré.

En plus de ça il souhaiterait partager ses idées et ses avis aux gens afin de ne plus être seul et faire disparaître sa timidité.

#### Motivation

Incitation	40%
Peur	60%
Croissance	70%
Pouvoir	30%
Social	20%

#### Réseaux utilisés

YouTube, Facebook

#### Passions préférées

Animés / Mangas	90%
Médias sociaux et en ligne	80%
Japonais	70%
Lecture	80%

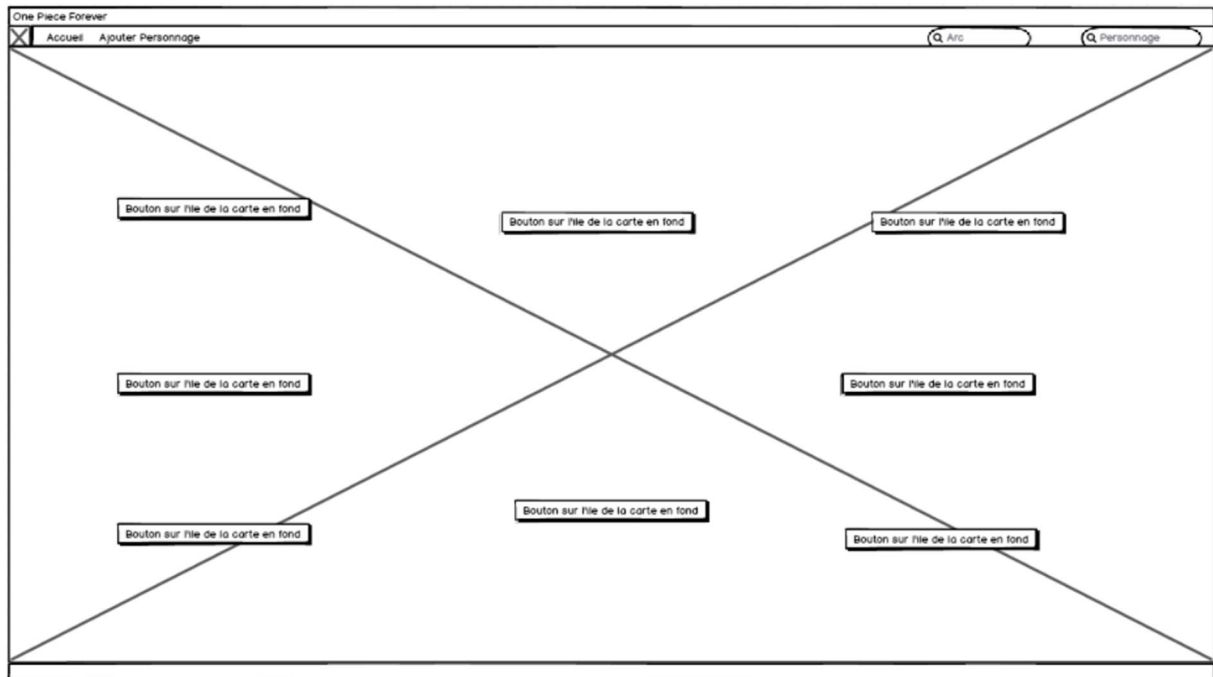
#### Personnalité

Introverti	Extraverti
En pensant	Sentiment
Créatif	Pas créatif
Juger	Percevoir

Robert veut avoir à se rappeler des personnages présents dans l'arc d'Enies Lobby. Robert se rend donc dans l'application One Piece forever, afin de trouver les infos nécessaires à sa passion.

## Sketchs

Page principal :



## Page description d'arc :

One Piece Forever

Accueil

Ajouter Personnage

Q Arc

Q Personnage

Arc 27 : Dressrosa

Contexte

Pendant ce temps, le Thousand Sunny navigue loin de Punk Hazard. Brook se demande ce qu'il est advenu du Mini Merry II et Franky lui explique qu'il avait trouvé un passage vers la mer, loin du laboratoire, et qu'il a déplacé le bateau pour aller le chercher. Le groupe se dirige à présent vers Dressrosa, lieu que Kinemon et Momonosuke semblent bien connaître.


Luffy explique au reste de l'équipage l'alliance qu'il a formée avec Trafalgar et qui a pour but de vaincre Kaido. Par ailleurs, ils ont emmené aussi César qu'ils ont capturé et qui continue de proférer des menaces à leur encontre. Law explique que les Empereurs ont une grande influence dans le Nouveau Monde et une quantité importante de subordonnés qu'ils gèrent comme de gigantesques organisations criminelles.

À présent, leur objectif est de détruire l'Usine où sont fabriqués les SMILES, qui se trouve justement à Dressrosa, afin d'affaiblir Kaido considérablement. Kinemon souhaite également se rendre sur cette île puisqu'il déclare qu'un de ses amis y est retenu prisonnier ...


Histoire

Au Palais Royal, Luffy attaque Doflamingo avec Gomu Gomu no Grizzly Magnum, que celui-ci évite facilement. Doflamingo projette alors Luffy en lui demandant quand va t-il le vaincre. Il dit alors que th, c'est le temps pour que la Bird Cage rétrécisse, et devienne un simple fil. Il se demande si des handicapés, des vieillards, ou des bébés qui tétent le lait de leur mère vont mourir en premier. Il pense que dans 30 minutes, ceux qui sont en bas vont commencer à mourir. Après 40 minutes, ils entendront des cris de douleur. Après 50 minutes, le pays sera teinté de rouge grâce au sang des citoyens. Et après th, il n'y aura plus le moindre son de la part de ceux qui viennent d'en bas. Bien que Doflamingo pense que ce que Dressrosa va devenir ne regarde pas Luffy, il pense que ceux qui vont mourir maudront Luffy pour l'éternité, et que si il ne s'était pas infiltré dans ce pays, Dressrosa pourrait toujours vivre en harmonie et en paix.


Galerie




Description image




Description image



Description image



Description image



Description image

Arc Précédent

Ajouter Informations

Ajouter Image

Arc Suivant

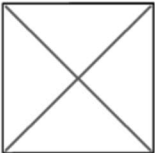
## Page description personnages :

One Piece Forever

Accueil Ajouter Personnage

Q Arc

Q Personnage



### Kozuki Oden

Arc représentés :

Arc 32 : Wano Kuni


#### Histoire

Oden est né dans la Capitale Fleurie il y a 59 ans avant l'aventure principale, et il a commencé à faire des siennes dès l'enfance. Quand il avait moins d'un an, il a envoyé valser sa nourrice d'un simple coup de poing. À 2 ans il a attrapé deux lapins en train de tuer et à 4 ans, il a terrassé un ours en lui lançant un rocher. À 6 ans, il s'introduisait dans le quartier des plaisirs et dissipait la fortune familiale en jouant à des jeux de hasard. À 8 ans, il a commencé à boire et à se baigner avec des Yakuza, ce qui lui a valu de se faire interdire d'entrée dans leurs établissements l'année suivante. En colère, il a incendié celui le plus proche et s'est encore battu contre eux, ce qui lui a valu de se faire arrêter à 10 ans pour coups et blessures.


À 18 ans, il a déjà essayé de prendre la mer 38 fois et a échoué à chaque fois, survivant de peu. Désormais, il a une réputation bien établie dans la capitale et tout le monde l'insulte. Il continue régulièrement de poser problème, comme par exemple manger sur les restes incinérés d'un cadavre en plein crématorium. Excédé, son père Sukiyaki finit par le renier.

Oden a fait ses adieux à l'équipage de Roger, pour ensuite retourner à Wano. Là-bas, il y découvre les changements qui ont eu lieu. Il retrouve ses vassaux ainsi que sa femme Toki : cette dernière lui explique que les vassaux d'Oden sont partis affronter Orochi mais que tout ceci n'était qu'une ruse, car l'équipage aux Cent Bêtes envisageait de supprimer Momonosuke et Hiyori. Mais pour les protéger, Toki s'est prise une flèche dans la jambe avant le retour des vassaux d'Oden, lui laissant une cicatrice et qui provoqua une colère folle chez Oden, qui fonça au château, balayant tous les gardes qui se dressaient sur son chemin. Il arriva au final devant Orochi, prêt à le trancher.

