**CoFiApp**

• Qu’est-ce-que c’est ?

CoFiApp est une application gratuite qui stocke des films avec leurs informations principales. La différence avec une simple base de données de films, c’est que tous les films présents dans l’application sont ajoutés par les utilisateurs de l’application. Tout le monde peut consulter la liste des films qui ont été ajouté dans l’application. Pour chaque film, il y a différentes informations :

* Le titre
* L’affiche
* Le réalisateur
* La date de sortie
* La liste des étiquettes associées au type du film
* Le synopsis
* La liste des acteurs avec le nom, prénom et une photo de profile

Il n’y a pas besoin de se créer de compte pour pouvoir ajouter un film dans l’application. Seuls les administrateurs de l’application ont un besoin de compte. Il sera utilisé pour modifier ou supprimer des films.

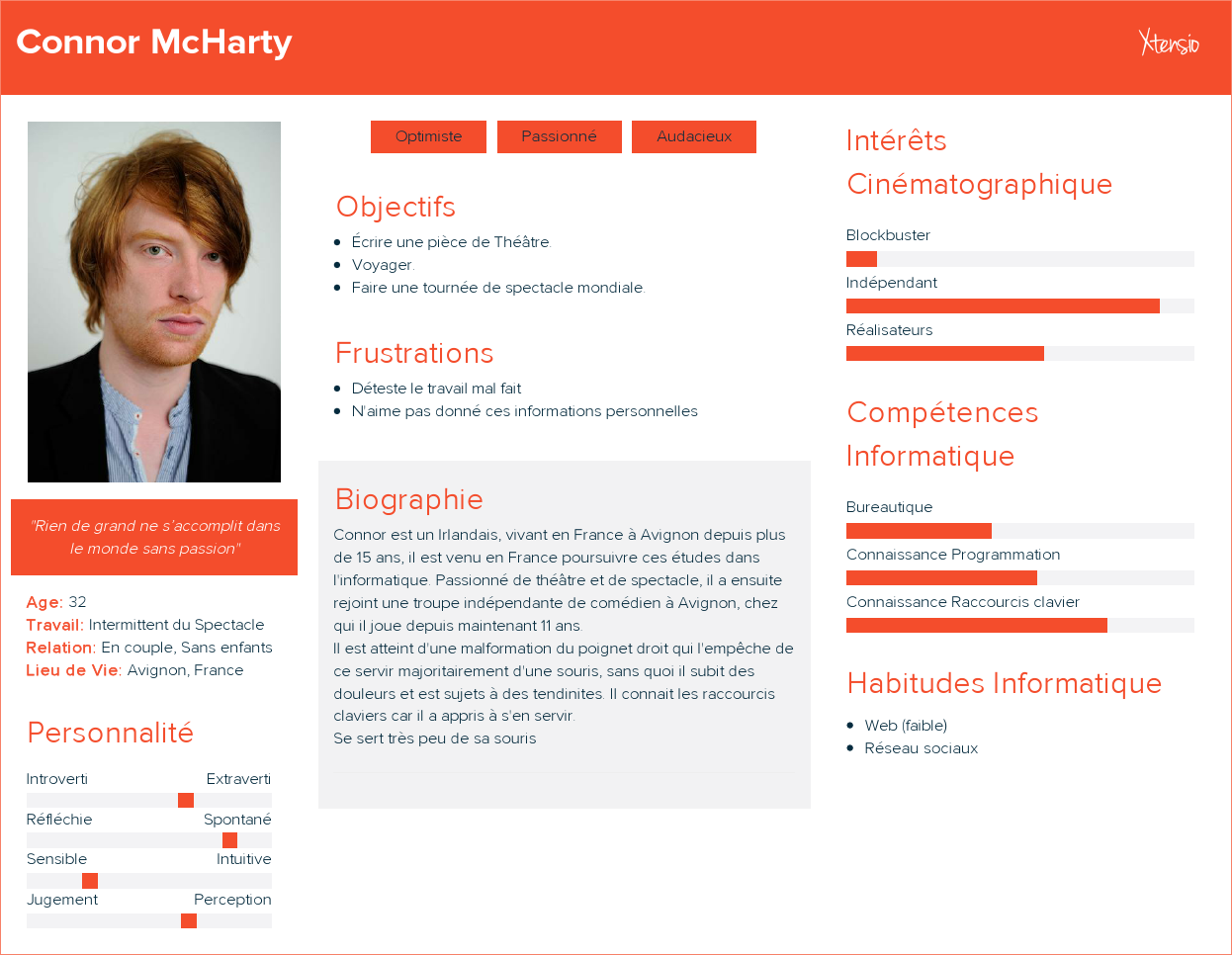
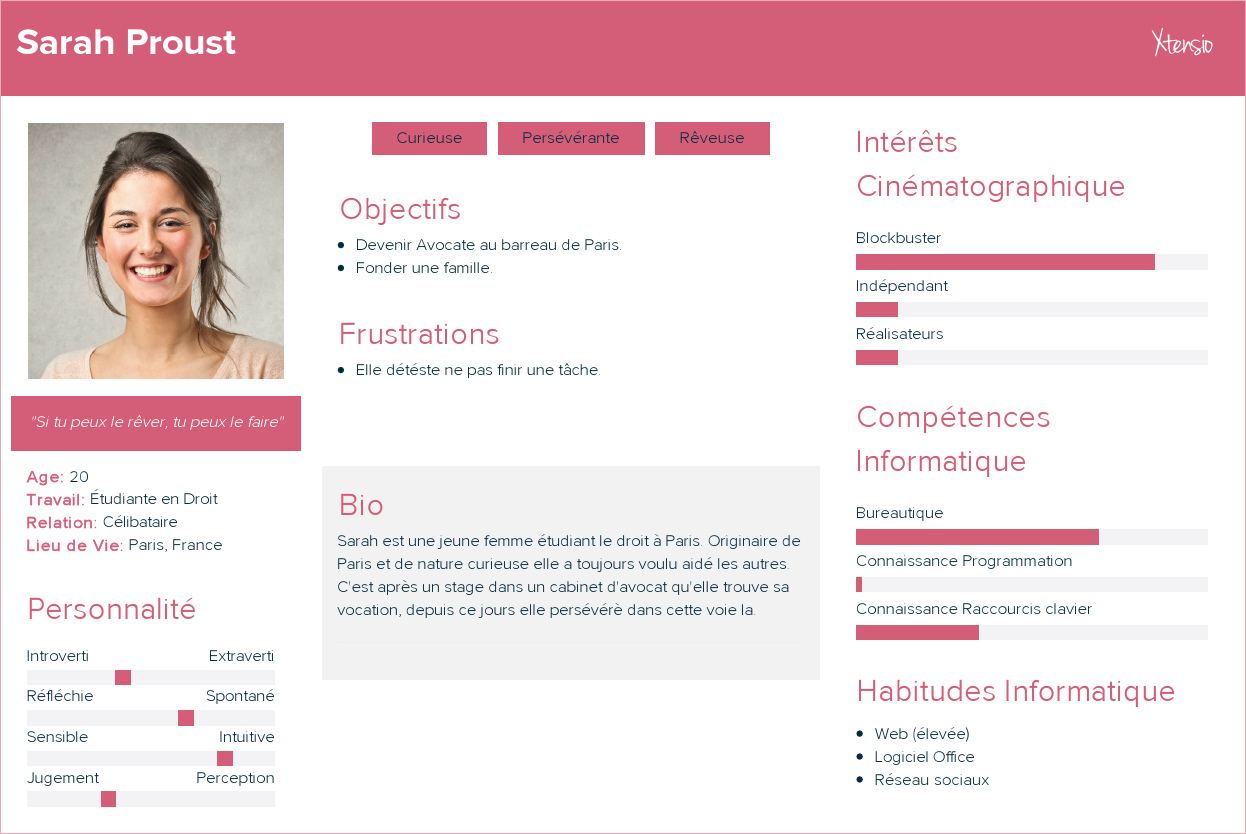
Chaque utilisateur pourra signaler un film ou plusieurs films si le contenu ne correspond pas. Un mail sera donc envoyé au administrateur afin qu’il puisse modifier ça à tout prix.

