

Documentation : Projet tuteur S2

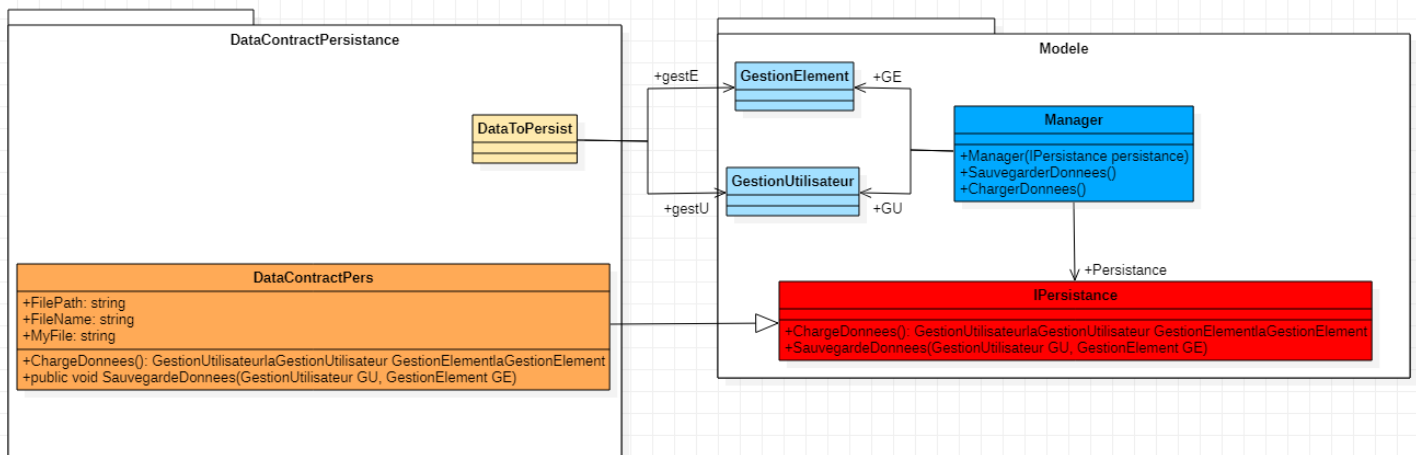
Sommaire :

1. Partie persistance.....	2
1.1. Diagramme de classe et de paquetage.....	2
2. Partie Personnelle.....	3

1. Partie persistance

Pour des raisons de simplicité et de liberté de choix, nous avons préféré utiliser la méthode de persistance avec DataContract.

1.1. Diagramme de classe et de paquetage



Dans le package Modele, l'interface IPersistence contient les 2 méthodes essentielles à la sérialisation : ChargeDonnees et SauvegardeDonnees. Ces 2 méthodes utilisent en paramètres ou retournent un objet de type GestionElement et un objet de type GestionUtilisateur. Ces 2 classes sont celles contenant l'ensemble des éléments à garder en mémoire.

L'instanciation d'un Manager requiert alors un paramètre de types IPersistence pour permettre le chargement à partir du Stub par exemple et la sauvegarde de données sur un fichier .XAML grâce à la classe DataContractPers.

Du côté du package DataContractPersistence, c'est la classe DataContractPers qui joue un rôle important car ses 2 méthodes permettent la lecture et l'écriture d'un fichier .XAML contenant l'ensemble des données sérialisées à partir d'un Stream. Le DataContractSerializer permet alors la sérialisation et la désérialisation d'une instance de type DataToPersist ayant pour propriétés une GestionElement et une GestionUtilisateur.

La sérialisation est rendue possible après avoir marqué toutes les classes souhaitées avec l'attribut [DataContract] et marqué tout ses membres avec [DataMember].

2. Partie Personnelle

Pour la réalisation de cette application, nous avons décidé de mettre en place un système de connexion permettant ainsi différentes fonctionnalités autres que la possibilité d'afficher MasterDetail, uniquement disponibles en disposant d'un compte : consulter et enregistrer sa consommation quotidienne d'eau, ajouter un élément aux favoris, définir le thème visuel de l'application ... De plus, les administrateurs disposent d'autres fonctionnalités.