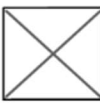
#### Galerie



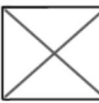
Description image



Description image



Description image



Description image

Ajouter Image

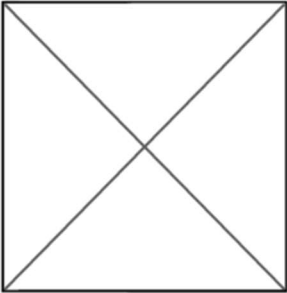
Ajouter Informations

Page ajout d'image arc :

One Piece Forever

×

Accueil



Parcourir

Nom de l'image

Description de l'image et explications

Annuler

Ajouter

Page ajout d'information arc :

The screenshot shows a web browser window with the title 'One Piece Forever'. The address bar displays 'Accueil ...'. The main content area has the text 'Informations / Histoire à ajouter à l'arc' centered above a large, empty rectangular text input field. At the bottom right of the window, there are two buttons: 'Annuler' and 'Ajouter'.

Page ajout d'information personnage :

One Piece Forever

X

Accueil ...

Informations / Histoire à ajouter au persc

Annuler

Ajouter



## Page ajout personnage :

One Piece Forever

Accueil

Parcourir

Nom Personnage

Equipe (si il en a)

Age

Haki possédés

☐ Arc Colonel Morgan

☐ Arc Jaya

☐ Arc Post-Marineford

☐ Arc Baggy le Clown

☐ Arc Skypiea

☐ Arc Retour à Sabaody

☐ Arc Capitaine Kuro

☐ Arc Davy Back Fight

☐ Arc Île des Hommes-Poissons

☐ Arc Baratie

☐ Arc Water Seven

☐ Arc Punk Hazard

☐ Arc Arlong

☐ Arc Enies Lobby

☐ Arc Dressrosa

☐ Arc LogueTown

☐ Arc Post-Enies Lobby

☐ Arc Mine Argentée

☐ Arc Laboon

☐ Arc Thriller Bark

☐ Arc Zou

☐ Arc Whiskey Peak

☐ Arc Archipel Sabaody

☐ Arc Whole Cake

☐ Arc Little Garden

☐ Arc Amazon Lily

☐ Arc Réverie

☐ Arc Royaume de Drum

☐ Arc Impel Down

☐ Arc Wano Kuni

☐ Arc Alabasta

☐ Arc Marineford

Historie du personnage

Annuler

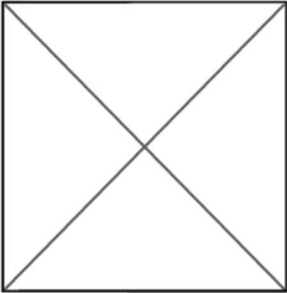
Ajouter

Page ajout image personnage :

One Piece Forever

×

Accueil



Parcourir

Nom de l'image

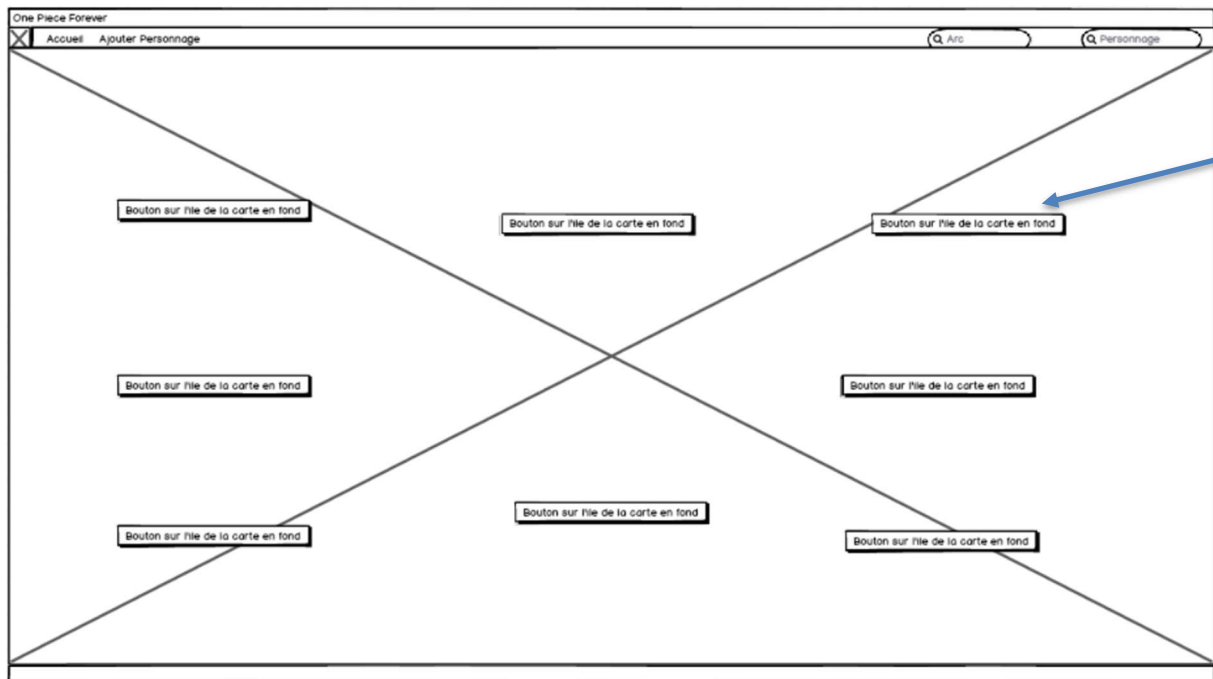
Description de l'image et explications

Annuler

Ajouter

## Story board

Page principal :



Quand l'utilisateur va ouvrir l'application, il voit apparaître la carte du monde de One Piece, dans cette fenêtre l'utilisateur va pouvoir :

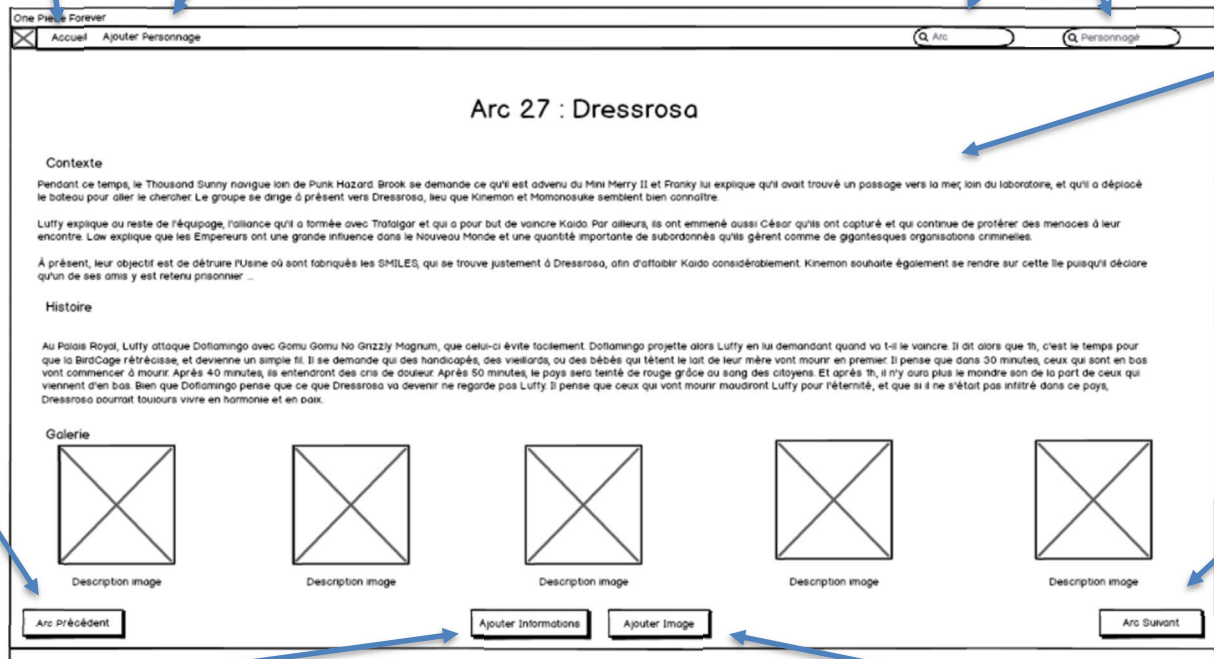
- Il peut cliquer sur une île pour avoir les informations concernant l'arc de cette île. (1)
- Il peut cliquer sur « ajouter personnage » pour ajouter un personnage à l'application. (2)
- Il peut rechercher un arc et peut également rechercher un personnage. (3)
-

