

Architecture

Jeremy Arrestier, Thibaut Fabre, Alexandre Kervadec, Guillaume Verdugo

15 février 2015

0.1 Explication détaillée de l'UML

Notre architecture est structurée en plusieurs grands groupes se composant de classes. Nous allons décrire ces groupes un à un.

0.1.1 BDD

Ce package contient l'ensemble des médias qui seront disponibles sur l'application (audio, vidéos, questions, langue de la question).

Cette organisation des données a été choisie pour optimiser l'ajout de médias et pour permettre l'ajout d'autres langues à l'application.

0.1.2 Result

Ce package-ci est l'ensemble des informations concernant l'utilisateur (le sujet de l'expérience). Il est aussi composé de ses résultats aux réponses du test ainsi que d'une classe permettant d'extraire les données vers un fichier *CSV* / *txt* / *XML*.

0.1.3 Tests

Ce package regroupe l'ensemble des tests qui seront nécessaires pour minimiser les erreurs au niveau de la base de données (par exemple lors d'un upload de médias, on vérifie que le format soit adapté).

0.1.4 Graphic

Ici sont regroupées toutes les fonctionnalités liées à l'interface graphique.

0.1.5 Processes

Nous avons réuni ici, tout ce qui correspond au *contrôleur* de l'application.

La classe **GUI_select** est la sélection de l'ensemble des médias présentées lors d'une question. **GUI_Answer** correspond à la vidéo et à l'audio sélectionnés par l'utilisateur liés à une question.

Cmd est l'utilisation de l'application par l'administrateur lorsqu'il voudra ajouter ou retirer des médias et questions de la base de données.

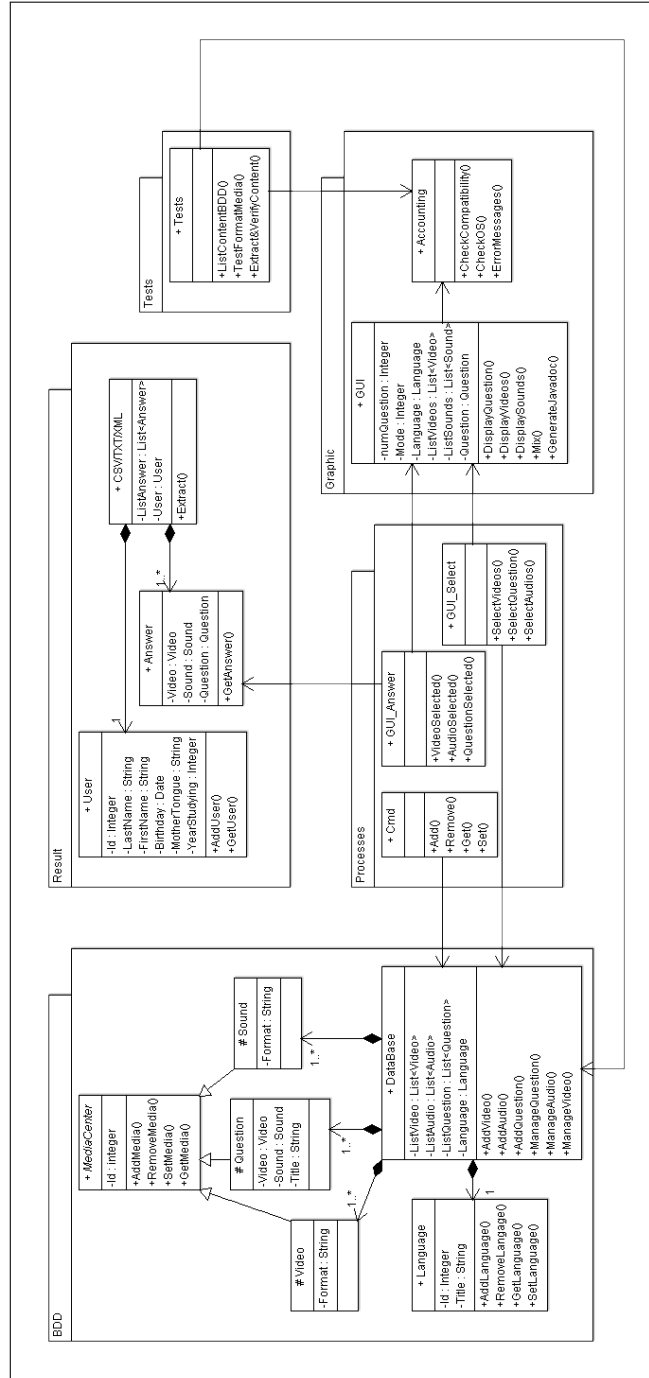


FIGURE 1 – UML - Architecture