• Pour qui ?

Nous avons pensé CoFiApp comme une application accessible à tous et pour tous. Ainsi chaque personne souhaitant découvrir de nouveau film pourra venir, sans besoins de donner ses informations personnelles, utiliser notre application.

CoFiApp vise le tout public, néanmoins, l’application est doté d’une partie entièrement dédié aux films Indépendant, chaque utilisateurs pourra alors découvrir des films indépendants. Les réalisateurs peuvent aussi aspirer à cette particularité, et ainsi pouvoir profiter d’une meilleure visibilité de leurs travaux.

• Les Personas



* Leur utilisation de l’application

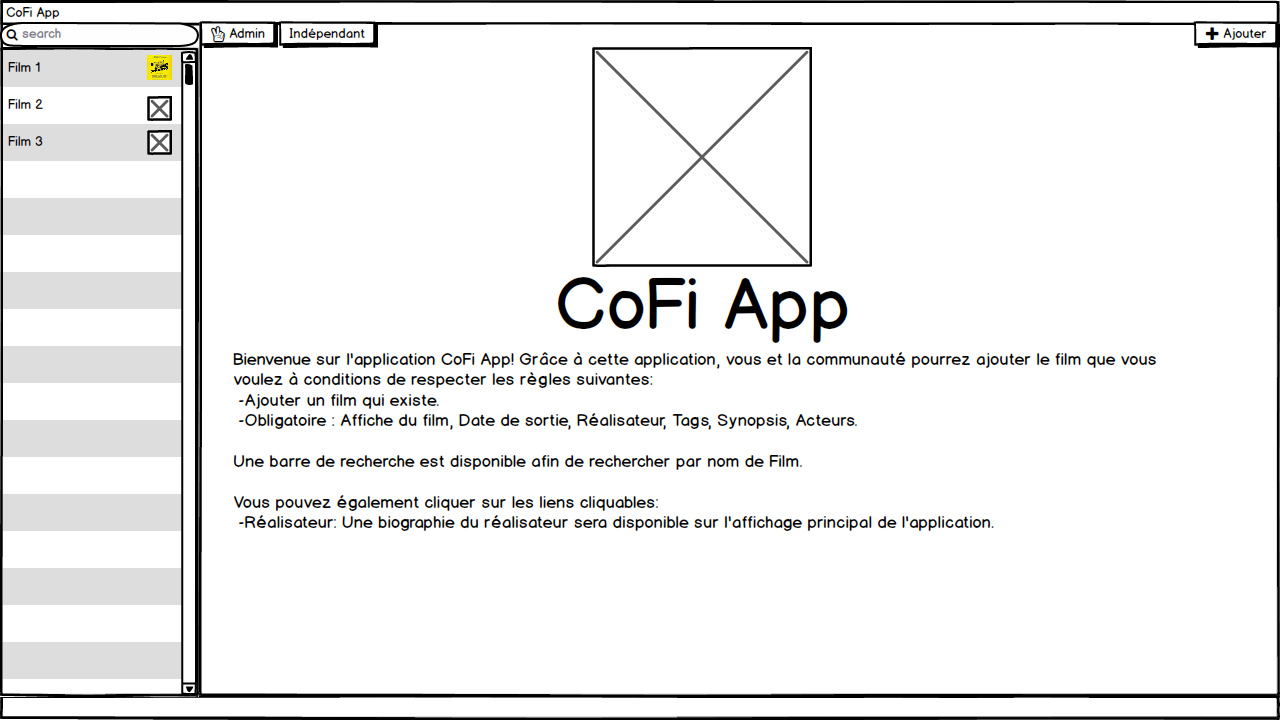
-Sarah voit en l’application un moyen pour elle de découvrir des Films de type Blockbuster qu’elle ne connaîtrait pas encore. Sa nature curieuse la forcerait à rechercher tout type d’information sur les films en question. Elle y découvrirait ainsi toute les informations qui lui sont nécessaires pour elle de découvrir le film. Sarah aimerait bien qu’il soit possible d’intégrer un lien cliquable qui permettrait d’acheter le film via un site externe.

-Connor voit en l’application un moyen pour lui de découvrir, et surtout de faire découvrir aux autres personnes l’existence de grands nombres de film indépendant. L’ergonomie de l’application lui permet de très peu utilisé sa souris, et donc de lui permettre d’utiliser l’application comme les autres sans tenir compte de son handicap. Si jamais sa troupe se met au long-métrage il sera ravi de la faire découvrir aux autres via cette application !

**Description des Sketchs**

**Éléments redondants lors des descriptions :**

* Situés en haut de la page, les différents boutons permettent d'accéder à diverses fonctionnalités. Le bouton “admin” permet aux gérants de se connecter sur compte spécial qui a plus de droits qu’un simple utilisateur sur l’application. Une fois connecté en tant qu’administrateur, le bouton “supprimer” apparaît dans la fenêtre et il permet de supprimer des films ou des réalisateurs. Le bouton “ajouter” permet d’ajouter dans l’application des films ou des réalisateurs. Le bouton “indépendants” va permettre de mettre en avant les courts ou longs métrages de studios indépendants.
* Sur la partie gauche, on trouve la liste des tous les films disponibles avec une barre de recherche pour une navigation plus simple.

