Ma Videothèque - Documentation interne

En succession au cahier des charges



Lecture de ce document : Après avoir exposé un court un aperçu du système de fichier, nous présenterons 1 à 1 les composants et leurs vues associées. Nous détaillerons ensuite les différents attributs et méthodes associés à nos vues, dans le cadre du design pattern MVVM.

Sommaire et accès rapide :

- 1) Aperçu des fichiers clés
- 2) Interface et composants des vues
 - 3) La gestion des données

1) Aperçu des fichiers clés

Passons en revue certains éléments remarquables du système de fichiers, que l'on va détailler par la suite.

Components:

- Assets : c'est là-dedans que l'on met les images associées aux films entre autres.
- **img** : les images associées à l'interface.
- Modals: les modales nous servant à effectuer le crud.
- **Views** : les différentes vues.

Database.mdf: c'est notre base de données, attachée au serveur local.

EntityModel. edmx : notre .edmx, associé à la création de nos entités à partir de la BDD via l'entity framework.

MainWindow: la vue principale, qui va servir de contenant, et de navigation entre les vues :

- La vue **HomeView** contenant le système de filtrage.
- La vue **FilmView** contenant nos films (triés par nombre total de locations du film dans tous les temps, dans l'ordre décroissant).
- La vue **ClientView** contenant nos clients.
- La vue LocationView contenant nos location.

(Note : La vue MainWindow contient en son sein la clé de connexion à la base de données.)

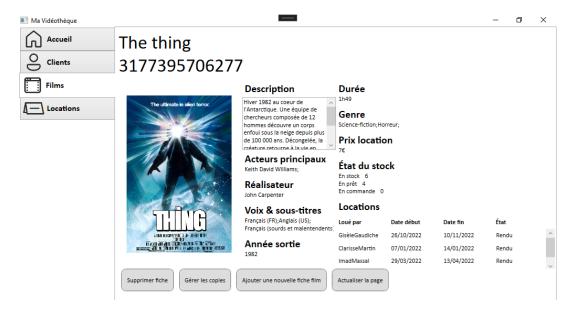
2) Interface et composants

Dans cette partie, nous détaillerons les éléments importants des interfaces pour chaque vue, et chaque modale/composant appelés par cette vue, dans un exposé en arborescence. L'interface a été réalisée en WPF.

La vue FilmView:

Nous pouvons séparer cette vue en deux parties :

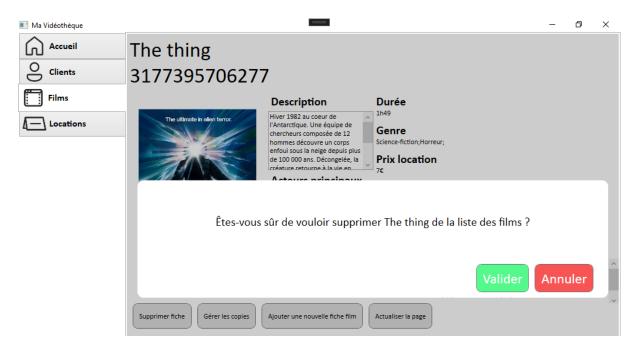
- la partie haute contenant les informations sur un film en détail, ainsi que les boutons d'action sur les films :



Sur cette partie, nous pouvons voir plusieurs éléments :

- Le titre, le code barre du film sélectionné dans la partie basse. Par défaut, au lancement de l'application, c'est le film le plus loué qui est affiché, ie le premier de la liste.
- Les autres informations génériques sur le film, issues de la table Films sont listés :
 Description (synopsis), Durée, Réalisateur, État du stock (stock total, exemplaires loués et commandes), Année de sortie et Prix de location hebdomadaire.
- Les genres du film (d'après les Tables Genres et Classifications) sont affichés, séparés par des ";".
- De même pour Voix/Sous-titres, Acteurs principaux et Locations.
- Les boutons d'action, déclenchant des modales (supprimer : pour supprimer une fiche film, gérer les copies : modifier le stock total et les commandes, ajouter : pour

