Diagramme de packages (Modélisation) :

Le package user contient des classes liées directement à l’utilisateur, tel la classe Utilisateur, et la classe Marathon, lié intimement à un Utilisateur.

Le package content rassemble tout le contenu de remplissage de la plateforme, donc tout les contenus Vidéoludiques (films, séries animes…). Le sous-package episodique représente tous les contenus vidéoludiques sous forme d’épisodes (séries et animes), ainsi que leur composants (épisodes et saisons).

Le package usefull\_interfaces, langues, et genres sont tous trois des packages de services, ils servent aux classes des packages user et content. Ils à la racine du projet de modélisation, dans un souci logique. En effet ce sont des ressources que nous pourrions utiliser dans d’autre contextes que content ou user, expliquant ces namespaces.

usefull\_interfaces regroupe toutes les interfaces pouvant être utilisées par toutes les classes, genres regroupe deux enums pour représenter les genres des contenus vidéoludiques (action, shonen…) et langues regroupe les langues pour les contenus vidéoludiques.

Dans usefull\_interfaces, une interface IEstDescriptible est présente, et est importé par ContenuVideoludique et Episode qui l’implémentent, car sont descriptibles. Ces deux classes implémentent aussi IEstAjoutableAuMarathon, pour pouvoir les ajouter à la liste de lecture d’un marathon. usefull-interfaces permet ainsi de regrouper toutes interfaces susceptibles d’être utilisée dans tout les packages.

Le package genres est importé par content, pour décrire les genres Globaux de ContenuVideoludique, mais est aussi importé par episodique, pour décrire les genres d’animes de la classe Anime.

Le package langues contient un enum pour des langages, qui est importé par content, pour spécifier les langues audios et des sous titres des contenus audiovisuels.

Le package user utilise le package content, pour la piste de lecture d’un marathon ou bien les contenus vidéoludiques déjà vu par l’utilisateur