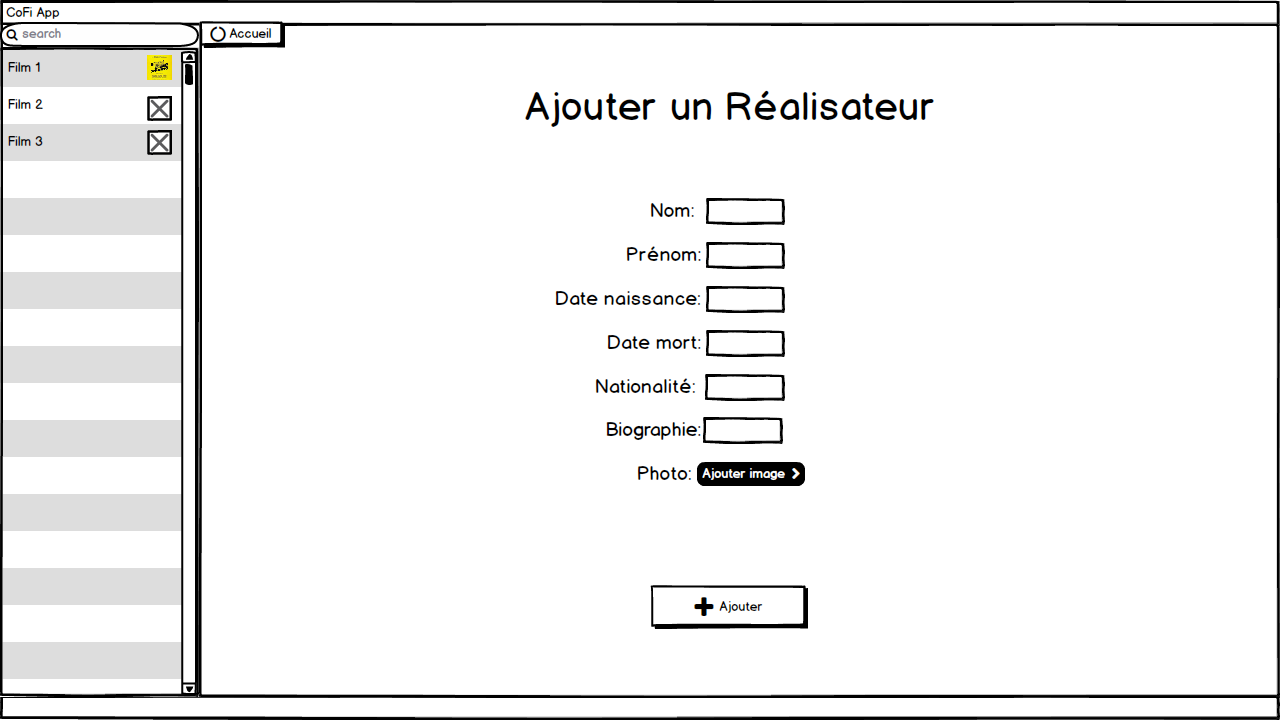


**Accueil :**

* Cette vue contient le logo ainsi que le nom de l’application et en dessous de ces éléments, il y a une brève description du fonctionnement de l’application avec les différentes règles à suivre.
* Le bouton Admin permet d’accéder à la page de connexion Administrateur de l’application
* Le bouton Indépendant permet d’accéder à la page Indépendant de l’application
* Le bouton Ajouter ouvre une boite de dialogue permettant à l’utilisateur de choisir ce qu’il souhaite ajouter (Film, Réalisateur).

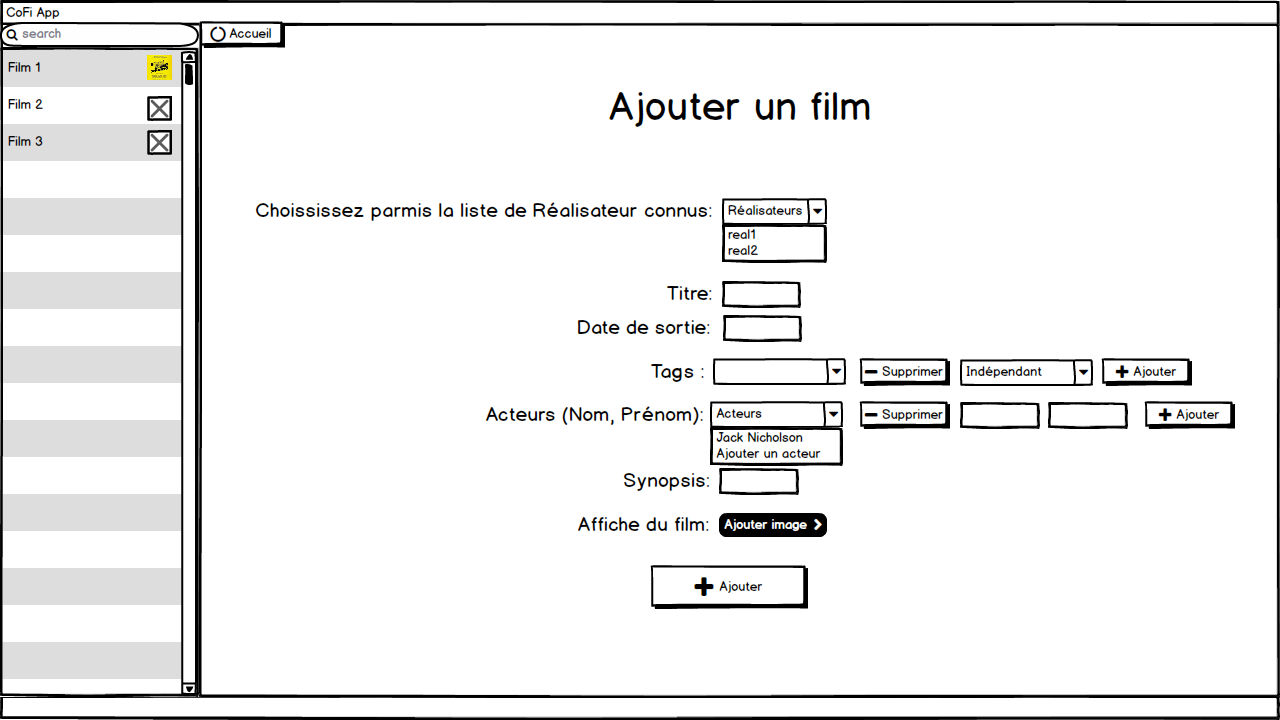
**Add\_Box :**

* Cette fenêtre est ouverte lorsque l’on clique sur le bouton “Ajouter” et elle permet d’ajouter un film ou un réalisateur.
* Si le bouton Film est activé, l’utilisateur sera redirigé vers La page Ajout Film.
* Si le bouton Réalisateur est activé, l’utilisateur sera redirigé vers La page Ajout Réalisateur.
* Le bouton Annuler permet de revenir à la page précédente.



