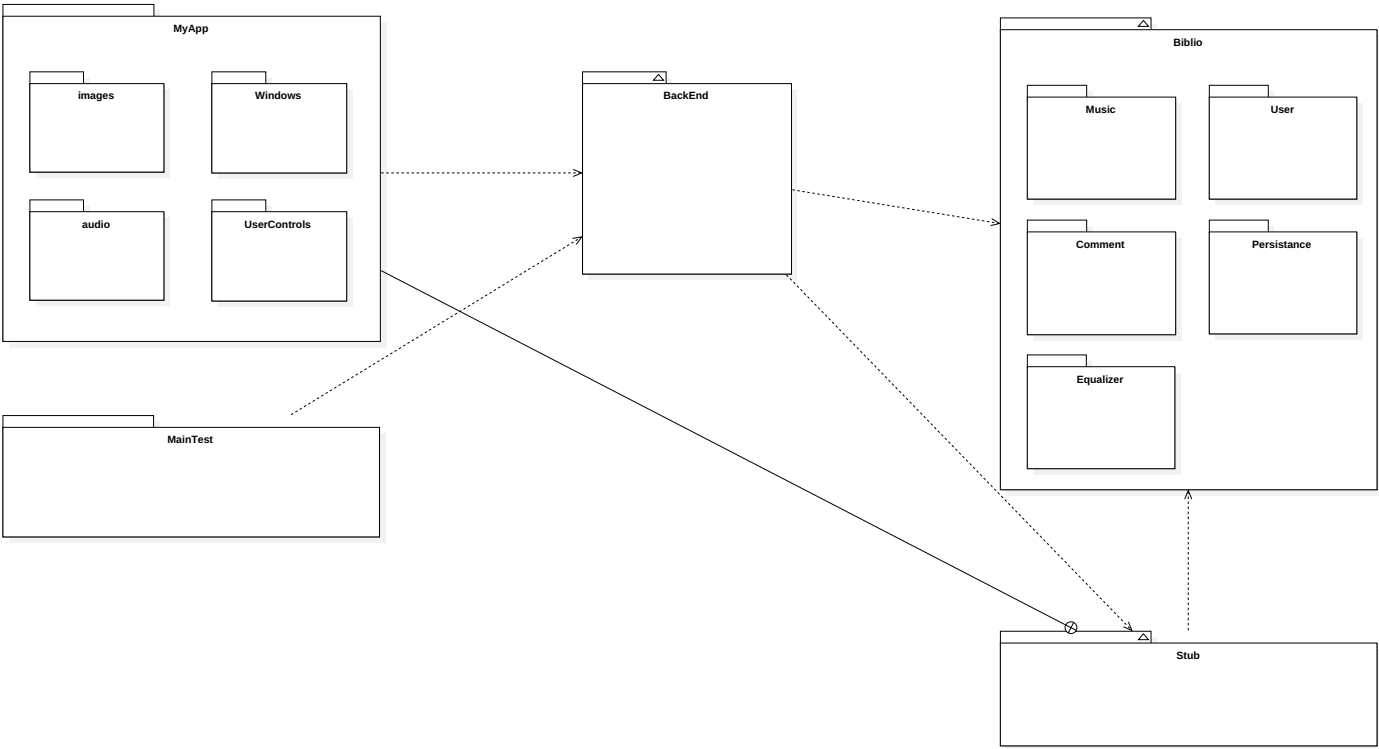


C#::Diagramme de paquetage



C# - Patron de conception

L'architecture de la solution s'articule autour de 5 projets :

- **MyApp** : est notre projet WPF, gérant l'affichage de la vue et les événements, ne contenant aucune instance du modèle ce qui permet une meilleure maintenabilité en passant par la façade (BackEnd). Le projet est lui-même découpé en 4 dossiers : *audio*, *images*, *UserControls* et *Windows*.
Les dossiers *audio* et *images* nous permettent de stocker les données de base de l'application, à savoir quelques fichiers mp3 et des images pour faire une **Stub**. *UserControls* contient les Contrôles Utilisateurs de notre projet et *Windows* les Fenêtres WPF, cela nous permet de vider la MainWindow et découper le projet en plusieurs parties et limiter les responsabilités de chaque vue.
- **Biblio** est notre modèle qui gère et instancie les données s'affichant dans la vue. L'idée est d'avoir deux classes principales (User et Music), implémentant une interface chacune définissant un pattern d'attribut et de méthodes pour la classe, cette classe étant non instanciable directement (Internal) qui obligent à utiliser leur Créateurs (UserMaker et MusicMaker) afin de respecter des conditions d'instanciation (via des exceptions) et encapsuler ces classes. La classe Player peut ensuite manager les Musics, les Users grâce aux méthodes de chaque classe (Lecture/Pause, Connexion/Déconnexion, etc ...).
Les UserControls/Windows ont accès à ces données via la façade ce qui permet une encapsulation entière du modèle.
- **BackEnd** est la façade du projet, elle permet d'instancier les classes du modèle et permettre à la vue d'y accéder mais sans que la vue n'ait à les stocker directement. Elle permet grâce aux éléments statiques une meilleure accessibilité des données dans le Visual Tree entier.
- **MainTest** permet d'effectuer des tests unitaires et fonctionnelles de notre solution en Application Console.
- **Stub** permet d'avoir un panel de données de base pour l'application lorsque l'utilisateur la lance pour la première fois.
Elle nous sert également de données de référence pour nos tests.

C#::Diagramme de classe