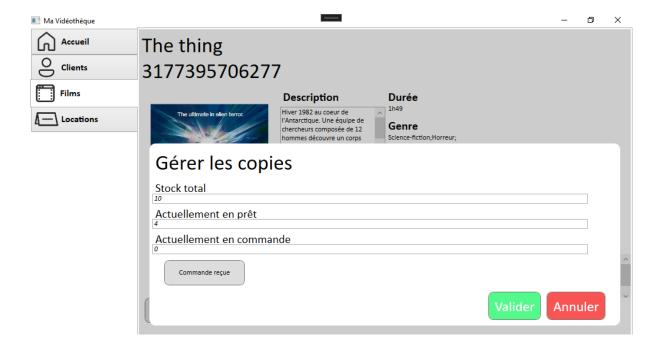
ajouter un nouveau film à louer, actualiser la page : utile pour rafraîchir les données dans le cas de modifications faites sur d'autres vues).



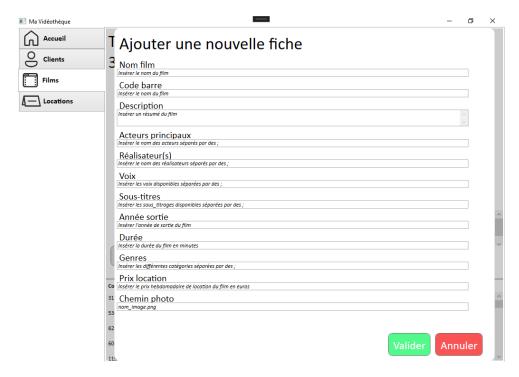
Supprimer une fiche

lci, il est uniquement question d'accepter ou de valider. En cas de validation, le film sera supprimé de la base de données, ainsi que toutes les données reliées.

Gérer les copies d'un film



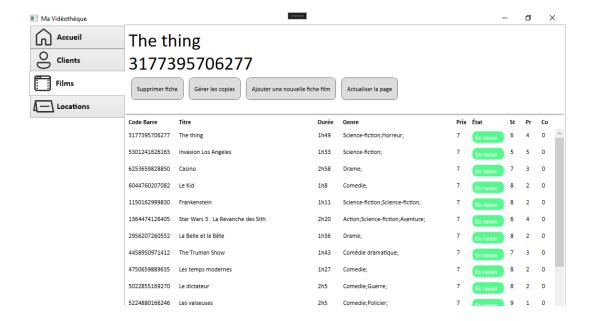
lci, on peut remplir les champs afin de mettre à jour le stock. Ce peut être utile notamment dans le cas d'un vol, d'un film jamais rendu, ou bien tout simplement pour garder le fil sur les commandes et témoigner de la réception de ces dernières.



Ajouter une nouvelle fiche film

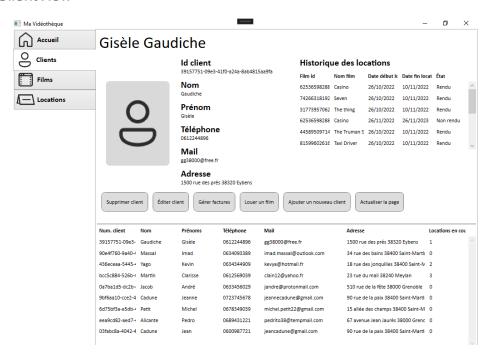
Ici, il ne reste qu'à remplir les champs, puis à valider. La validation va créer un élément film dans la table Films, et va créer d'autres éléments dans les tables Classifications, Voix, Sous_titrages, Roles. Si ces éléments pointent vers de nouveaux éléments des tables Acteurs, Langues, Genres et Réalisateurs, ces nouveaux éléments seront créés dans les tables associées.

Tableau en bas de vue



C'est une **Grid** WPF contenant des FilmItems (l'un de nos composants) regroupés dans un élément **StackPanel** WPF. Nous pouvons y lire des informations sommaires pour chaque film. Cette liste cliquable permet surtout d'avoir une vision sur les stocks disponibles (grâce aux éléments **StockState**, qui peuvent avoir les valeurs "En rayon" ou "Rupture" entre autres), mais également d'actualiser la partie haute en cas de clic sur la ligne désirée.