**Add\_Director :**

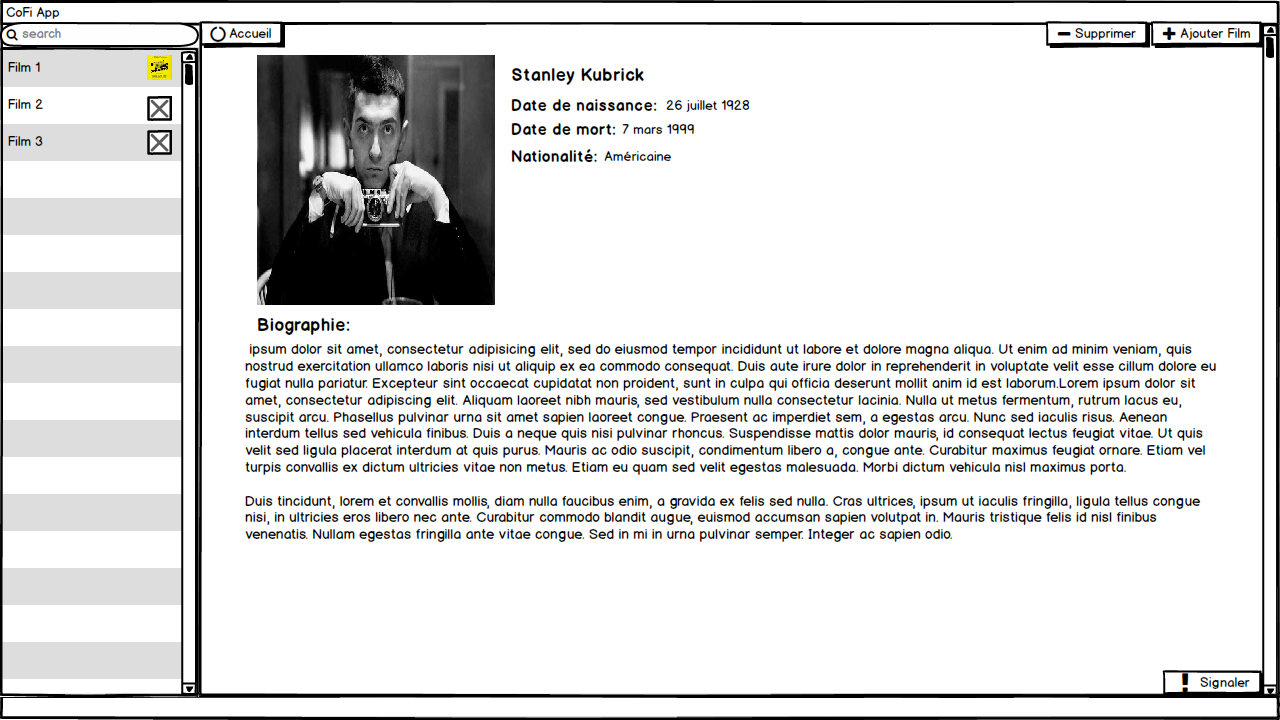
* C’est la partie qui va permettre d’ajouter un réalisateur en fonction des films déjà existants dans l’application.
* On a différents champs à remplir avec du texte contenant le nom, le prénom, la date de naissance, la date de mort (laissé le champ vide s’il n’y en a pas), la nationalité et la biographie.
* On peut ajouter une image qui va servir de photo de profil pour le réalisateur. Si cette option est ignorée, le réalisateur aura une photo de profil par défaut qui pourra être modifiée par un administrateur.
* Pour finir le bouton “ajouter” qui permet de valider et d'enregistrer le réalisateur dans la base de données.
* Le bouton Accueil permet de revenir à la page d’accueil. Attention : Cliquer sur ce bouton avant d’avoir confirmé l’ajout annule l’ajout du film !

  
**Add\_Movies :**

* Cette page permet d'ajouter un film dans la collection de films. Il y a différents champs à remplir pour pouvoir ajouter un film.
* Pour associer un réalisateur au film, il faut qu'il soit déjà enregistré.
* On a aussi le titre, la date de sortie, le synopsis et la liste des tags qui représentent les thèmes du film à ajouter. La liste des tags peut être modifié à tout moment, pour ajouter un Tag il suffit de sélectionné un tag dans la liste de droite et de l’ajouter. Pour en supprimer un il suffit de sélectionné un tag dans la liste des tags du film et de le supprimer.
* On peut aussi choisir la liste des acteurs principaux du film et en ajouter s'ils ne sont pas déjà présents.
* Enfin une image pour le film peut être ajouté et en cliquant sur ajouter le film sera maintenant présent dans la liste des films.

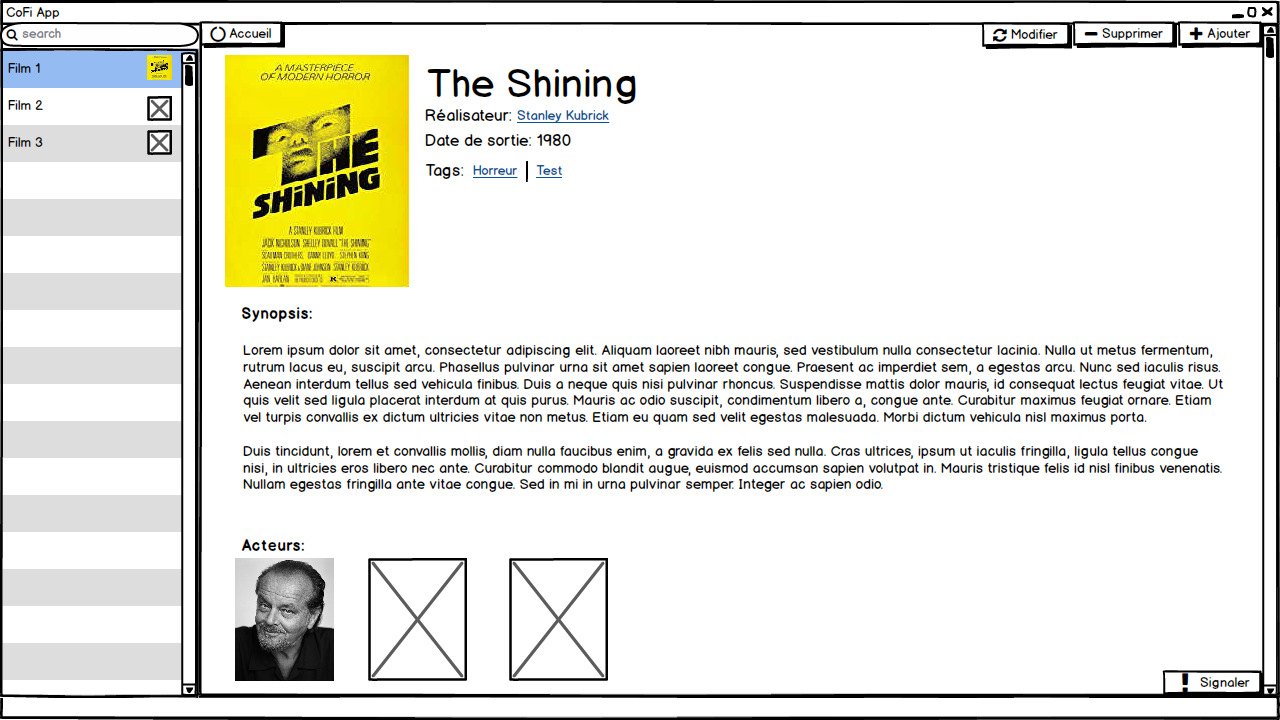
**Delete\_Box :**

* Cette petite fenêtre apparaît lorsque l'on appuie sur le bouton supprimer.
* Une boîte de dialogue pour afficher une erreur s’affiche si l’utilisateur n’est pas connecté en tant qu’administrateur.
* Si l’utilisateur est un administrateur, alors, une boîte de dialogue est alors ouverte pour demander une confirmation de la suppression du dît film ou réalisateur, si Oui alors le film, ou réalisateur, sélectionné est supprimé de la base de donnée de l’application.

