***Chasse, Pêche et Tradition***

* **Contexte**

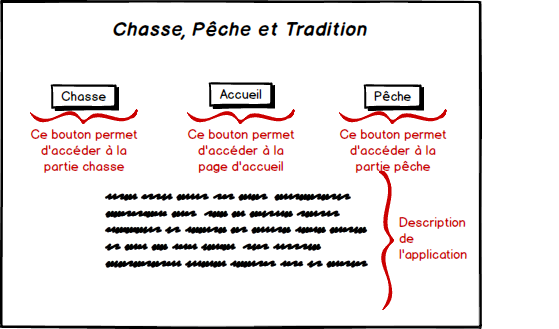
Si comme nous vous êtes mordu de chasse ou de pêche alors cette application est faite pour vous. En effet elle va vous permettre de consulter la liste des animaux (que ce soit pour la chasse comme pour la pêche) en fonction d’une zone.

Prenons un exemple, vous désirez savoir quels gibiers vous pouvez chasser en Auvergne, pas de soucis, vous choisissez l’Auvergne dans les différentes zones sélectionnables puis la liste des animaux chassables sur le territoire Auvergnat apparaît. Même chose si vous cherchez la liste des poissons présents en Auvergne.

*Chasse, Pêche et Tradition* s’adresse essentiellement à un public amateur de chasse et de pêche même si d’autres personnes qui souhaitent tout simplement obtenir des renseignements sur un animal peuvent utiliser notre application.

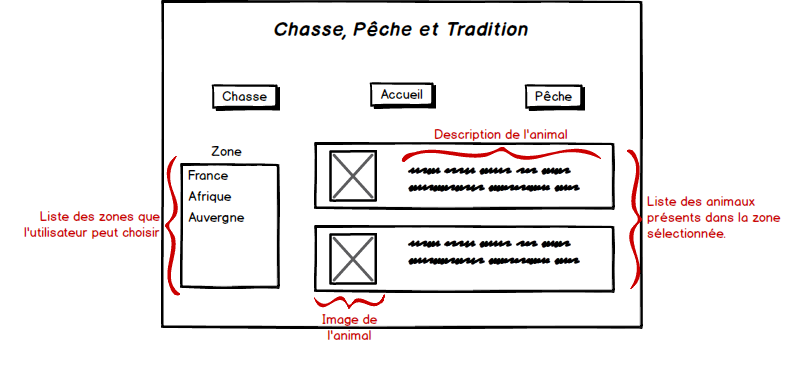
Comme décris auparavant, l’application permet d’accéder à une liste d’animaux situés dans une zone. Elle sera décomposée en deux parties, la partie chasse et la partie pêche. Mais ces deux parties fonctionnent de la même façon. En effet, l’utilisateur aura accès à une liste de zone et lorsqu’il choisit une zone, une liste des animaux présents dans la zone sera à sa disposition. Pour chaque animal, l’utilisateur pourra voir le nom commun, le nom scientifique, une image ainsi qu’un descriptif.

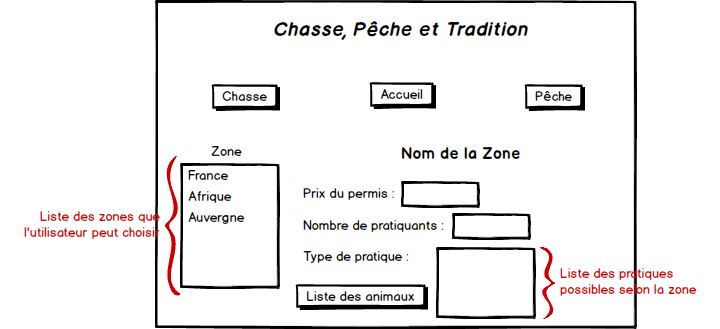
* **Sketch**

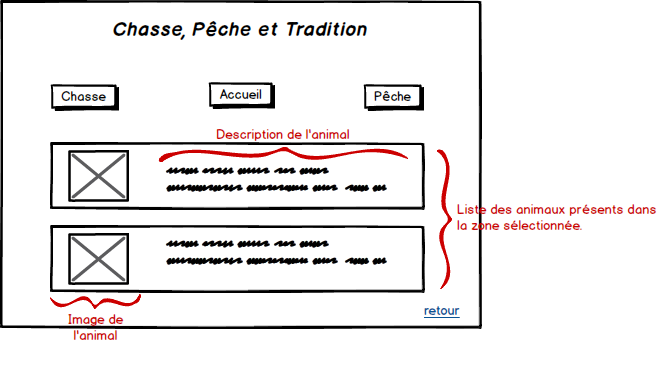


.