2

6

7

### Page description d'arc :



1

5

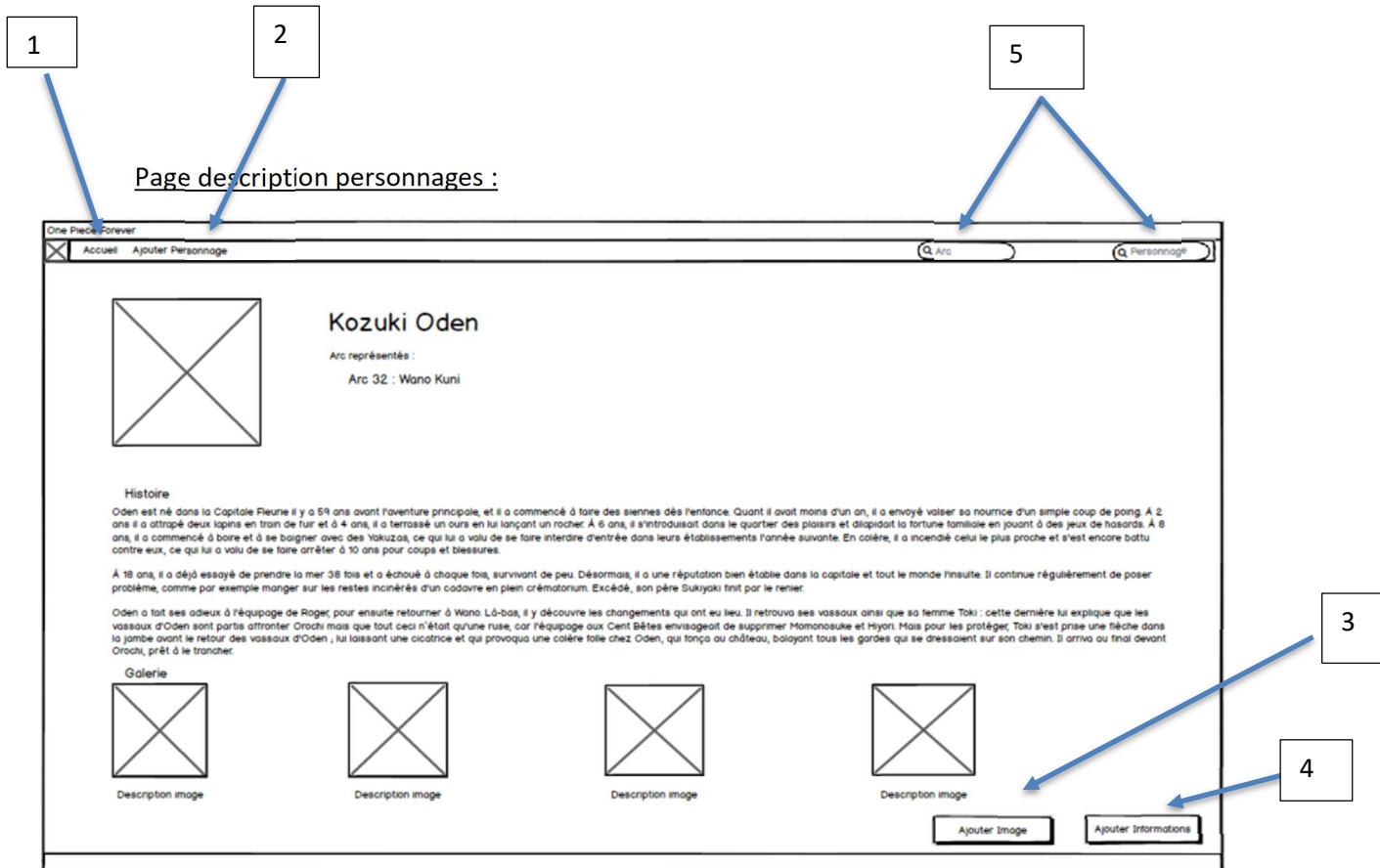
5

3

Ici l'utilisateur va pouvoir :

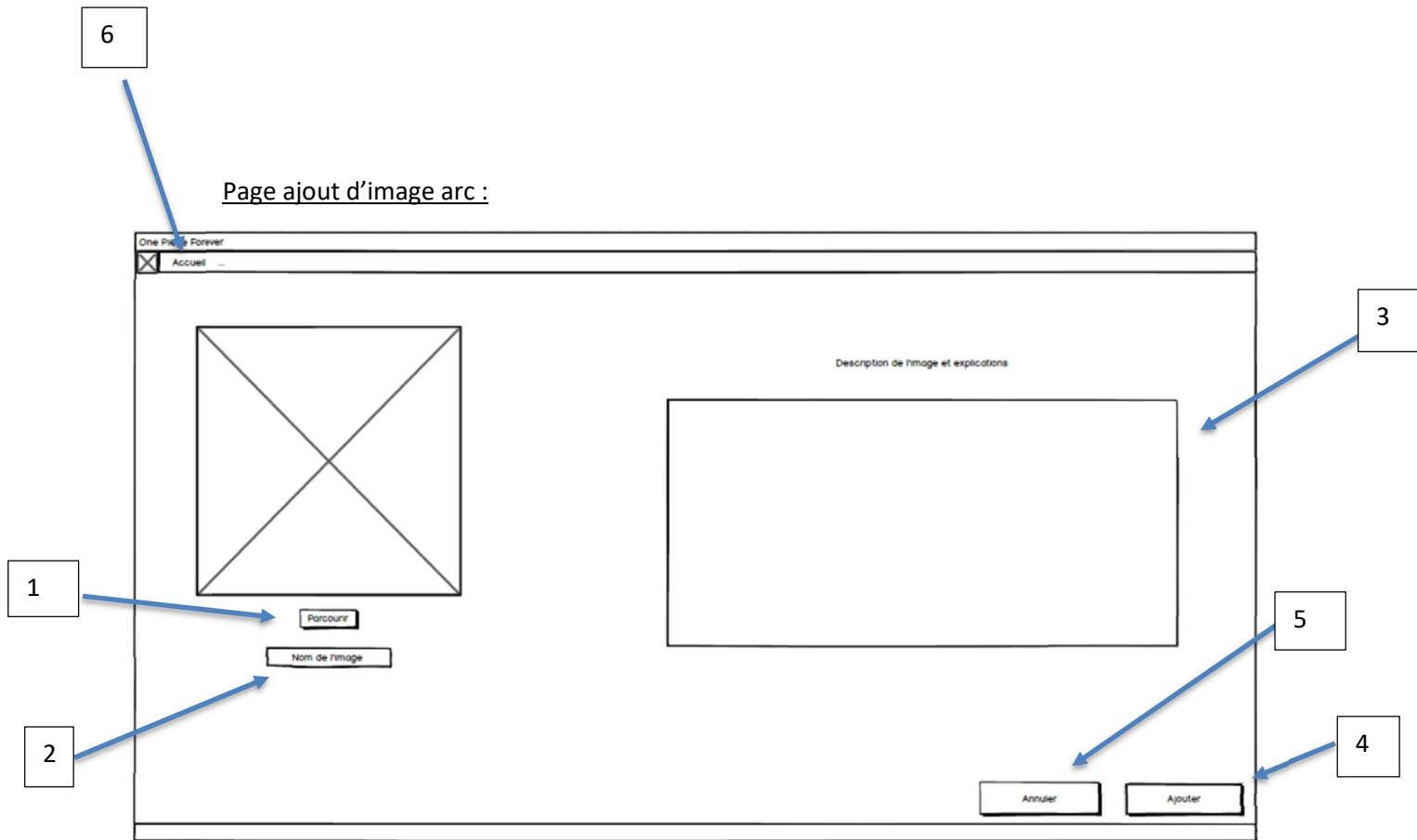
4

- Avoir accès aux informations de l'arc en question, ici Dressrosa pour l'exemple (1)
- Retourner à l'accueil, sélectionné un autre arc ou autres fonctionnalité de la page d'accueil (2)
- Ajouter des informations à cet arc (3)
- Ajouter une image à cet arc (4)
- Accéder aux informations de l'arc précédent ou suivant (5)
- Ajouter un personnage à l'application (6)
- Rechercher un personnage ou un arc dans l'application (7)



Dans cette page l'utilisateur peut :

- Retourner à l'accueil, sélectionner un autre arc ou autres fonctionnalités de la page d'accueil (1)
- Ajouter un personnage à l'application (2)
- Ajouter une image à ce personnage (3)
- Ajouter des informations à ce personnage (4)
- Rechercher un personnage ou un arc dans l'application (5)