****

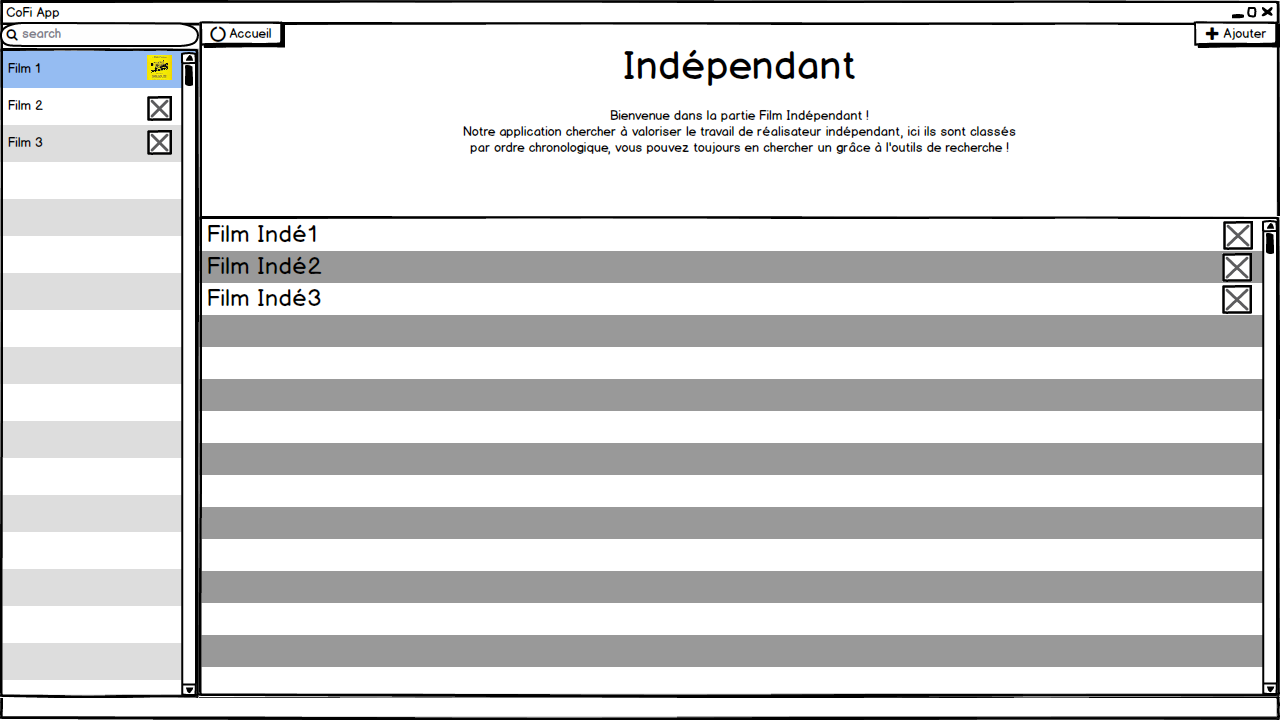
**Ex\_Real :**

* Cette page contient toutes les informations nécessaires concernant un réalisateur.
* Il y a les informations principales avec son nom, son prénom, sa date de naissance, sa date de mort (si nécessaire), sa nationalité et sa biographie.
* Les boutons ajout et suppression fonctionne de la même manière que sur les autres pages.
* Le bouton Signaler permet de signaler un réalisateur, il envoie un mail d’avertissement aux administrateurs de l’application. Ainsi les administrateurs seront mis au courant et pourrons modifier le réalisateur ou le supprimer si besoins est.

****

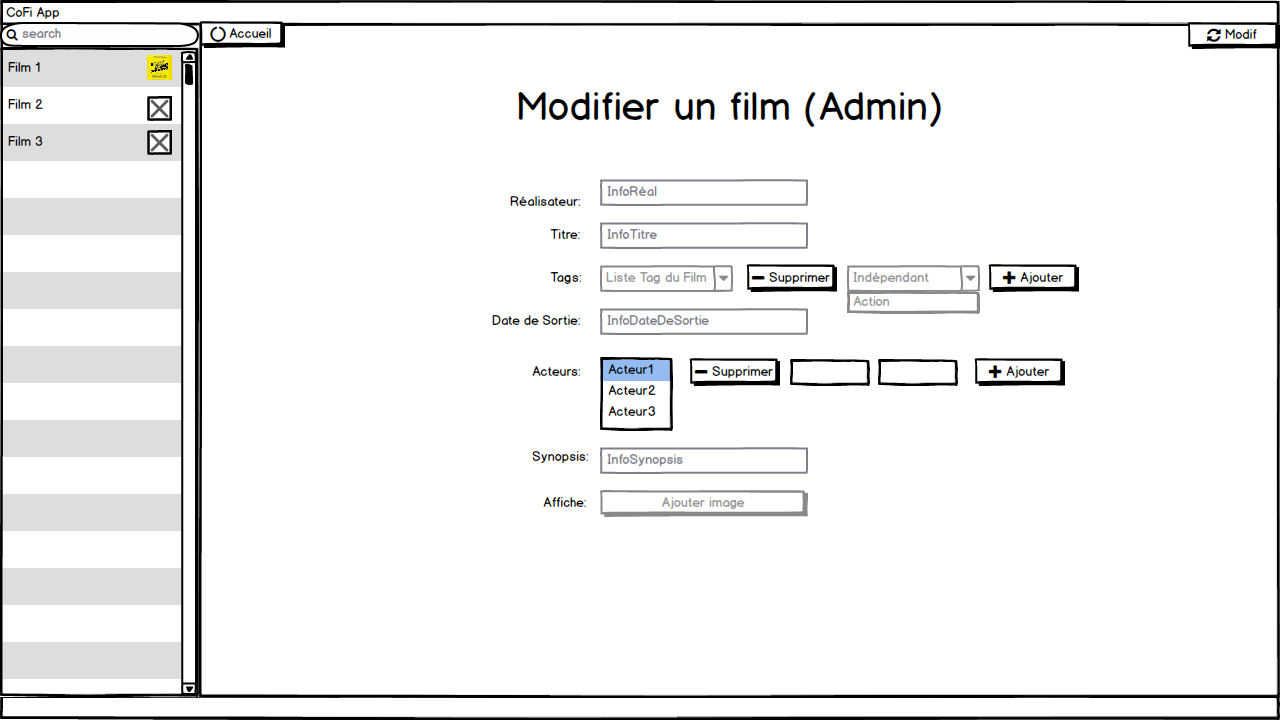
**Ex\_Select :**

* Cette page sera disponible lorsqu'on cliquera sur un film présent dans la liste de gauche.
* On peut voir l'image du film, le titre, le réalisateur, la date de sortie, les différents tags et le synopsis.
* En dessous des diverses informations du film est présente la liste des acteurs principaux du film.
* Comme avec la page du réalisateur, le bouton « Modifier » est disponible seulement pour les administrateurs et permet de changer les informations du film.