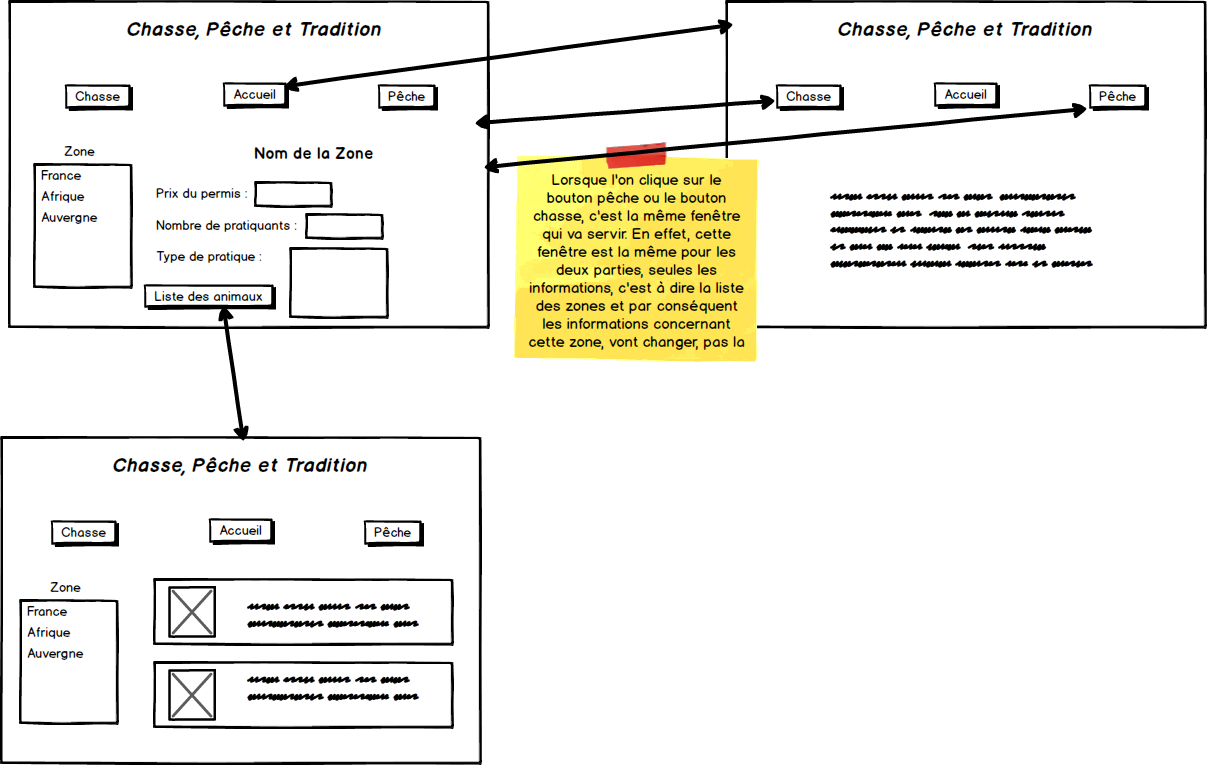
Le sketch ci-dessus représente la page d’accueil de notre application. Cette page est très simple. En effet, on y trouve le nom de l’application en haut et ensuite on trouve trois boutons : Le bouton chasse et le bouton pêche qui permettent d’accéder à la partie correspondante. Ensuite comme son nom l’indique le bouton accueil permet de retourner sur notre page d’accueil c'est-à-dire celle qui est présentée ici. Ce bandeau va rester le même pour toutes les pages seule la partie basse va changer par le biais de contrôle utilisateur. Pour l’accueil, la partie basse de la fenêtre se compose d’un petit texte qui sert de descriptif pour notre application.