L'utilisateur va pouvoir exécuter les actions suivantes :

- Parcourir ses fichiers pour trouver l'image qu'il veut ajouter à l'arc (1)
- Donner un nom à son image (2)
- Décrire et expliquer pourquoi cette image correspond à l'arc (3)
- Ajouter les informations saisies à l'application (4)
- Annuler la saisie et revenir à la page précédente (5)
- Revenir à l'accueil et annuler la saisie (6)
-

4

Page ajout d'information arc :

One Piece Forever

Accueil

Informations / Histoire à ajouter à l'arc

Annuler Ajouter

1

2

3

L'utilisateur peut, dans cette page :

- Saisir les informations concernant l'arc qu'il veut ajouter (1)
- Annuler la saisie et revenir à la page précédente (2)
- Ajouter la saisie à la page d'information de l'arc (3)
- Retourner à l'accueil et annuler la saisie (4)

4

Page ajout d'information personnage :

One Piece Forever

Accueil

Informations / Histoire à ajouter au persc

Annuler Ajouter

1

2

3

Dans cette page de saisie l'utilisateur peut :

- Saisir des informations concernant le personnage (1)
- Annuler la saisie et revenir à la page précédente (2)
- Ajouter la saisie à la page d'information du personnage de l'application (3)
- Retourner à l'accueil et annuler la saisie (4)



4

1

Page ajout personnage :

One Piece Forever

Accueil ...

Equipe (si il en a)

Age

Haki possédés

Parcourir

Nom Personnage

Historie du personnage

☐ Arc Colonel Morgan  
☐ Arc Buggy le Clown  
☐ Arc Capitaine Kuro  
☐ Arc Baratie  
☐ Arc Arlong  
☐ Arc LogueTown  
☐ Arc Laboon  
☐ Arc Whiskey Peak  
☐ Arc Little Garden  
☐ Arc Royaume de Drum  
☐ Arc Alabasta  
☐ Arc Jaya  
☐ Arc Skypiea  
☐ Arc Davy Back Fight  
☐ Arc Water Seven  
☐ Arc Enies Lobby  
☐ Arc Post-Enies Lobby  
☐ Arc Thriller Bark  
☐ Arc Archipel Sabaody  
☐ Arc Amazon Lily  
☐ Arc Impel Down  
☐ Arc Marineford  
☐ Arc Post-Marineford  
☐ Arc Retour à Sabaody  
☐ Arc Île des Hommes-Poissons  
☐ Arc Punk Hazard  
☐ Arc Dressrosa  
☐ Arc Mine Argentée  
☐ Arc Zou  
☐ Arc Whole Cake  
☐ Arc Réverie  
☐ Arc Wano Kuni

Annuler

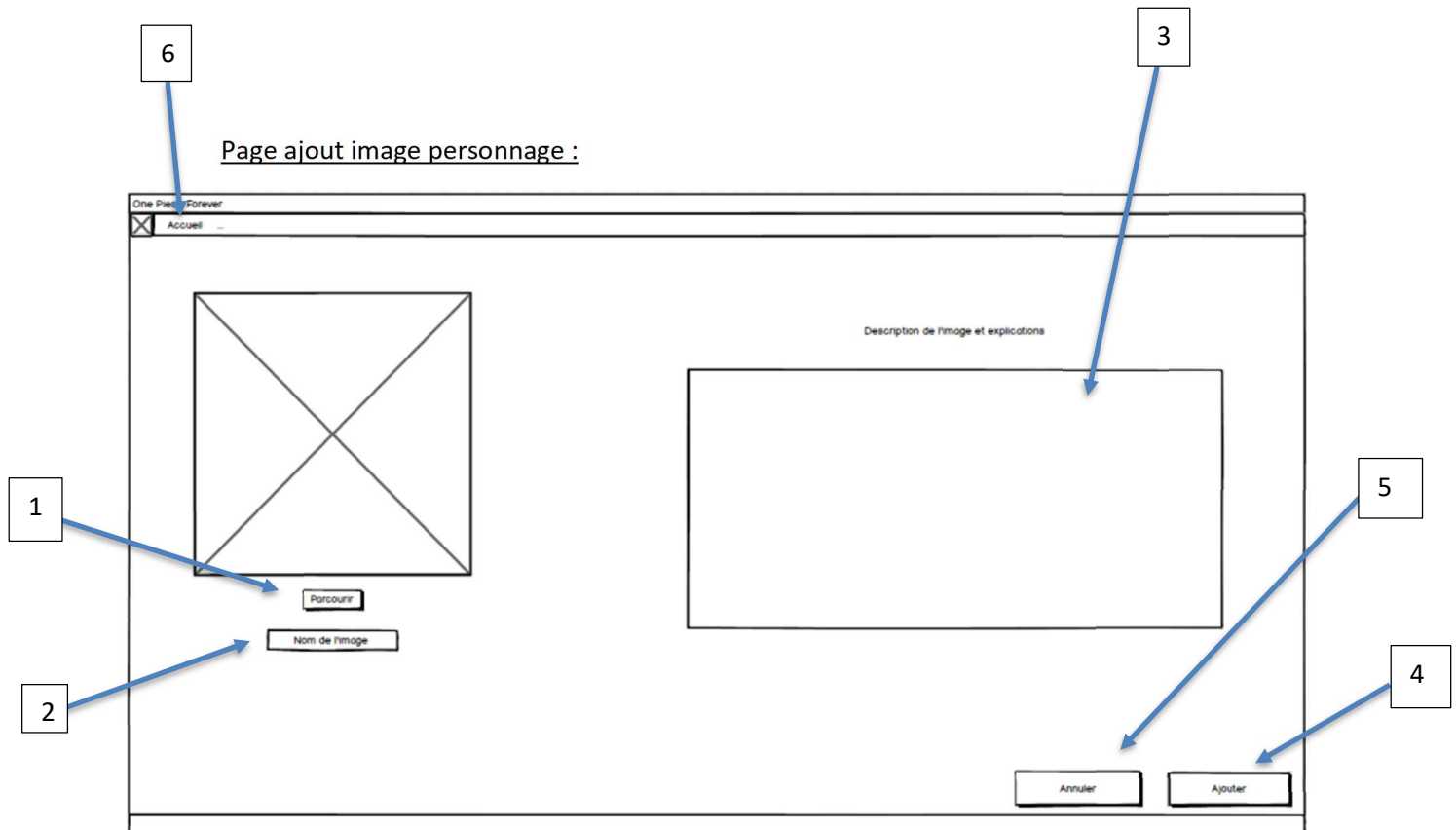
Ajouter

2

3

Dans cette page d'ajout de personnage l'utilisateur peut :