****

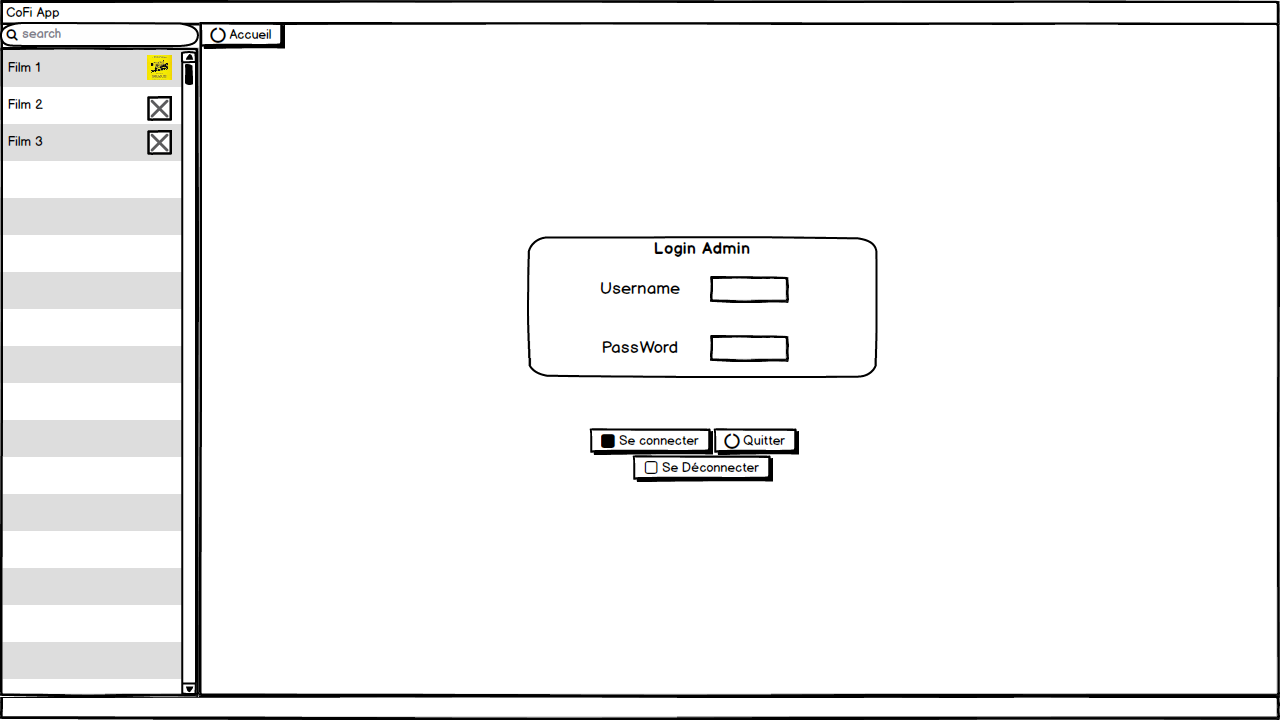
**Indépendant :**

* Cette page permet de recenser tous les films créés par des réalisateurs indépendants. Cela permet de mettre ces films en avant.
* On a donc une liste de films classés par ordre chronologique.

****

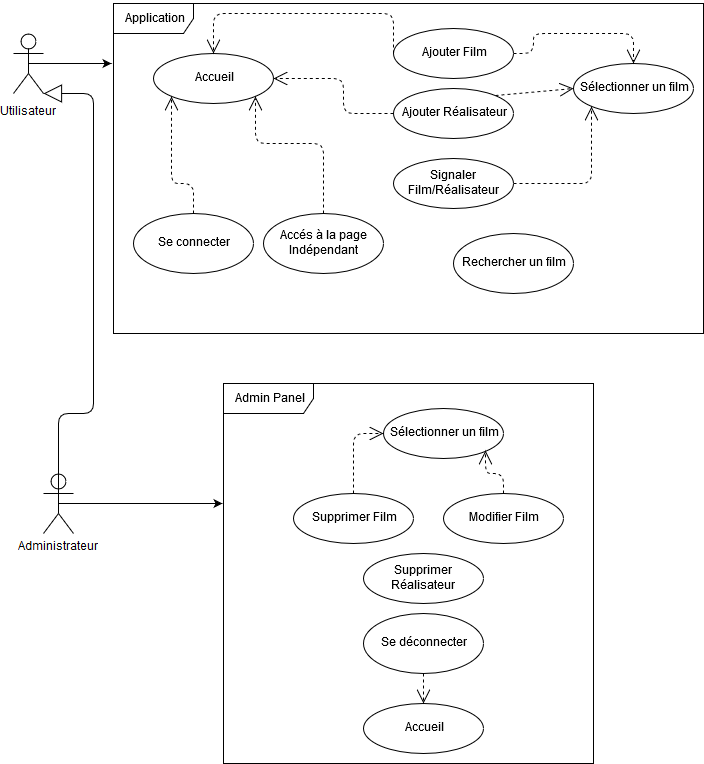
**Modify\_Movie :**

* Comme pour la page pour modifier un réalisateur, on pourra aussi changer les informations d'un film. Le bouton Modifier doit être enfoncé afin de débloquer les cases à modifier. Un tag peut être supprimé en le sélectionnant dans la liste des tags du film, et en appuyant sur le bouton de suppression. Un tag peut être ajouté en sélectionnant un tag existant et en appuyant sur le bouton ajouter.

****

**Panel\_Admin :**

* Cette petite fenêtre apparaît quand on clique sur le bouton « admin » situé à l'accueil de l'application.
* Avec un nom d'utilisateur et un mot de passe, on pourra se connecter en tant qu'administrateur à l'application afin de modifier les informations de film, et aussi de pouvoir supprimer un film ou un réalisateur.
* L’administrateur revient sur cette page pour se déconnecter.

**Description du Diagramme de Cas d’utilisation**

Notre application prend en compte 2 types d’utilisateurs, un utilisateur lambda, et un Administrateur qui dérivent de l’utilisateur Lambda car l’Administrateur possède tous les droits de l’utilisateur plus ceux Administrateur.

**Coté Utilisateur :**

L’utilisateur n’a pas besoins de se connecter pour accéder à notre application. Il a juste à la lancer pour pouvoir pleinement l’utilisé. Il peut ajouter un film, ou un réalisateur, directement via l’accueil sans passer par une page spécifique. Nous avons laissé la possibilité à l’utilisateur de Signaler un film, ou un réalisateur, afin de signaler aux Administrateur un contenue inapproprié. Pour ce faire l’action Signaler dépend de la sélection d’un film. L’utilisateur ne peut signaler s’il n’a pas au préalable sélectionné un film.

L’utilisateur peut également directement et à tout moment, rechercher un film spécifique. Il n’est pas obligé de se souvenir totalement du nom du film, ni même respecter les majuscules, il a juste à écrire sa demande, partiellement ou pleinement, pour que la liste de film ce mette à jour.

L’utilisateur peut également accéder à la page Indépendant, accessible seulement depuis l’accueil.

Si l’utilisateur possède un compte administrateur, il peut alors se connecter avec ses identifiants + mot de passe depuis la page Admin accessible seulement depuis l’accueil.

**Coté Administrateur :**

L’administrateur possède les mêmes droits et dépendance que l’utilisateur.

