

L’une des classes les plus importantes de notre application est la classe **Profil**. C’est cette dernière qui permet de créer un profil. Elle contient toutes les informations d’un profil du jeu. Elle dépend de la classe **Voie**. La classe **Profil** contient une liste **lesVoies** qui contient 5 voies. Ces 5 voies doivent être différentes. Chaque voie possède une liste **lesCompétences** de 5 compétences qui viens de la classe **Compétence**. Ces 5 compétences doivent être différentes.

L’utilisation de l’interface **Nommable** évite une répétition du code car les classes : **BoiteDeJeu**, **Profil**, **Compétence**, **Voie** et **Utilisateur** possèdent un nom.

La classe **Utilisateur** permet à une personne utilisant l’application de se créer un compte. Une personne, pour créer un compte doit avoir un nom et un mot de passe. Avoir un compte permet de mettre des profils en favoris et de créer des profils hybride. Les profils favoris sont stockés dans la liste **profilsFavoris** dans la classe **Utilisateur**.Les profils hybrides sont stockés dans la liste **profilsHybrides** dans la classe Utilisateur. Mettre ces listes dans la classe Utilisateur permet que ces listes soient privées. Seule l’utilisateur pourra accéder et modifier à ces listes.

La classe **BoiteDeJeu** permet de créer une boite de jeu. Nous avons décider de créer une classe car si une nouvelle boite de jeu est publiée, il suffira de créer une boite de jeu dans le stub plutôt que dans le code XML.

La classe **Sauveur** permet d’enregistrer les données de création d’un nouvel utilisateur ou l’ajout d’un profil hybride et ajout d’un profil en favori. Ces données sont enregistrées dans un fichier binaire.