Lorsque l’utilisateur va cliquer sur un des boutons Chasse ou Pêche, la page présentée ci-dessous va s’ouvrir.

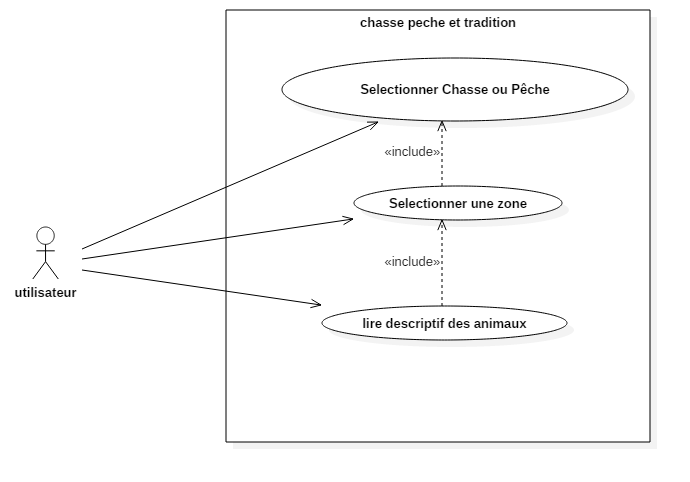


Cette page va être identique selon que l’utilisateur clique sur le bouton Chasse ou sur le bouton pêche. En fonction de la zone choisit dans la liste de gauche, on verra le prix du permis dans cette zone ainsi que le nombre de pratiquants et les types de pratiques. De plus on trouve un bouton qui permet d’accéder à la liste des animaux présents sur la zone. En cliquant sur ce bouton on arrive sur la page suivante.

Cette page est composée d’une liste des animaux présents dans la zone sélectionnée. On trouve les informations pour chaque animal ainsi qu’une photo.



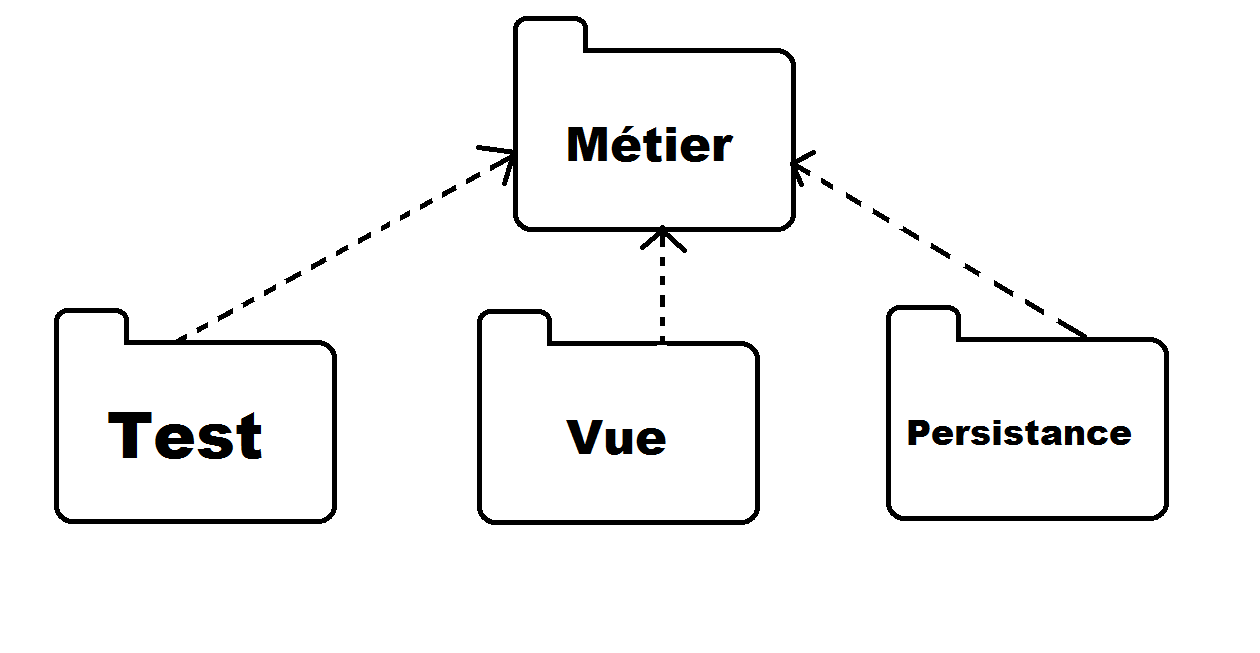
La figure ci-dessus nous montre le story-board de l’application, c'est-à-dire l’interaction entre les vues.