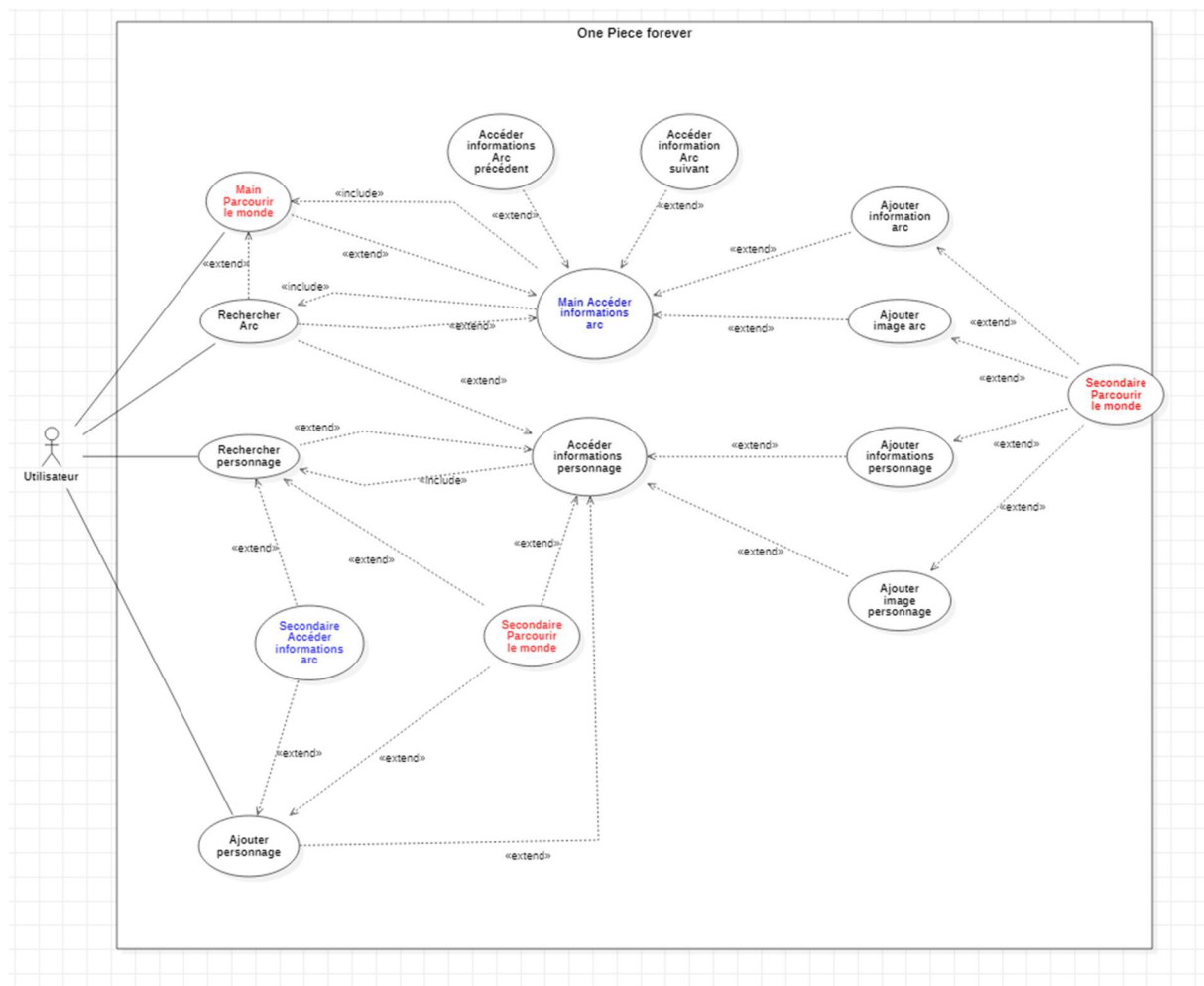
- Saisir les informations du personnage qu'il souhaite intégrer à l'application (1)
- Annuler la saisie et revenir à la page précédente (2)
- Ajouter la saisie à l'application et ouvre la page du personnage créé (3)
- Retourner à l'accueil et annuler la saisie (4)



Dans cette page l'utilisateur va pouvoir :

- Parcourir ses fichiers pour trouver l'image qu'il veut ajouter au personnage (1)
- Donner un nom à son image (2)
- Décrire et expliquer pourquoi ajouter cette image au personnage (3)
- Ajouter les informations saisies à l'application (4)
- Annuler et revenir à la page précédente (5)
- Revenir à l'accueil et annuler la saisie (6)

## Diagramme de cas



Pour un souci de compréhension les cas de même couleur avec le mot secondaire sont présents pour éviter de faire croiser les flèches vers le main. Cela revient à relier les cas reliés au « secondaire au cas « main ».

## Description du diagramme de cas

### Cas « Parcourir le monde » :

Nom	Parcourir le monde
Objectif	Sélectionner sur la carte du monde de One Piece l'arc sur lequel on veut avoir des information
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Avoir le pointeur de la souris dans la page de la carte
Scénario d'utilisation	- Cliquer sur une île (fin 1, sinon fin 2)
Conditions de fin	1) Ouvre la fenêtre d'information de l'arc demander 2) Reste dans la page d'accueil en attendant une action de l'utilisateur

### Cas « Rechercher un arc » :

Nom	Rechercher un arc
Objectif	Chercher un arc dans tous les arcs de One Piece
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Être dans la barre de recherche d'arc
Scénario d'utilisation	- Entrer un nom d'arc existant (fin 1) - Entrer un nom d'arc inexistant (fin 2)
Conditions de fin	3) Ouvre la fenêtre d'information de l'arc demander 4) Affiche qu'il n'y pas d'arc à ce nom

### Cas « Rechercher un personnage » :

Nom	Rechercher un personnage
Objectif	Chercher un personnage de One Piece
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Être dans la barre de recherche de personnage
Scénario d'utilisation	- Entrer un nom de personnage existant (fin 1) - Entrer un nom de personnage inexistant (fin 2)
Conditions de fin	1) Ouvre la fenêtre d'information du personnage demander

	2) Affiche qu'il n'y pas de personnages à ce nom
--	--

#### **Cas « Ajouter un personnage » :**

Nom	Ajouter un personnage
Objectif	Ajoute un personnage dans l'application
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Cliquer sur l'icône d'ajout de personnage - Être dans la fenêtre de saisie de personnage
Scénario d'utilisation	- Entrer toutes les informations nécessaires pour la création du personnage (nom, prénom, situation (pirate, marine, lambda, ...), dans quel arc, informations complémentaire) - Cliquer sur « ajouter » (fin 1) - Cliquer sur « annuler » (fin 2) - Cliquer sur « accueil » (fin 3) - Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 4)
Conditions de fin	1) Enregistre le personnage et ouvre la page d'information de ce personnage 2) Annule la saisie d'un personnage et retourne à la page précédente 3) Ouvre la page d'accueil et annule la saisie 4) Ouvre une nouvelle page d'ajout d'un personnage et annule la saisie

#### **Cas « Ajouter information arc » :**

Nom	Ajouter information arc
Objectif	Permet d'ajouter des informations sur un arc donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Être dans la fenêtre d'information d'un arc - Cliquer sur l'icône d'ajout d'information - Être dans la fenêtre de saisie d'information
Scénario d'utilisation	- Cliquer sur « ajouter » (fin 1) - Cliquer sur « annuler » (fin 2) - Cliquer sur la zone de texte « Informations / Histoire à ajouter à l'arc » (fin 3) - Cliquer sur « accueil » (fin 4) - Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 5)
Conditions de fin	1) Enregistre les informations saisies et retourne dans la page d'information de l'arc 2) Annule la saisie d'informations et retourne dans la page d'information de l'arc

	3) Permet à l'utilisateur d'entrer les informations qu'il souhaite sur l'arc 4) Ouvre la page d'accueil et annule la saisie 5) Ouvre la page d'ajout d'un personnage et annule la saisie
--	--

**Cas « Ajouter informations personnage »**

Nom	Ajouter information personnage
Objectif	Permet d'ajouter des informations sur un personnages donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Être dans la fenêtre d'information d'un personnage - Cliquer sur l'icône d'ajout d'informations - Être dans la fenêtre de saisie d'informations
Scénario d'utilisation	- Cliquer sur « ajouter » (fin 1) - Cliquer sur « annuler » (fin 2) - Cliquer sur la zone de texte « Informations / Histoire à ajouter au personnage » (fin 3) - Cliquer sur « accueil » (fin 4) - Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 5)
Conditions de fin	1) Enregistre les informations saisies et retourne dans la page d'information du personnage 2) Annule la saisie d'informations et retourne dans la page d'information du personnage 3) Permet à l'utilisateur d'entrer les informations qu'il souhaite sur le personnage 4) Ouvre la page d'accueil et annule la saisie 5) Ouvre la page d'ajout d'un personnage et annule la saisie

### Cas « Ajouter image personnage »

Nom	Ajouter image personnage
Objectif	Permet d'ajouter des images sur un personnage donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	<ul style="list-style-type: none"><li>- Être dans la fenêtre d'information d'un personnage</li><li>- Cliquer sur l'icône d'ajout d'image</li><li>- Être dans la fenêtre de saisie d'image</li></ul>
Scénario d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cliquer sur « ajouter » (fin 1)</li><li>- Cliquer sur « annuler » (fin 2)</li><li>- Cliquer sur « parcourir » (fin 3)</li><li>- Cliquer sur la zone de texte « Nom de l'image » (fin 4)</li><li>- Cliquer sur la zone de texte « Description de l'image et explication » (fin 5)</li><li>- Cliquer sur « accueil » (fin 6)</li><li>- Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 7)</li></ul>
Conditions de fin	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Enregistre l'image et les informations saisies</li><li>2) Annule la saisie d'image et retourne dans la fenêtre d'information du personnage</li><li>3) Permet à l'utilisateur de parcourir ses fichiers pour trouver la photo qu'il veut ajouter</li><li>4) Permet à l'utilisateur d'entrer le nom de son image</li><li>5) Permet à l'utilisateur d'entrer les informations et les explications concernant l'image qu'il veut ajouter à au personnage</li><li>6) Ouvre la page d'accueil et annule la saisie</li><li>7) Ouvre la page d'ajout d'un personnage et annule la saisie</li></ol>

