Description des classes

Dans notre diagramme de classe nous utilisons une classe abstract nommée Nommable. Celle-ci nous permet de faire de l’héritage. En effet les classes *InfomationsJeu, Théorie, CreateurJeu* et *Franchise* dérivent de la classe nommable. Celle-ci ne contient qu’un attribut *nom* de type string.

La classe *CreateurJeu* est aussi une classe abstract, mère de *Createur* et *Studio*. En effet cela rendrait le code plus réutilisable de faire des classes séparées. Si nous voulions ajouter des informations sur le créateur et studio il est possible de le faire.

La classe *informationsJeu* est une classe qui a pour attribut une *dateCreation*, *limiteAge* et un synopsis. Cette classe contient une liste de Genre et de Plateforme. La classe dépend des enum Genres et Plateformes. Il est donc possible d’ajouter et de supprimer des genres ou des plateformes avec les classes *ajouterGenres(), ajouterPlateforme(), supprimerGenre(), supprimerPlateforme().* Ces méthodes prennent en paramètre soit un genre, de type Genre, ou alors une plateforme, de type Plateforme. La classe Jeu va dépendre aussi de la classe *InformationJeu*. Les instances de la class *InformationsJeu* existent seulement quand la classe Jeu existe. La vignette correspond à l’image du jeu.

Nous avons dû faire les classe EnumDescription et EnumExtension pour pouvoir écrire les enum comme nous le voulions. Nous avons associé aux noms des enum un autre texte qui sera lui afficher sur la console et donc manipulé par l’utilisateur.

Le booléen IsFavoris permet de déterminer si le jeu est mis en favoris ou non, quand il est true le jeu est dans les favoris. Les méthodes qui rend un jeu favori ou non sont *ajouterAuxFavoris()* et *enleverDesFavoris()* qui ne prenne rien en paramètre. Cette classe contient trois listes : une liste de visuels, de musique et de théorie. Il n’y a pas de nombre défini de ces éléments dans la liste. Pour faciliter la manipulation des éléments, nous avons préféré faire une classe Théorie et Visuel. La classe Jeu dépend des deux classes Visuels et Théorie. Nous avons des méthodes qui permettent d’ajouter des visuels (*ajouterVisuels()*), des musiques (*ajouterMusique())* et des théories (*ajouterTheorie())*. Ces méthodes prennent en paramètre l’élément à ajouter. Nous avons aussi des méthodes permettant de les supprimer : *supprimerVisuel()*, *supprimerMusique()*, *supprimerTheorie().* Ces méthodes, comme les méthodes d’ajout, prennent en paramètre l’élément à supprimer.

Nous avons aussi une classe *Franchise* qui a pour attribut un *background* de type string et une *couleur*. Ces attributs nous permettent de relier le code à la vue.

Notre application contient une classe *Manager* qui permet de gérer un dictionnaire de franchises. En effet nous avons décidé de faire un dictionnaire qui a pour clef les franchises et pour valeur une liste de jeux correspondant à la franchise. Cette classe contient une propriété calculée sur la liste des jeux permettant de faire un tri sur la liste ou alors une recherche. Pour associer les différents types de tri nous avons fait un enum *TypeTri* contenant les différents types de tri que l’utilisateur pourra choisir sur la vue. La méthode *ajouterJeu()* vérifie si je veux n’est pas déjà existant avant de l’ajouter. Pour cela on va parcourir toutes les listes de jeux. S’il est déjà existant, on ne l’ajoute pas. Si ce n’est pas le cas on ajoute la franchise correspondante (appel de la méthode *ajouterFranchise())* et on ajoute le jeu dans la liste des jeux correspondant à la franchise. Il est possible de supprimer un jeu dans une franchise grâce à la méthode supprimerJeu(). Elle ne supprime seulement le jeu mis en paramètre. Pour supprimer une franchise il faut utiliser la méthode supprimerFranchise() qui prend la franchise à supprimer. En supprimant la franchise, la liste des jeux associées à la franchise est elle aussi supprimée.

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.

Description des package

Le package nommé *BibliothèqueApplication* contient toute nos classes de notre application. C’est ici que se trouve tous les méthodes principales de notre application. Ce package dépend du package

Data. Ce dernier contient notre classe Stub. Elle nous permet de gérer des données qui seront utilisées dans l’application tout comme dans les tests fonctionnels. Ce package ne dépend d’aucun autre package.

Le *ConsoleTest* est le package comportant tous nos tests. Il nous a fallu faire des tests pour vérifier si nos méthodes fonctionnaient correctement. C’est ici qu’ils se font. Il doit dépendre de Data pour pouvoir avoir les données pour réaliser les tests. Elle a aussi besoin de dépendre de la *BibliothèqueApplication* pour pouvoir utiliser les méthodes des différentes classes.

Pour finir *ApplicationGraphique* contient toute la partie graphique, xamel, de l’application. Elle doit dépendre de Data pour pouvoir utiliser les données et les afficher dans les vues. Elle utilise aussi les méthodes des classes dans *BibliothèqueApplication*.

Description de l’architecture

Les différentes classes de mon package *BibliothèqueApplication* dépendent les unes des autres. En effet la classe Jeu, qui est l’une des classes principales, dépend de la classe *InformationsJeu* parce qu’un jeu a besoin d’avoir des informations tel que le nom, la date de création ou encore un synopsis. Un jeu comporte aussi des théories et des visuels. Nous avons donc fait deux classes différentes nommées Théorie et Visuel. Cela permet de rendre le programme plus optimisé puisque c’est possible de modifier les théories et les visuels plus facilement.

Notre classe qui gère toutes les classes est notre classe Manager. C’est elle qui lie le code et la vue.

Nos classes filles de Nommable ont toutes des noms et nous trouvions plus judicieux de faire des classes qui hériteraient de nommable.