La vue ClientView



Les structures sont les mêmes, les clients du tableau du bas sont triés suivant leur nombre total de locations (rendues ou non) détaillons à présent les modales :

Supprimer un client :



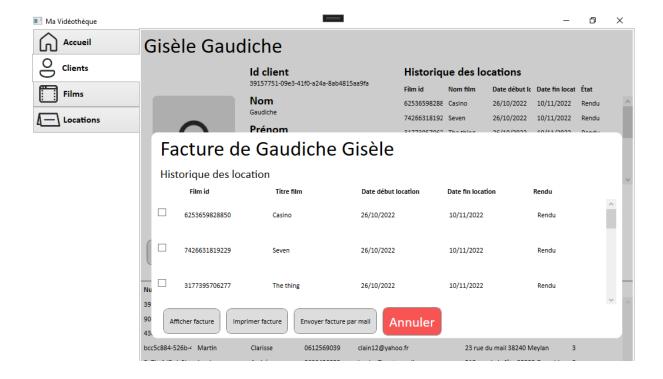
Comme précédemment, la suppression se fait lorsque l'on appuie sur le bouton valider.

Ajouter un client



lci, valider crée tout simplement un nouveau client dans la base de données. Tous les champs, mis à part la sont des chaînes de caractère (string).

Gérer factures



lci, on peut cocher les films concernés par la facture. Cette modale est composée de deux StackPanel verticaux : l'un contenant des éléments CheckBox, et l'autre contenant des LocationItem. La correspondance entre ces deux collections et le calcul du montant dû se fait en code-behind.

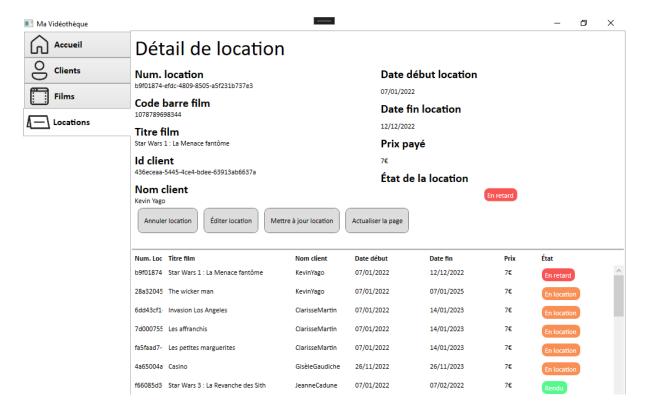
Seul l'affichage de la facture est fonctionnel, quoique sommaire : on n'obtient que le montant dû.

Location de film



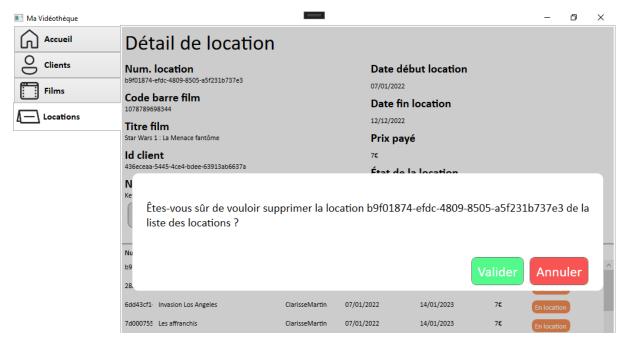
lci, on doit insérer le code barre du film, une date de début de location ainsi qu'une date de fin. Un long pour le code barre (qui sera traduit en string, puis que nous retraduirons en long pour nos traitements). Les dates seront passées au format string également. Nous devrons les parse pour nos traitements.

La vue LocationView



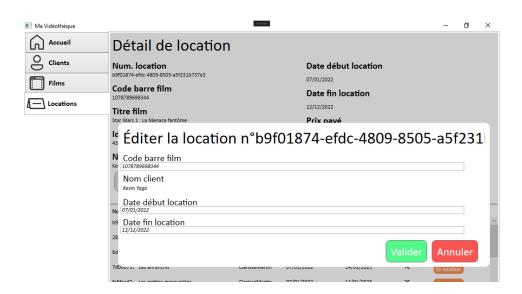
Toujours sur le même principe, on peut ici voir l'état des locations. Elles sont triées par ordre de rendu, comme en témoignent les composants LocationState. Ici également, nous avons un champs d'action sur les locations.

