

Rapport PFR 3^{ème} Partie

SUJET : Cette troisième et dernière partie consiste à développer l'interface graphique de votre logiciel. Vous devez a minima proposer une interface pour saisir un nouveau membre du personnel, avec bien sûr création de l'objet correspondant en C#, intégration à la bonne liste, etc.

Présentation de notre Interface :

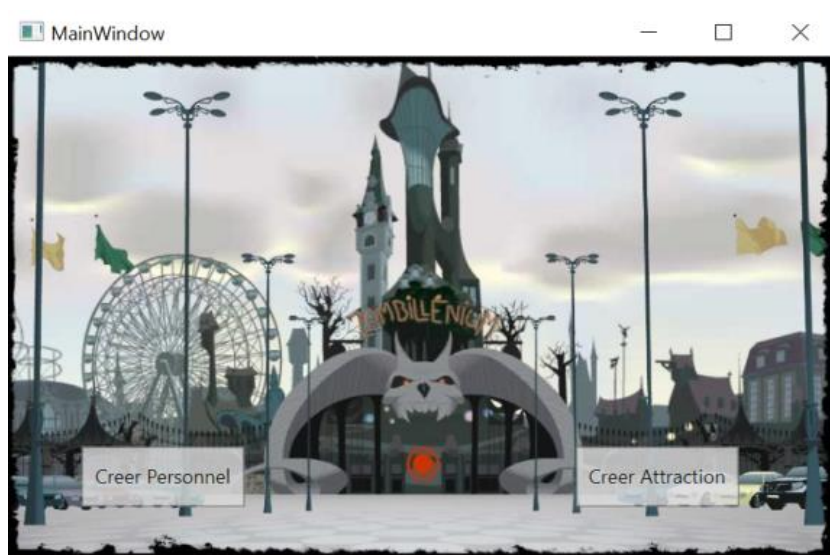


Figure 1

A l'exécution de notre logiciel, la fenêtre de Menu apparaît (Figure 1). Elle propose de créer soit un membre du Personnel soit une Attraction.

Commençons par créer un membre du Personnel. Pour se faire nous cliquons sur le bouton « Créer Personnel ».

La fenêtre « CreerPerso » s'ouvre et nous découvrons l'interface pour ajouter le nouveau membre de notre personnel (Figure 2).

Figure 2

Il faudra alors à l'utilisateur entrer les données relatives au nouveau membre afin que le logiciel puisse créer l'objet Personnel.

On utilise la ligne de code `this.DataContext = nouv;` pour créer le membre du personnel avec initialisation au préalable : `nouv = new Personnel("", 00000, "", "", TypeSexe.autre);`.

Ce nouveau membre sera ajouter à la liste du personnel (`toutLePersonnel`) grâce à la ligne de code : `toutLePersonnel.Add(nouv);` (Figure 3)

```
public partial class CreerPerso : Window
{
    Personnel nouv;
    Administration admin;
    List<Attraction> attractions;
    List<Personnel> toutLePersonnel;
    List<Monstre> malisteMonstre;


    public CreerPerso()
    {
        InitializeComponent();

        //initialisation
        nouv = new Personnel("", 00000, "", "", TypeSexe.autre);

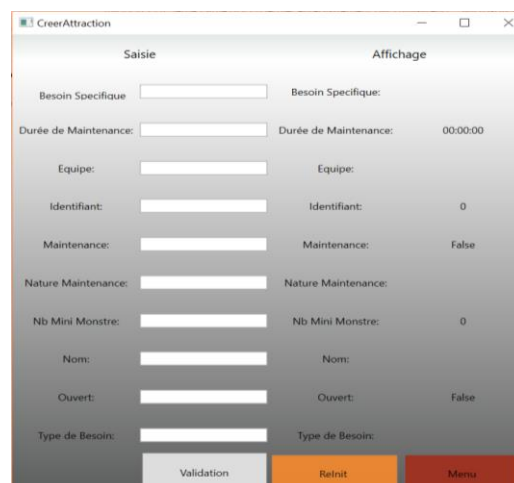
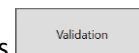
        attractions = new List<Attraction>();
        toutLePersonnel = new List<Personnel>();
        malisteMonstre = new List<Monstre>();
        admin = new Administration(attractions, toutLePersonnel, malisteMonstre);

        //Déf du DataContext
        this.DataContext = nouv;
        toutLePersonnel.Add(nouv);
    }
}
```

Figure 3

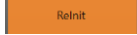
Une fois le nouveau membre créer une pression sur le bouton  permettra de revenir à la page d'accueil.

De la même façon l'utilisateur pourra créer une nouvelle attraction (figure 4) et après l'ajouter à la liste des attractions.



The image shows a window titled "CreerAttraction" with two tabs: "Saisie" (input) and "Affichage" (display). The "Saisie" tab contains several input fields: "Besoin Specificque", "Durée de Maintenance:", "Equipe:", "Identifiant:", "Maintenance:", "Nature Maintenance:", "Nb Mini Monstre:", "Nom:", "Ouvert:", and "Type de Besoin:". The "Affichage" tab shows the corresponding values: "Besoin Specificque:", "Durée de Maintenance: 00:00:00", "Equipe:", "Identifiant: 0", "Maintenance: False", "Nature Maintenance:", "Nb Mini Monstre: 0", "Nom:", "Ouvert: False", and "Type de Besoin:". At the bottom, there are three buttons: "Validation" (grey), "Reinit" (orange), and "Menu" (red).

Figure 4

Le bouton  permet de vider les champs du formulaire afin de se corriger ou d'entrer un nouveau membre ou une nouvelle attraction.