

Persistence

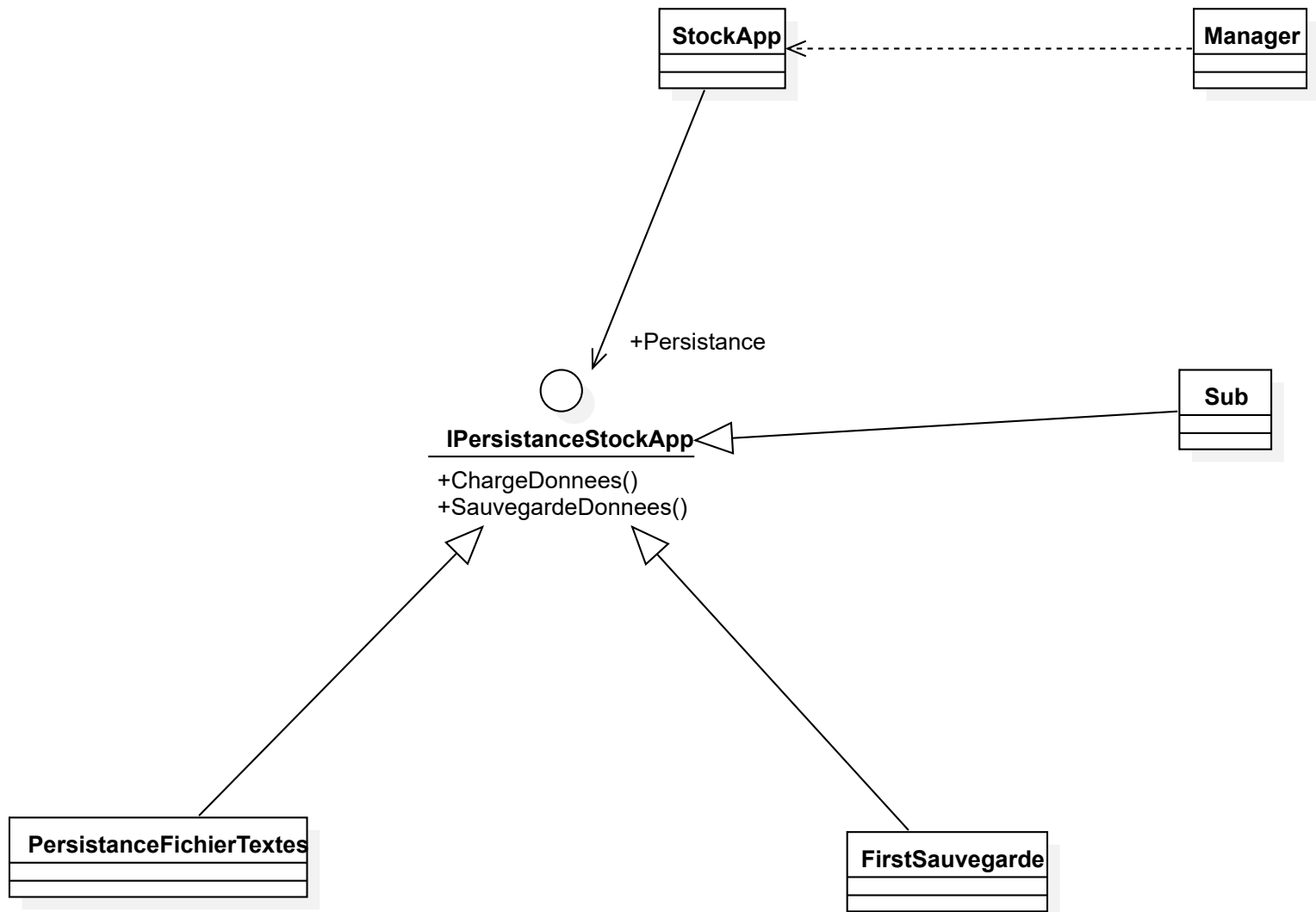
La description du package

Le package *Data* nous sert à faire de la persistance. En effet c'est dans ce package que se trouve nos classes *Stub*, *Loader* et *Saver* nous permettant de charger des données utiles pour notre application. Ces données nous permettaient de tester l'application avec des données qui ne seront pas utilisables dans le projet final. Les classes *FirstSauvegarde* et *PersistenceFichierTexte* servent alors à charger et sauvegarder les données finales de l'application. L'utilisateur a alors sa liste de jeux en favoris même s'il quitte son application.

Description de la Persistence

Pour nos données nous avons voulu utiliser un fichier texte. En effet dans notre application l'utilisateur n'interagit pas avec les données en elle-même. En effet il n'ajoute pas, ne supprime pas un quelconque élément. Il y a seulement l'ajout dans les favoris, donc c'est l'attribut *IsFavoris* qui change dans un jeu. Nous avons beaucoup de données à rentrer dans le jeu, soit les informations de 25 jeux avec des images et des musiques. Pour ce faire nous avons utilisé une classe *FirstSauvegarde*, qui implémente *IPersistenceStockApp*, où sont instanciées les données à sauvegarder au premier lancement. Après la sauvegarde de ces données dans le fichier texte *JVDex.txt*, nous avons changé de classe de persistance dans *App* afin d'utiliser les méthodes *ChargeDonnées* et *SauvegardeDonnées* de la classe *PersistenceFichierTexte* pour charger et sauvegarder ce même fichier. Ainsi à chaque ouverture de l'application la méthode *ChargeDonnées* est appelée et à chaque fermeture c'est *SauvegardeDonnées* qui est appelée.

Pour finir nous avons une classe *Stub* qui permet de stocker des informations qu'on utilise pour faire des tests fonctionnels. Cette classe contient une méthode *load()* qui permet de retourner un manager qui a les données. Cela nous sert à avoir ces données dans l'application pour les tests. Dans la classe *FirstSauvegarde* les données de chaque jeu y sont écrites. La méthode *SauvegardeDonnées* dans la classe nous permet d'écrire les données dans un fichier texte qu'on utilisera pour l'application.



Pour notre projet personnel nous avons décidé d'intégrer des musiques dans notre application. En effet il est possible de lancer une musique sans utiliser un navigateur. Pour cela nous avons utilisé la balise *MediaElement* en xaml. Il est possible ensuite d'utiliser les méthode *Play()*, *Stop()* et *Pause()* pour mener à bien le déroulement de la musique. Nous faisons du binding dessus pour que toutes les musique du jeux puissent être écoutées.