Annuler une location:



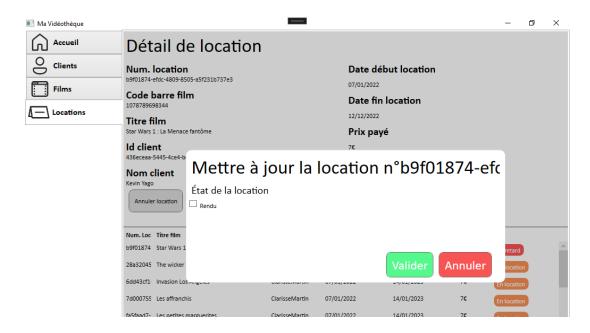
lci s'opère une simple suppression dans la table des locations.

Éditer une location



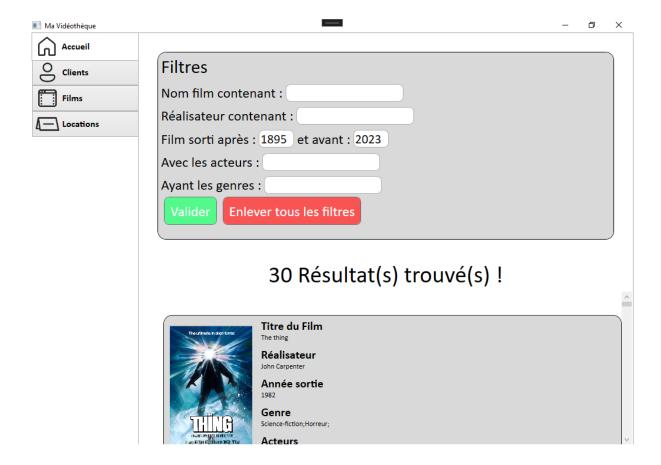
Nous pouvons changer le code barre du film, mais aussi rallonger une location si le contexte s'y prête. Cette modale peut être utile en cas d'erreur. Ainsi, nous avons le contrôle total sur les champs de la table Locations (Le nom du client permet d'ajouter un peu de contexte, mais l'id client associé à la location n'est pas modifiable).

Mettre à jour une location



Ici, une simple CheckBox représentant l'aspect rendu ou non du film. En la cochant ou la décochant avant de cliquer sur valider, le champs de base de données sera modifié en conséquence.

La vue HomeView



Cette vue est la vue de Filtrage. Elle nous permet de savoir quels films constituent notre base. En effet, si l'on n'applique aucun filtre, tous les films sont renvoyés. Le filtrage est sensible à la casse.

Plus de détails sur le filtrage :

- Le filtrage par noms de films et de réalisateurs marche par individuellement par inclusion, c'est-à-dire que les films ayant le même réalilsateur ou des titres similaires peuvent être renvoyes (ex : 'Les' retourne à la fois Les affranchis, Les petites marguerites et Les valseuses entre autres).
- Pour les acteurs et les genres, on filtre par intersection : si l'on en ajoute plusieurs (ex: pour la recherche de genre Guerre;Comedie on obtient le film Le dictateur de Chaplin, étant le seul film combinant ces deux Genres).

3) La gestion des données

Fonctionnement global de l'application

Le logiciel n'étant pas déployé sur internet, nous ne pouvons pas profiter de l'actualisation des vues directement après avoir réalisé une requête CRUD (comme c'est le cas lors d'une liaison avec une API ou bien avec un serveur hébergeant une base de données).

Or, le CRUD est au coeur de notre logiciel de gestion de vidéothèque.

Pour pallier à cela, nous avons décidé de créer, pour chaque vue principale, un objet statique contenant des collections (listes) de films, clients et locations.