**Cas « Ajouter image arc »**

Nom	Ajouter image arc
Objectif	Permet d'ajouter des images sur un arc donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	<ul style="list-style-type: none"><li>- Être dans la fenêtre d'information de l'arc</li><li>- Cliquer sur l'icône d'ajout d'image</li><li>- Être dans la fenêtre de saisie d'image</li></ul>
Scénario d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cliquer sur « ajouter » (fin 1)</li><li>- Cliquer sur « annuler » (fin 2)</li><li>- Cliquer sur « parcourir » (fin 3)</li><li>- Cliquer sur la zone de texte « Nom de l'image » (fin 4)</li><li>- Cliquer sur la zone de texte « Description de l'image et explication » (fin 5)</li><li>- Cliquer sur « accueil » (fin 6)</li><li>- Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 7)</li></ul>
Conditions de fin	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Enregistre l'image et les informations saisies</li><li>2) Annule la saisie d'image et retourne dans la fenêtre d'information de l'arc</li><li>3) Permet à l'utilisateur de parcourir ses fichiers pour trouver la photo qu'il veut ajouter</li><li>4) Permet à l'utilisateur d'entrer le nom de son image</li><li>5) Permet à l'utilisateur d'entrer les informations et les explications concernant l'image qu'il veut ajouter à l'arc</li><li>6) Ouvre la page d'accueil et annule la saisie</li><li>7) Ouvre la page d'ajout d'un personnage et annule la saisie</li></ol>



**Cas « Accéder information arc »**

Nom	Accéder information arc
Objectif	Permet d'accéder aux différentes informations d'un arc donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	- Être dans la fenêtre d'information de l'arc - Regarder et lire les informations que l'on recherche sur cet arc
Scénario d'utilisation	- Cliquer sur « ajouter image » (fin 1) - Cliquer sur « ajouter information » (fin 2) - Cliquer sur « arc précédent » (fin 3) - Cliquer sur « arc suivant » (fin 4) - Cliquer sur « accueil » (fin 5) - Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 6) - Clique dans la barre de recherche de personnage ou d'arc (fin 7)
Conditions de fin	1) Ouvre la page pour ajouter une image à l'arc 2) Ouvre la page pour ajouter des informations sur l'arc 3) Ouvre la page d'information de l'arc précédent 4) Ouvre la page d'information l'arc suivant 5) Ouvre la page d'accueil 6) Ouvre la page d'ajout d'un personnage 7) Permet à l'utilisateur de rechercher un arc ou un personnage

**Cas « Accéder information Personnage »**

Nom	Accéder information personnage
Objectif	Permet d'accéder aux différentes informations d'un personnage donné
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaire	
Conditions initial	<ul style="list-style-type: none"><li>- Être dans la fenêtre d'information du personnage</li><li>- Regarder et lire les informations que l'on recherche sur cet arc</li></ul>
Scénario d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cliquer sur « ajouter image » (fin 1)</li><li>- Cliquer sur « ajouter information » (fin 2)</li><li>- Cliquer sur « accueil » (fin 3)</li><li>- Cliquer sur « ajouter personnages » (fin 4)</li><li>- Clique dans la barre de recherche de personnage ou d'arc (fin 5)</li></ul>
Conditions de fin	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Ouvre la page pour ajouter une image au personnage</li><li>2) Ouvre la page pour ajouter des informations sur le personnage</li><li>3) Ouvre la page d'accueil</li><li>4) Ouvre la page d'ajout d'un personnage</li><li>5) Permet à l'utilisateur de rechercher un arc ou un personnage</li></ol>

# Description écrite de l'architecture

Pourquoi avoir découpé votre application en plusieurs packages ?

Quel est le rôle de chaque package ?

Pourquoi tel package dépend de tel autre ?

On a choisi de découper notre application en plusieurs paquets pour pouvoir gérer l'encapsulation et la maintenance. Le fait de la répartir ainsi limite les risques de conflits en cas de nouvelles versions. Les paquets sont liés entre eux de manière que tout fonctionne bien et en respectant l'encapsulation. Chaque paquet a son rôle :

- UnitsTests pour faire les tests unitaires de nos classes. Il dépend de ClassLibrary car ClassLibrary contient toutes les classes que UnitsTests doit tester.
- Test\_Personnage est là pour tester la class personnage Il dépend de ClassLibrary car ClassLibrary contient les classes que Test\_Personnage doit tester.
- Test\_Arc est là pour tester la class arc. Il dépend de ClassLibrary car ClassLibrary contient les classes que Test\_Arc doit tester.
- Test\_DataContract est là pour tester la persistance de l'application
- ClassLibrary est là pour rassembler toutes les classes du modèle de notre application et ne dépend de personnes.
- DataContractPersistance est là pour faire la persistance de l'application, il dépend de ClassLibrary qui contient sont interface.
- Stub est là pour charger les données de l'application en cas de besoin (problème avec DataContractPersistane). Mais ne permet pas la sauvegarde. Il dépend de ClassLibrary qui contient sont interface.
- Projet1 est là pour rassembler toutes les classes des vues et le navigateur, il est dépendant de ClassLibrary car il contient les classes qui font fonctionner ses vues tel que le manager. Il est dépendant de Converteur qui permet de convertir les enums de navigateur (qui est dans Projet1) et qui fait donc la navigation de l'application. Il dépend également des paquets Image, ImagePerso, ImageArc et Icône car ils contiennent des données nécessaires à l'application. Il est aussi dépendant de stub car il contient les données qui permettent de charger l'application.
- Converteur est là pour convertir l'enum du navigateur en vue XAML
- Image est là pour stocker les images de notre application
- ImagePerso est là pour stocker les images des personnages de l'application
- ImageArc est là pour stocker les images des arcs de l'application
- Icône est là pour stocker les icônes de l'application

Pourquoi vous avez utilisé une interface/héritage à tel endroit ?

- Dans notre application nous n'utilisons aucun héritage étant donné que nous n'en avons pas obligatoirement besoin.  
Cependant nous avons utilisé 2 interfaces, la première est « INotifyPropertyChanged » que le Manager implémente car celui-ci est primordial si l'on veut constater les changements effectués avec le binding sur nos pages, donc sans celui-ci nous ne pourrions pas voir nos modifications en direct sur la page mais il faudrait attendre un peu ce qui est dommage pour une application comme celle-ci.

Une deuxième interface est « IPersistenceManager », le manager l'utilise en propriété, celle-ci est là pour prendre en compte la persistance dans notre application et ainsi éviter que l'on ait du code en dur dans notre modèle.

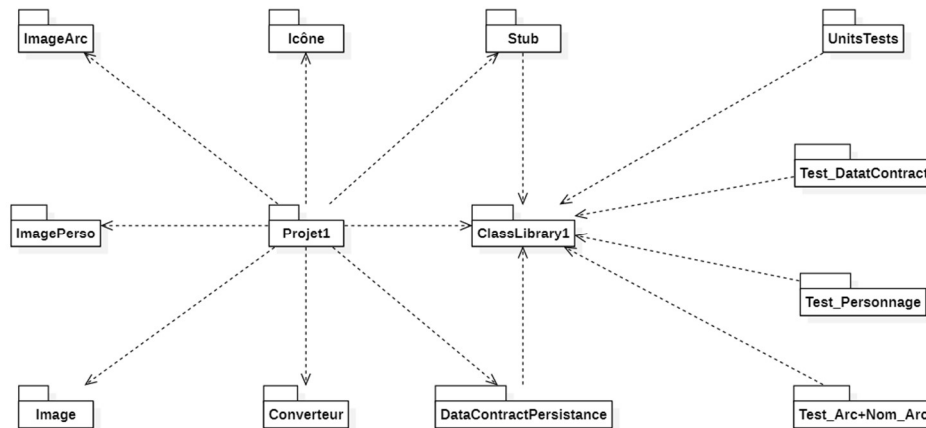
Pourquoi vous avez utilisé tel patron de conception ? A quoi sert-il ?

- Nous n'avons utilisé aucun patron de conception.

Pourquoi vous avez utilisé tel type de collection ?