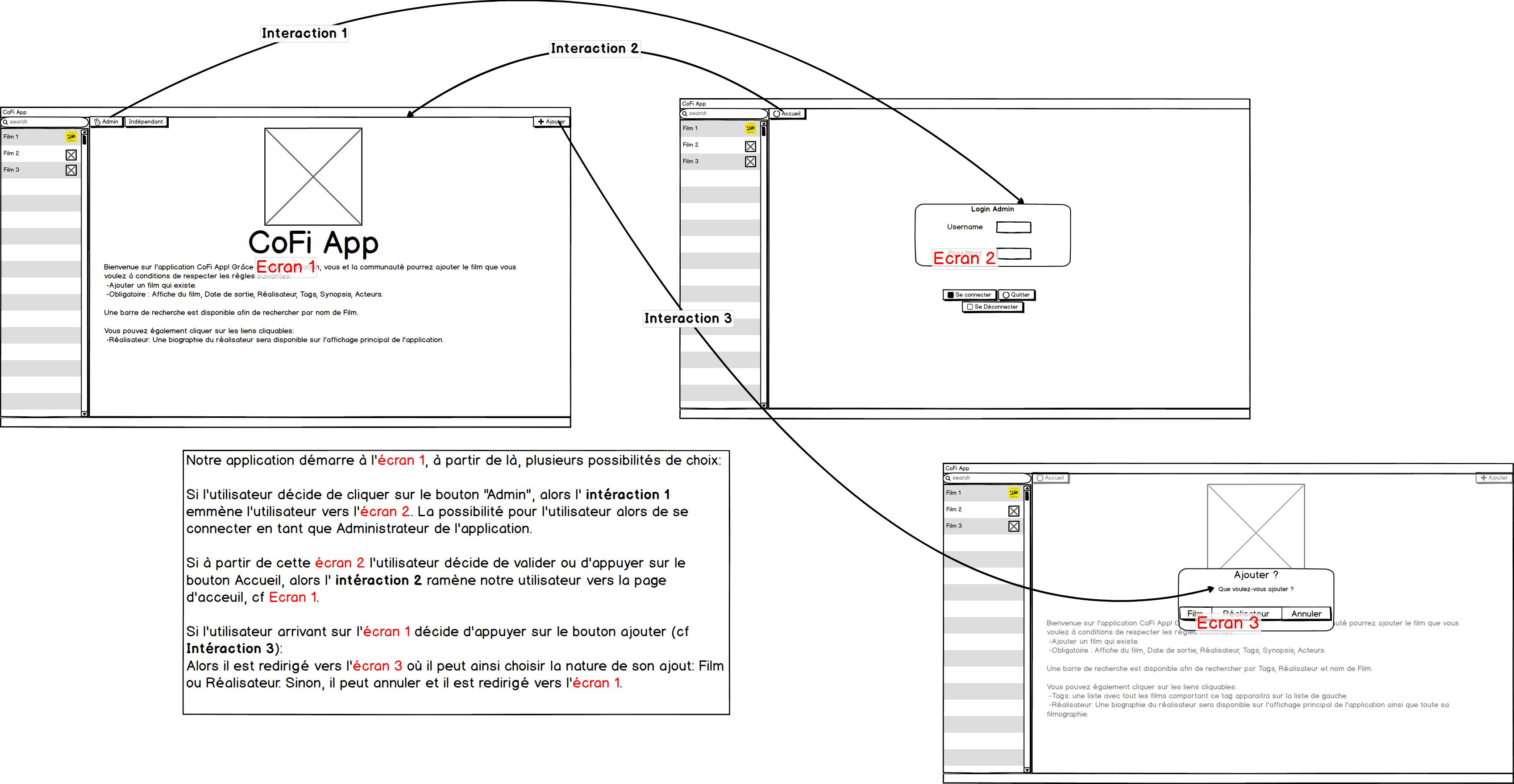
Contrairement à l’utilisateur il possède en plus :

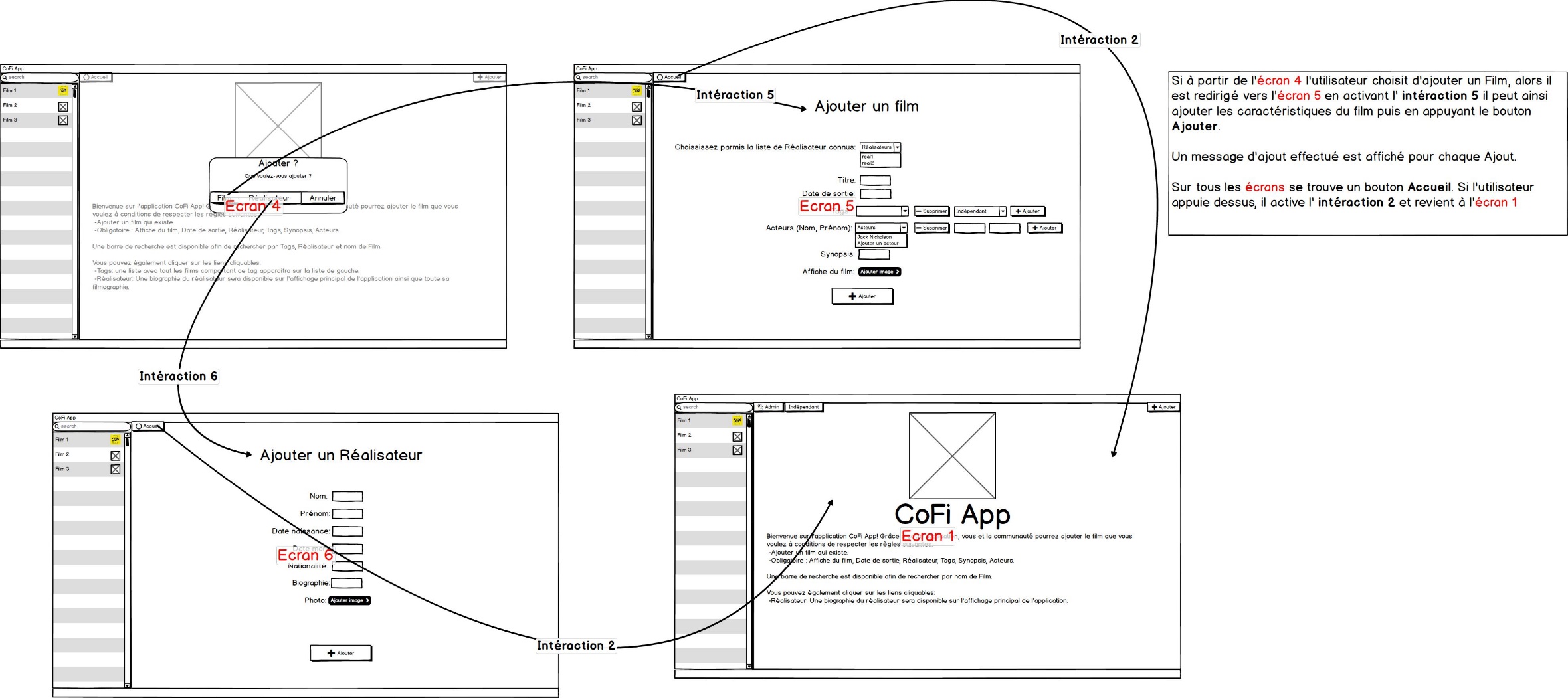
-Le droit de suppression d’un film, à condition d’en avoir sélectionné un avant.

