Diagramme de séquence (Modélisation) :

Le diagramme de séquence présente l’algorithmie globale de la création des thèmes (genres possibles) par des dictionnaires, jusqu’à la création de la playlist random de contenu et épisodes.

Afin de faciliter la création d’une playlist de lecture, deux dictionnaires ont été créé, liant un genre, avec tous les contenus vidéoludiques

Etape 1 :

On commence par ajouter un thème possible au dictionnaire de thèmes globaux possibles. Cela a pour effet, si jamais la clé n’est pas déjà présente, de l’ajouter, avec une liste de tous les ContenuVidéoludiques possédant ce genreGlobal dans leur liste de genres globaux.

Etape 2 :

Dans ce cas, le fonctionnement est le même, mais l’on veut cette fois ajouter un thème d’animé, ainsi que la liste des animes possédant ce genre, dans le dictionnaire de thèmes d’animes possibles.

Etape 3 :

CréerListeLecture correspond au fait d’ajouter dans la liste des contenus composant le marathon un maximum de contenu, en respectant les thèmes possibles, et aussi le temps maximum.

Etape 4&5 :

On construit un nouveau Random, de référence random. Il servira de choisir de façon aléatoire les contenus à ajouter a la playlist.

Etape 6&7 :

On génère un int aléatoire entre 0 et 1, un semblant de booléen, afin de choisir si l’on ajoute un contenu provenant des thèmes globaux possibles, ou bien plutôt des épisodes provenant des animes possibles ayant un des thèmes d’animes possibles. Ici on renvoit 0, on prend donc un contenu vidéoludique de thème global possible.

Etape 8 :

On a simplifié ici, mais entre l’étape 7 et 8, se trouve un retirage d’entier aléatoire, pour choisir une des listes en value avec un thème global en key, et un second pour tirer un contenu aléatoire dans la liste choisie avec le random précédent. On tire ici aléatoirement un ContenuVidéoludique de type Film, et on l’ajoute à la liste de lecture du marathon.

Etape 9&10 :

On retire un int entre 0et 1 (cf etape 6&7). C’est un simulacre de booleen. Ici on tire 0, on choisit donc un contenu parmi les values du dictionnaire des genres globaux disponibles.

Etape 11&12 :

On cherche un nombre aléatoire entre 0 et le nombre de paires clé-value dans le dictionnaire de genres globaux possibles. Ici on a 3 paires, donc on choisit entre 0 et 4 (indexage par Linq). Ainsi, on tire ici le 3eme élément « en index » du dictionnaire. On récupère la value à l’index correspondant, étant une liste de contenuVideoludique

Etape 13&14 :

On tire un int aléatoire entre 0 et le nombres de nodes contenu dans la list récupéré à l’etape précédente, pour choisir un contenu à un index alétoire tiré juste avant.

Etape 15 :

On a tiré une série. On ne veut pas ajouter toute la série, mais seulement au maximum 3 épisodes, ou une durée se rapprochant le plus de celle passée en paramètres, la majorant de la durée d’un épisode au max

Etape 16 :

On appelle la fonction de serie, pour demander à récupérer une suite d’épisode, d’environ le temps passé en paramètre, ou bien de max 3 épisodes.

Etape 17 :

On commence par récupérer la référence de la première saison de GOT

Etape 18 :

On appelle la fonction de saison, pour demander à récupérer une suite d’épisode, d’environ le temps passé en paramètre, ou bien de max 3 épisodes, afin que Serie puisse le renvoyer à Marathon.

Etape 19 :

On ajoute un premier episode, et on décrémente le temps passé en paramètre du temps de l’épisode

Etape 20 :

On ajoute un second épisode, le temps défini comme limite à l’étape 18 est soit réduit à 0, soit majorer de maximum la durée de l’épisode. On cesse donc d’ajouter.

Etape 21&22 :

On renvoit la liste composé des épisodes ajouté vers la méthode RecupererListEpisode de Saison, que l’on renvoit directement au marathon, pour qu’il puisse tout ajouter.