- Alors nous avons principalement utilisé des List que ce soit pour la liste des arcs, la liste des personnages de l'application ou bien même la liste des images de la galerie des personnages ou des arcs. On a privilégié des List car celles-ci étaient parfaites par rapport à l'idée des listes que l'on souhaitait, c'est-à-dire, une liste dans laquelle on peut ajouter un élément facilement sans avoir à le trier étant donné que nous ne cherchons pas à faire de tri. Il est aussi simple dans une List de faire une fonction de recherche avec equals ce qui nous arrange assez bien pour les fonctions de recherche dont l'application dispose.
- Notre application dans son design utilise beaucoup de grilles ce qui nous aide beaucoup afin de faire des sections avec un minimum de responsive mais c'est aussi utile pour gérer la place que prend nos éléments sur la page. Il y a aussi quelques ListBox qui nous sont très utiles pour afficher les listes de personnages et d'images de chaque arc, on a préféré utiliser les ListBox car c'est plus simple de faire le binding dessus correctement et puis c'est beaucoup plus propre qu'une liste de TextBox.
- Ensuite notre application se découpe en une page principale avec le menu uniquement pour faire en sorte qu'il y ait seulement la partie du bas de la fenêtre qui change afin de ne pas perdre les utilisateurs. C'est aussi beaucoup plus simple de faire cela plutôt que d'ouvrir une nouvelle fenêtre à chaque fois.
- Nous avons par la suite utilisé un navigateur regroupant une énumération des différents états possibles par notre application. L'énumération est transformée grâce à un convertisseur qui convertit ces éléments en UserControl. Cette navigation nous a grandement aidé pour améliorer la fluidité de l'application ainsi que son utilisation pour les futurs utilisateurs.

# Diagramme de paquetage



Ce diagramme de paquetage regroupe tous les paquets de notre application One Piece Forever.

Donc nous avons la partie **ClassLibrary1**, qui comprend toutes nos classes qui sont décrites dans le diagramme de classes.

Nous avons pour le moment que 3 paquets de **test**, qui regroupent tous les autres, qui sont toutes les classes et le test du **DataContract**.

Ensuite nous avons **Projet1** qui symbolise notre application, elle est donc dépendante de tous les autres paquets dont elle a besoin pour fonctionner.

Dans le paquet **convertueur** nous avons pour le moment qu'un seul convertisseur qui nous sert pour la navigation. Mais nous en prévoyons un autre pour changer la syntaxe de l'énumération NomHaki.

Ensuite nous avons le paquet **Image** où l'on met toutes les images utiles à l'application, tels que la carte du monde ou les logos de menus.

Les paquets **ImagePerso** et **ImageArc** portent bien leurs noms car ce sont les dossiers où nous avons placé les images des personnages et des arcs.

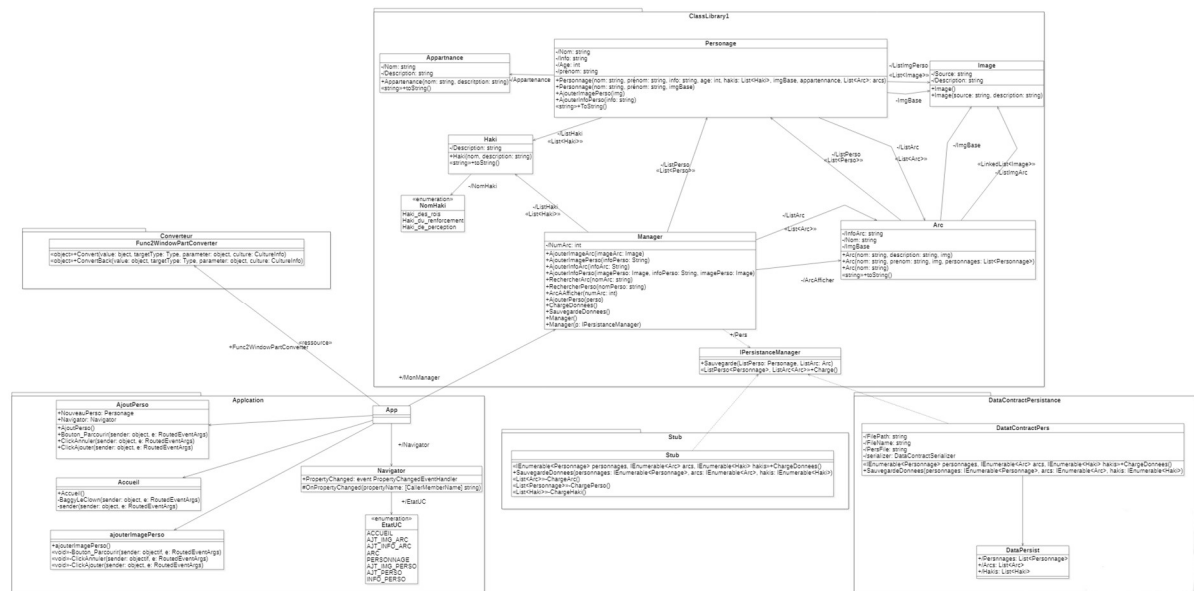
Le paquet **Icône** est le paquet où nous avons mis les différentes icônes utiles telles que celles que l'on utilise pour les boutons.

Le paquet **UnitsTests** comprend les tests unitaires des différentes classes de **ClassLibrary**, il est donc dépendant.

Le paquet **DataContract**, est le paquet de sauvegarde et de chargement des données de l'application par défaut.

Le paquet **stub**, est un paquet pour charger les données utiles à l'application mais on ne peut pas les sauvegarder. Il est donc très utile si on a un problème avec le fichier de sauvegarde du DataContract.

# Diagramme de classes



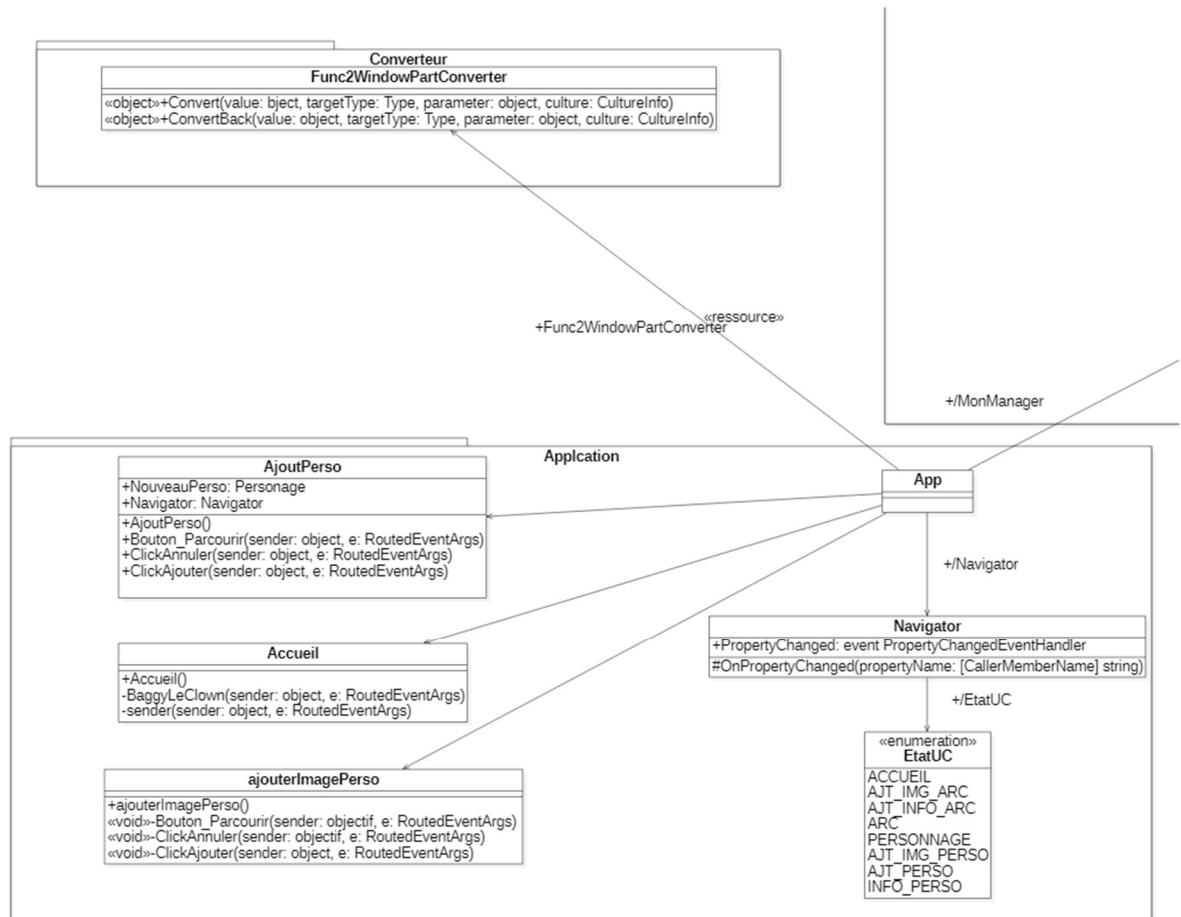
Voici donc notre diagramme de classe complet. Il comporte 5 paquets : Application, ClassLibrary1, Converteur, Stub et DataContractPersistance. Bien sûr dans ce diagramme de classe des éléments ne figurent pas par soucis de place, nous n'arrivions pas à tout faire tenir donc on a préféré enlever certaines vues ainsi que certaines méthodes peu utiles tels que les toString ou les constructeurs que l'on n'a pas forcément toujours précisés.