Pour FilmView : FilmView.**ALL_FILMS**

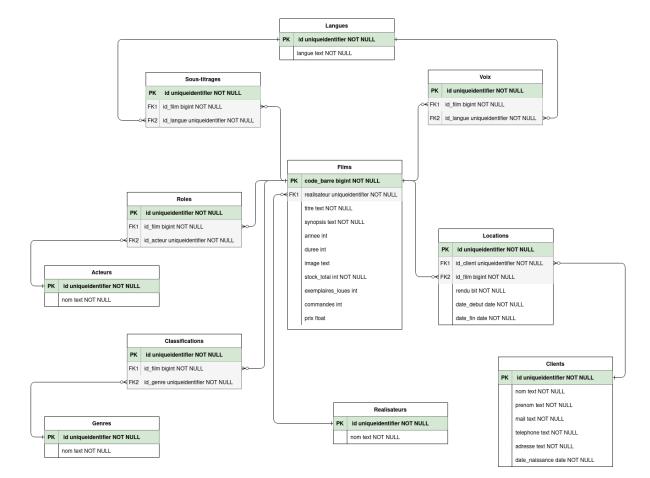
Pour ClientView : ClientView. ALL_CLIENTS

Pour LocationView : LocationView.ALL_LOCATIONS

Ainsi, nous ferons en parallèle :

- Un chargement de nos entités via entity framework au lancement de l'application afin de remplir nos objets statiques.
- Des appels à l'ADO.NET pour les opérations crud, avec des requêtes en SQL
- La gestion de nos entités contenues dans nos objets statiques et leur affichage de manière parallèle aux requêtes SQL de bases de données (grâce à linQ entre autres).

Le lien avec la BDD au format .mdf est assuré par la ConnexionString qui est un attribut statique de la vue MainWindow : MainWindow.**CONNECTION_STRING**



Le schéma de base de données est resté le même que pour le premier rendu :

Le fait que ce schéma soit normalisé afin d'éviter la redondance d'informations complexifie quelque peu notre façon d'accéder aux données, mais nous permet de pouvoir avoir une plus grande capacité de conceptualisation.

Prenons un exemple : Les genres d'un film

- Un film peut avoir plusieurs genres
- Un genre peut être associé à plusieurs films

Ainsi, lorsque nous manipulons les genres d'un film, il faut en parallèle effectuer les modifications sur la table Classifications, qui fait alors office de 'pivot'.

Néanmoins, cette modélisation a été appliquée sur tous les éléments qui caractérisent un film. De ce fait, les traitements des Genres, Acteurs, Langues et Clients sont très proches, ce qui nous a permis de coder nos fonctionnalités de façon analogue.

Jeu de données de test

Afin de pouvoir développer l'application de manière plus efficace, et afin d'avoir également un rendu du logiciel sous sa version finale (données comprises) proche de ce qu'il serait dans le cadre d'une gestion effective de vidéothèque, nous avons créé un jeu de test, contenant de vraies informations sur les films.

Ce script SQL comptabilisant plus de 500 lignes, comprend :

- 16 réalisateurs connus
- 31 films
- 9 langues (incluant la langue de sous-titrages pour personnes sourdes et/ou malentendante, ou encore l'anglais US)
- 19 acteurs connus, ayant des rôles importants dans nos 31 films
- 39 rôles associant nos acteurs à nos films
- 16 genres basés sur la classification cinématographique conventionnelle
- 64 classifications liant ces genres à nos films
- 10 clients
- 69 locations liant nos clients et nos films
- 95 sous-titrages, liant nos films aux langues (en moyenne ~3 sous-titrages différents disponibles par films)
- 56 voix (en moyenne ~2 par films)

De manière complémentaire, nous avons créé 14 requêtes SQL nous permettant de tester notre base de données, et ainsi voir si l'on pouvait récupérer les associations de données que l'on utiliserait.

- les titres de film contenant 'Harry'
- tous les films sortis en 1999
- tous les films de science-fiction contenant 'Star' réalisés par George Lucas, sortis en 1999
- tous les films du genre policier
- tous les films contenant "Harry" du genre fantastique
- tous les films du réalisateur Martin Scorsese
- tous les films avec l'acteur Leonardo Dicaprio
- tous les films policiers du réalisateur Martin Scorsese
- tous les films du genre romance avec l'acteur Leonardo Dicaprio
- tous les films policiers de Scorsese avec Dicaprio
- tous les films contenant 'Star' avec harrison ford
- tous les films du genre policier et comédie
- tous les films empruntés par Gisèle Gaudiche
- tous les films non rendus

Ce jeu est utile, surtout afin de tester la base de données. Cependant, dans les faits, l'ADO.NET et particulièrement l'Entity Framework nous facilitent la tâche, si bien qu'elles ne sont pas utilisées de cette manière dans le logiciel.