



Rapport travail 2 EZMeal

Groupe R

Jean-Benoit Berlier
Laurent Desausoi
Martin Fockedey
Maxime Mawait
Arthur Van Stratum

19 avril 2017

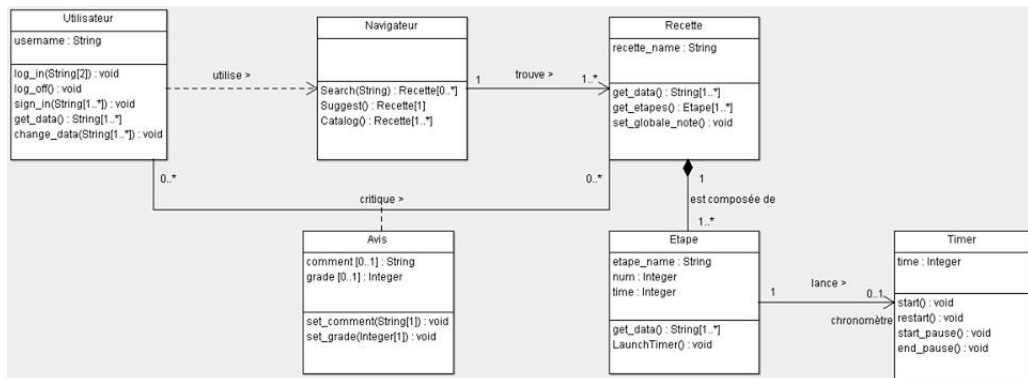


FIGURE 1 – Diagramme de classe

1 Classes

Le programme contient 6 classes différentes (fig 1) Nommées utilisateur, navigateur, recette, avis, étape et timer.

1.1 Utilisateur

Utilisateur est la classe qui représente un utilisateur. Elle est caractérisée par l'attribut username qui contient le nom de l'utilisateur. Elle dispose de fonction pour créer un nouveau compte (sign_in), accéder au données de celui-ci (get_data) et les changer (change_data) ainsi pour se connecter (log_in) et se déconnecter (log_off).

1.2 Navigateur

Navigateur est la classe qui s'occupe de faire naviguer l'utilisateur dans les différentes recettes. Elle dispose de trois fonctions : une pour rechercher une recette (Search), une pour suggérer une recette à l'utilisateur(Suggest) et une pour présenter un catalogue de recettes à l'utilisateur (Catalog). Toutes ces fonctions retournent une, plusieurs ou aucune recette.

1.3 Recette

Recette est la classe gérant l'entièreté de la recette. L'objet Recette est caractérisée par son nom (recette_name) et dispose de fonctions gérant les informations sur la recette. Ces fonctions permettent de recevoir des données sur la recette (get_data), de recevoir les étapes composant la recette (get_etapes) et de mettre à jour la note globale de la recette (set_global_note).

1.4 Avis

Avis est la classe qui gère les avis de utilisateurs. Chaque avis possède comme attribut pouvant être nul un commentaire (comment) et une note (grade). Les fonctions qui lui sont liées, quant à elle, change ou crée le commentaire (set_comment) ou la cote (set_grade).

1.5 Etape

Etape est la classe qui gère les différentes étapes d'une recette. L'objet étape est caractérisé par un nom (`etape_name`), un numéro d'étape (`num`) ainsi que la durée de ladite étape. Elle dispose de deux fonctions qui permettent de retourner les données de l'étape (`get_data`) et de lancer une minuterie pour les éventuelles opérations chronométrées telle que la cuisson (`LaunchTimer`).

1.6 Timer

Timer est une classe gérant un minuteur caractérisé par sa durée (`time`). Elle dispose de fonction permettant de lancer (`start`) et de redémarrer (`restart`) le minuteur ainsi que de le mettre en pause (`start_pause`) et de l'en sortir (`end_pause`).