Le paquet Converteur est relié à l'Application par les ressources de app.xaml. Il ne contient qu'un seul convertisseur Func2WindowPartConverter.cs pour le moment. Nous en rajouterons un pour convertir les NomHaki de la classe Haki qui sont issus de l'énumération NomHaki.

Le paquet ClassLibrary1 est relié à l'Application par le manager qui est déclaré en propriété dans App.xaml.cs.

Pour les paquets Stub et DataContractPersistance la même technique a été utilisée pour les relier à ClassLibrary, la classe principale des deux paquets implémente l'interface IPersistenceManager. On précise que ces deux paquets sont prévus pour le stockage des données. Le paquet stub ne peut que charger les données dans l'application. Tandis que le paquet DataContractPersistance lui permet de charger mais aussi de sauvegarder les données de l'application.

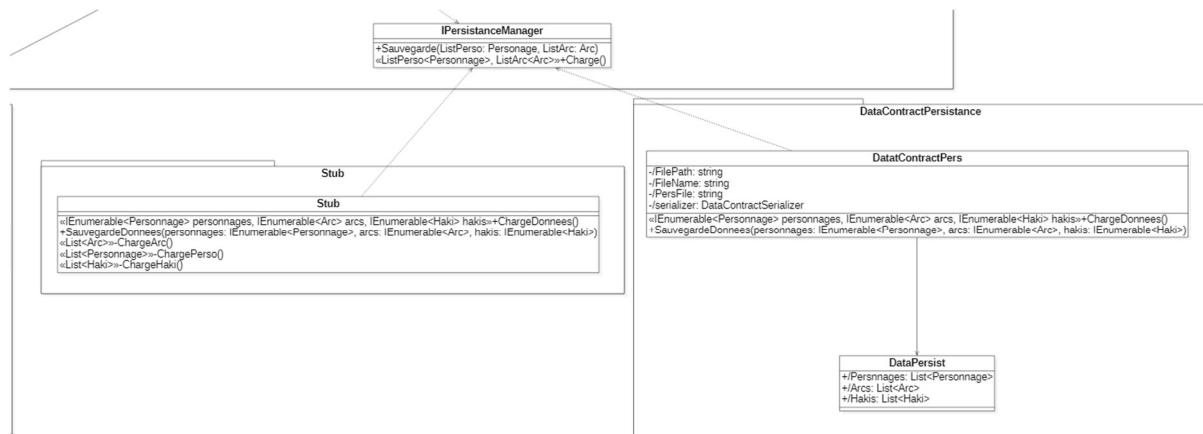




Maintenant voyons plus le paquet Application, qui est appelé Projet dans le diagramme de paquetage. Il est lié à ClassLibrary avec la propriété MonManager. Il est ensuite relié à toutes les vues de notre application que nous n'avons pas pu représenter ici par soucis de place. Nous avons gardé celle qui représente le plus notre application :

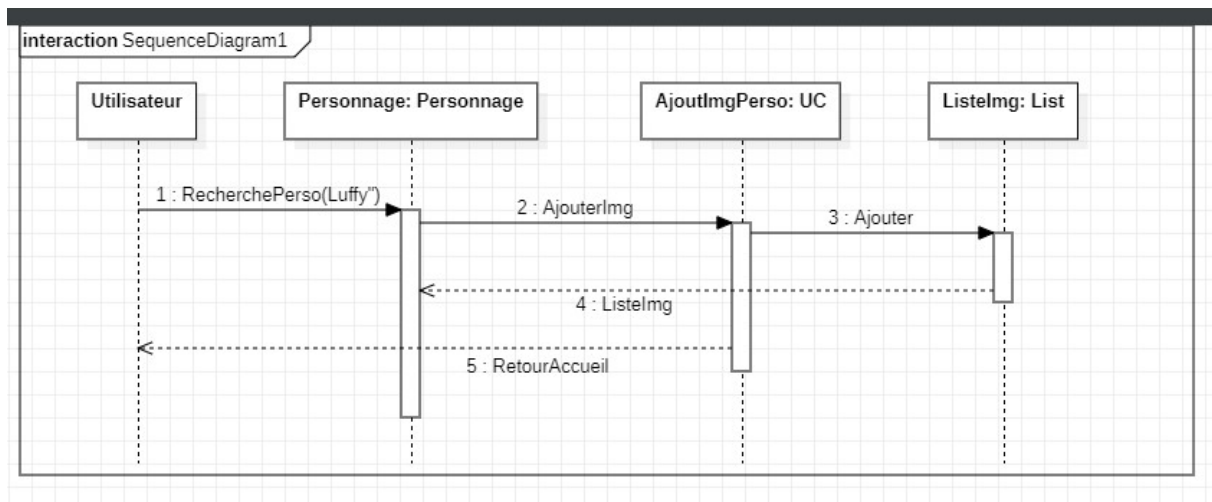
- AjoutPerso, qui nous permet d'ajouter des personnages les boutons ont toujours les mêmes paramètres, le nouveau personnage est là pour pouvoir être ajouté et le navigateur pour naviguer sur une autre page.
- Accueil qui contient un des boutons pour chacun de nos arcs, nous ne les avons donc pas tous représentés ici.
- ajouterImagePerso qui comprend des boutons qui ont tous les mêmes paramètres





Et pour finir sur ce qui est plutôt de la partie 4, la persistance. Nous avons donc, dans un premier temps, fait le **Stub** pour pouvoir charger les données qui sont rentrées en dur dessus. Et dans un second temps, le **DataContractPersistence** pour pouvoir avoir un fichier de chargement mais aussi de sauvegarde. La classe `Stub` permet de charger les données qu'elle contient. `DataContract` permet de charger et sauvegarder les données dans un fichier dont toutes les infos sont en propriété, le nom : `FileName`, le chemin : `FilePath`. `PersFile` est là pour combiner le nom et le chemin d'accès. Nous utilisons la classe `DataPersist` pour pouvoir charger toutes les données dans le même fichier.

# Diagramme de séquence



Ici nous pouvons voir le diagramme de séquence dans le cas où nous ajoutons une image à la galerie du personnage qui se prénomme « Luffy », tout d'abord on doit rechercher le personnage de Luffy dans la barre de recherche ensuite si le personnage existe celle-ci nous envoie sur la page du personnage. Ensuite on doit cliquer sur le bouton « Ajouter Image » afin de lui ajouter une image à sa galerie, tout ceci va ouvrir un nouveau UserControl et donc une fois l'image ajoutée et sa description on n'a plus qu'à appuyer sur le bouton « Ajouter » ce qui va ajouter l'image dans la galerie et aussi nous ramener à la page du personnage afin que l'on voit l'image rajouter dans la galerie.

# **Ergonomie**

Pour l'ergonomie, toutes les fonctionnalités de l'application sont disponibles en quelques clics dès l'écran d'accueil. De plus le fait de mettre la carte du monde de One Piece rend l'application plus intéressante et originale, cela donne envie de cliquer sur chaque île pour se documenter sur les événements qui s'y sont produits. Les fonctionnalités sont également claires et définies avec des boutons qui portent leur nom pour éviter toutes confusions et pour rendre l'application la plus simple d'utilisation possible.

# **Accessibilité**

Au sujet de l'accessibilité, l'application est très simple d'utilisation par exemple avec une carte en page d'accueil qui regroupe toutes les îles et qui évite ainsi de chercher et se promener sur la carte. Ensuite l'utilisation de l'application est aussi assez aisée avec des boutons très clairs et pas cachés donc c'est bien plus simple pour l'utilisateur lambda de s'y retrouver.