

## Gérer les favoris

Ce diagramme décrit la séquence d'actions qui se déroule quand l'utilisateur souhaite agir sur ses albums favoris. Il peut alors choisir d'ajouter ou d'enlever un album de la liste de ses favoris. Pour cela, l'utilisateur clique sur le bouton favori en forme de cœur sur l'album de son choix. Cela déclenche alors l'évènement FavButton\_Click dans le code-behind correspondant à l'endroit où l'utilisateur a cliqué, soit dans le menu principal (et donc dans UCPochette), soit dans l'expander (et donc dans UCExpDetail). Dans ce diagramme, on choisit que l'utilisateur clique sur le bouton favori dans le menu principal. L'évènement FavButton\_Click déclenchera lui-même l'évènement Clique\_Fav qui se situe dans le code-behind de MainWindow. Il déclenchera alors à son tour la méthode ModifierListeFavoris dans Manager.cs en passant en argument l'EnsembleAudio correspondant. Cette méthode vérifiera alors si l'attribut Favori de cet EnsembleAudio est faux. Le cas échéant, on ajoutera à la liste des favoris cet EnsembleAudio. Dans le cas contraire, on enlèvera cet EnsembleAudio de la liste des favoris. La méthode ModifierFavori() de cet EnsembleAudio sera alors appelée, elle changera son attribut Favori de « true » à « false » ou de « false » à « true ». L'EnsembleAudio est donc, soit ajouté aux favoris, soit retiré.

## Ajouter un EnsembleAudio

Ce diagramme montre les différentes étapes lors de l'ajout d'un EnsembleAudio sur l'application. Tout d'abord l'utilisateur clique sur le bouton pour ajouter un album. Une fenêtre pop-up apparaît, il peut alors entrer le nom de l'album. Ensuite, l'utilisateur appuie sur le bouton Valider, cela déclenche l'évènement ValiderAjout dans MainWindow. La méthode AjouterEnsemblePiste va alors être appelée. Elle prendra en argument un EnsembleAudio retournée par la méthode CreerEnsembleAudio, qui prendra elle-même en argument le titre rentré par l'utilisateur dans la TextBox du pop-up. Cet EnsembleAudio sera alors créé puis retourné en tant qu'argument pour la méthode AjouterEnsemblePiste. Le 2<sup>ème</sup> argument sera une nouvelle liste de Piste qui sera créée, elle servira à y placer les différentes pistes de cet EnsembleAudio. Quand la méthode AjouterEnsemblePiste est appelée, elle ajoutera à la mediatheque cet EnsembleAudio ainsi que la liste de Piste. Elle ajoutera aussi à listeClé le nouvel EnsembleAudio afin qu'il soit affiché sur l'application. On avertira alors que la propriété Mediatheque a été modifiée. Une fois cela réalisé, on revient à ValiderAjout. Si l'EnsembleAudio ajouté est le seul dans la mediatheque alors on le sélectionne en tant qu'EnsembleSelect et on l'affiche dans l'expander qui s'ouvre. L'EnsembleAudio est alors ajouté et l'utilisateur peut effectuer les modifications qu'il veut.