* **Diagramme de cas d’utilisation**

La figure ci-dessus correspond à notre diagramme de cas d’utilisation. On a ici un diagramme très simple car comme nous l’avons précisé précédemment, nous allons commencer par mettre en place une application très simple. Ainsi par la suite ce diagramme pourra être emmené à être modifiée pour ajouter les nouvelles fonctionnalités de l’application.

Ainsi, l’utilisateur peut choisir entre les deux parties de l’application, soit la chasse, soit la pêche. Une fois qu’il a fait cela, il peut sélectionner une zone et ensuite il pourra lire le descriptif des animaux. C’est donc pour cela qu’il y a des relations d’inclusion car on ne peut pas lire un descriptif sans avoir choisit une zone et on ne peut pas sélectionner une zone sans avoir sélectionné une des deux parties.

* **Diagramme de classe**
* **Diagramme de Paquetage**

****

Comme on peut le distinguer sur la figure ci-dessus notre projet est constitué de 4 paquetages. Nous allons maintenant décrire quel est de rôle de chaque paquetage.

1. Le Métier

Le paquetage Métier constitue l’épine dorsale du projet, en effet comme on peut le voir sur le diagramme tous les autres paquetages l’utilisent. Le métier contient toute les classes qui constituent l’application, c’est à partir de là que sont créés tous ses objets. Il contient aussi toutes les méthodes permettant d’agir sur ces objets (les modifier, leurs ajouter quelque chose...)

1. La Vue

Le Paquetage Vue contient lui les différents éléments graphiques de l’application. Ainsi on retrouve dans la vue les différents Contrôles Utilisateurs et page de base mais aussi les éléments qui permettent à la vue d’utiliser le paquetage métier pour permettre l’affichage des bons éléments.

1. Test

Le Paquetage Test permet comme son nom l’indique d’effectuer des tests sur le métier afin de vérifier que tous les éléments du métier (attributs et méthodes) fonctionnent correctement et ne génèrent pas d’exception et que les différentes méthodes effectuent bien la ou les actions que l’on souhaite.

1. Persistance

Le Paquetage Persistance contient les éléments de sauvegarde et de chargement de l’application. En effet ce package permet à chaque utilisation de charger les éléments du métier (obtenir la dernière sauvegarde faite sur les éléments du métier) et après l’utilisation, de sauvegarder ces éléments.

Le métier possède une classe Manager qui est ce que l’on nomme la façade (patron de conception nommé « Façade »). Cette classe possède un attribut de type IDataManager. Cette interface impose l’utilisation de méthodes spécifiques permettant la sauvegarde et la lecture des données. Cette interface est implémentée par les classes de la persistance. Ceci est le patron de conception « stratégie ».

* **Perspectives**

Dans un second temps notre application peut être amenée à évoluer. En effet, nous avons pensé à plusieurs autres fonctionnalités ou alors une évolution des fonctionnalités déjà présentes. Pour commencer, on a pensé à l’intégration d’une GoogleMap pour la sélection des zones qui pourrait aussi servir à la création d’une nouvelle zone qui sera délimité par des points sur la GoogleMap. Ensuite, on a pensé à une partie qui permettrait à un utilisateur de se connecter et de saisir ses prélèvements dans une zone. Mais n’ayant pas beaucoup de temps pour la réalisation de ce projet et souhaitant réaliser une application de qualité et qui fonctionne parfaitement, nous allons d’abord laisser de côté ces idées. Mais s’il nous reste du temps nous feront une deuxième version en intégrant les nouveautés.