Description

Diagramme de package :

**Information\_vue :**

Information\_vue contient tous les pop-ups qui seront utilisé dans le projet.

**Fenetre :**

Fenetre contient les pages principales de l’application, la première est la page qui apparaîtra lors de l’ouverture de l’application, elle est appelée Sériathon, elle est utilisée avant la connexion ou l’inscription d’un utilisateur. La seconde fenetre est utilisé une fois que l’utilisateur se sera identifié ou se sera inscrit, elle permet la navigation entre le marathon, le profil de l’utilisateur et la page d’accueil.

**Converter :**

Converter contient les navigateurs ainsi que les converters utilisé pour la navigation mais aussi le converter d’image.

**UC :**

UC contient tous les user contrôles utilisés dans le projet. Il contient lui-même plusieurs dossiers tel que login\_window, main\_windows.

🡪Login\_window contient les user contrôles de connexion et d’inscription.

🡪 Main\_window contient profile, page\_principale et Marahon.

* Profile inclue toutes les user contrôles relatifs au profil.
* Page\_principale contient la page principale utilisé dans Sériathon.xaml et dans Accueil.xaml mais aussi la bar de navigation.
* Marathon qui englobe tous les user contrôles relatifs au marathon : InfoCV, marathon\_windows et Creation\_marathon.
  + InfoCV contient les pages d’informations sur les films, séries (la série en elle-même, les saisons et les épisodes) et animes (l’anime en lui-même, les saisons ainsi que les épisodes).
  + Marathon\_windows contient la page principale du marathon, avec tous les films, séries et animes que l’utilisateur doit regarder, répartie en jour.
  + Creation\_marathon contient toutes les user contrôles qui permettent de créer un marathon.

**Interactions :**

**Fenetre :**

Seriathon.xaml utilise login\_windows pour afficher connexion.xaml et inscription.xaml.

Accueil.xaml utilise converter pour afficher la page principale ainsi que la bar de navigation (page\_principale.

**Login\_window :**

connexion.xaml et inscription.xaml utilise fenetre pour passer de Sériathon.xaml à Accueil.xaml, qui est la page qui apparait après la connexion. Connexion.xaml peut utiliser Informations\_Vues pour afficher la fenêtre pop-up qui dit que le mot de passe ou l’identifiant n’est pas valable. Login\_window s’utilise car connexion peut appeler inscription et inversement.

**Page\_principale :**

Page\_principale utilise converter pour afficher la page d’accueil (page\_principale), la page des profils (Profile) mais aussi la page des marathon (marathon\_windows) si un marathon a déjà été créer ou la page de création d’un marathon (Creation\_marathon) si aucun marathon n’a été créé.

**InfoCV :**

InfoCV utilise converter pour afficher afficher d’autre infos sur les contenues vidéoludiques, par exemple depuis une série on peut aller à une saison puis accéder à un épisode en particulié.

**Marathon\_windows :**

Marathon\_windows utilise lui-même, car UC\_Marathon utilise UC\_Marathon\_Jour qui utilise UC\_Marathon\_Episode. Il utilise Information\_Vues pour afficher la pop-up de confirmation de suppression du marathon. Il utilise également converter pour afficher les informations des conteneus vidéoludiques (InfoCV).

**Création\_marathon :**

Creation\_marathon utilise converter pour pouvoir passer d’étape en étape de création du marathon donc dans le même dossier mais aussi d’afficher à la fin de création du marathon la page du marathon (marathon\_windows).

**Profile :**

Profile utilise converter pour afficher la page des contenues vidéoludiques vue mais aussi la page des statistiques.

**Diagramme de classe :**

Marathon\_window :

* UC\_Marathon : contient le marathon de l’utilisateur, avec chaque jours, puis dans chaque chaque jours, il contient tout les épisodes/films à regarder.
* UC\_Marathon\_Jour : permet de regrouper plusieurs épisodes/films à regarder ce jour ci.
* UC\_Marathon\_Episode : permet de créer un épisode/film a regarder.

Creation\_marathon :

* UC\_NouveauMarathon1-5 : on entre le nom du marathon, la période que durera le marathon ainsi que le nombre d’heure par jours.
* UC\_NouveauMarathon2-5 : permet de sélectionner quel type de contenue vidéoludique l’utilisateur a envie de regarder.
* UC\_NouveauMarathon3-5-Anime : permet de sélectionner quel genre d’anime l’utilisateur a envie de regarder.
* UC\_NouveauMarathon3-5-FilmEtSerie : permet de sélectionner quel genre de film/série l’utilisateur a envie de regarder.
* UC\_NouveauMarathon4-5 : permet de continuer ou de rajouter un type et/ou genre.
* UC\_NouveauMarathon5-5 : il récapitule tout infos du marathon, puis permet de finaliser.

InfoCV :

* InfoCV : il permet d’avoir les informations sur tel film/série/anime/saison ou épisode.

Profile :

* UC\_Profile : permet de changer entre l’onglet Vue et statistique.
* UC\_Profile\_Vue : permet de voir tout les contenues vidéoludiques déjà regarder.
* UC\_Profile\_Statistique : permet de regarder toutes les statistiques (nombre de films, série, anime vue, les genres et réalisateur favori.

Page\_principale :

* UC\_accueil : est le fond d’écran de l’accueil.
* UC\_Menu\_Nav : permet de naviguer entre UC\_accueil, UC\_marathon et UC\_Profile.

Login\_window :

* Inscription : permet de s’inscrire.
* Connexion : permet de se connecter.

Information\_Vues :

* Supression\_confirmation : permet de valider ou non la suppression d’un marathon.
* Connexion\_erreur : permet d’indiquer à l’utilisateur qu’une erreur s’est produite lors de la connexion (mot de passe ou adresse e-mail incorrecte).

Fenetre :

* Accueil : affiche UC\_accueil, puis permet d’afficher UC\_Inscription mais aussi UC\_Connexion.
* Sériathon : est la fenêtre utilisé après la connexion de l’utilisateur est contient UC\_Menu\_Nav qui permet de naviguer entre UC\_accueil, UC\_marathon et UC\_Profile.

Converter :

* func2WindowPartConverter : permet de convertir un func en user contrôle dans le content contrôle de UC\_Profile.
* func2WindowPartConverterProfil : permet de convertir un func en user contrôle dans le content contrôle de Sériathon.
* ConvertString2Image : permet de convertir un string (nom d’une image) en un chemin vers celle-ci.
* NavProfil : permet la navigation dans le content contrôle de UC\_Profile.
* NavNavBar : permet la navigation dans le content contrôle de Sériathon.