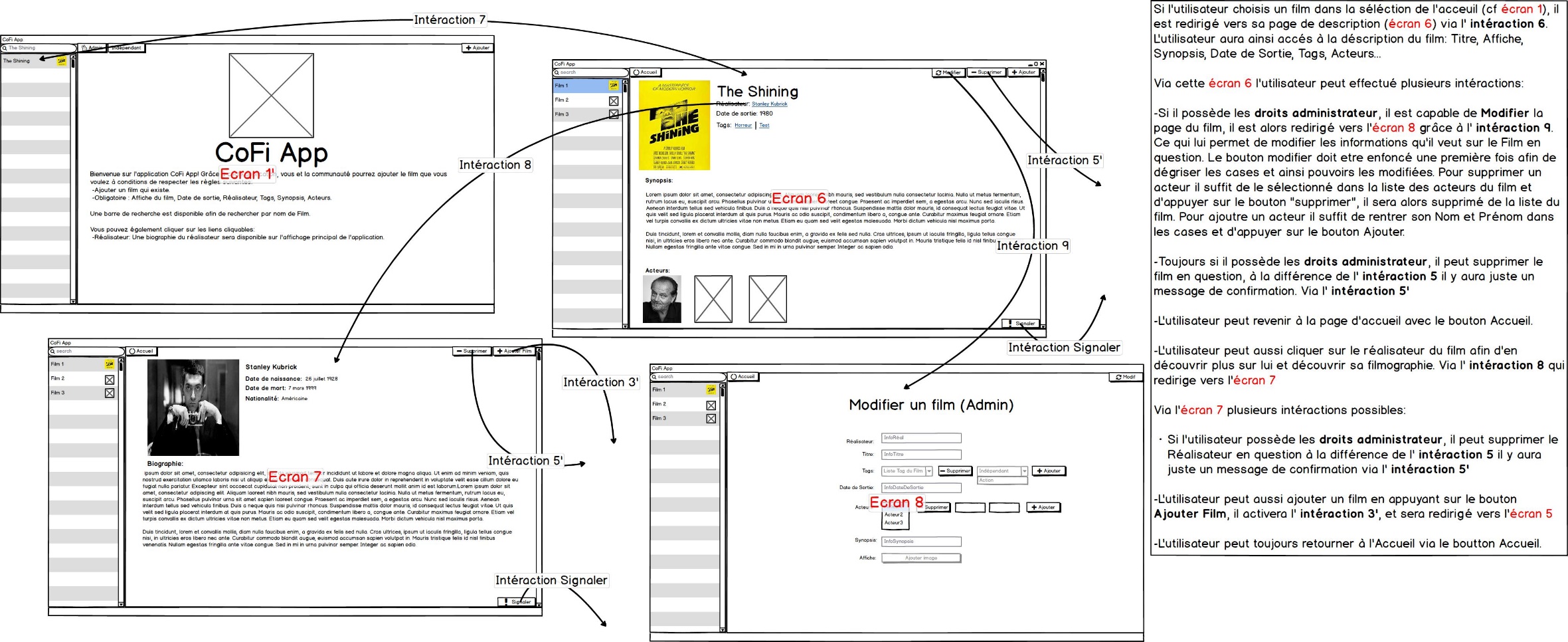
-Le droit de modification d’un film, à condition d’en avoir sélectionné un avant.

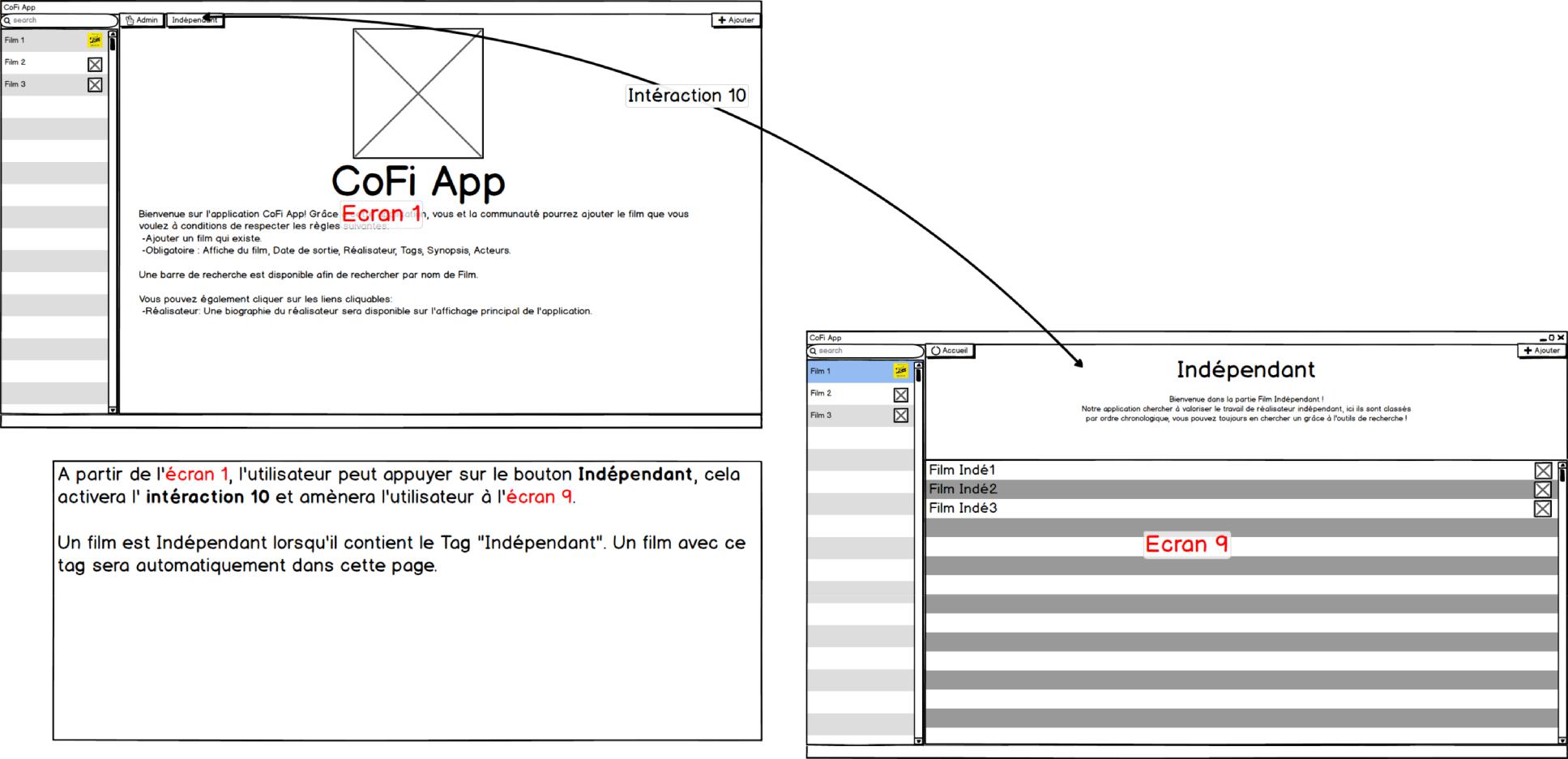
L’administrateur peut se déconnecté seulement sur la page « Admin » accessible seulement depuis l’accueil.

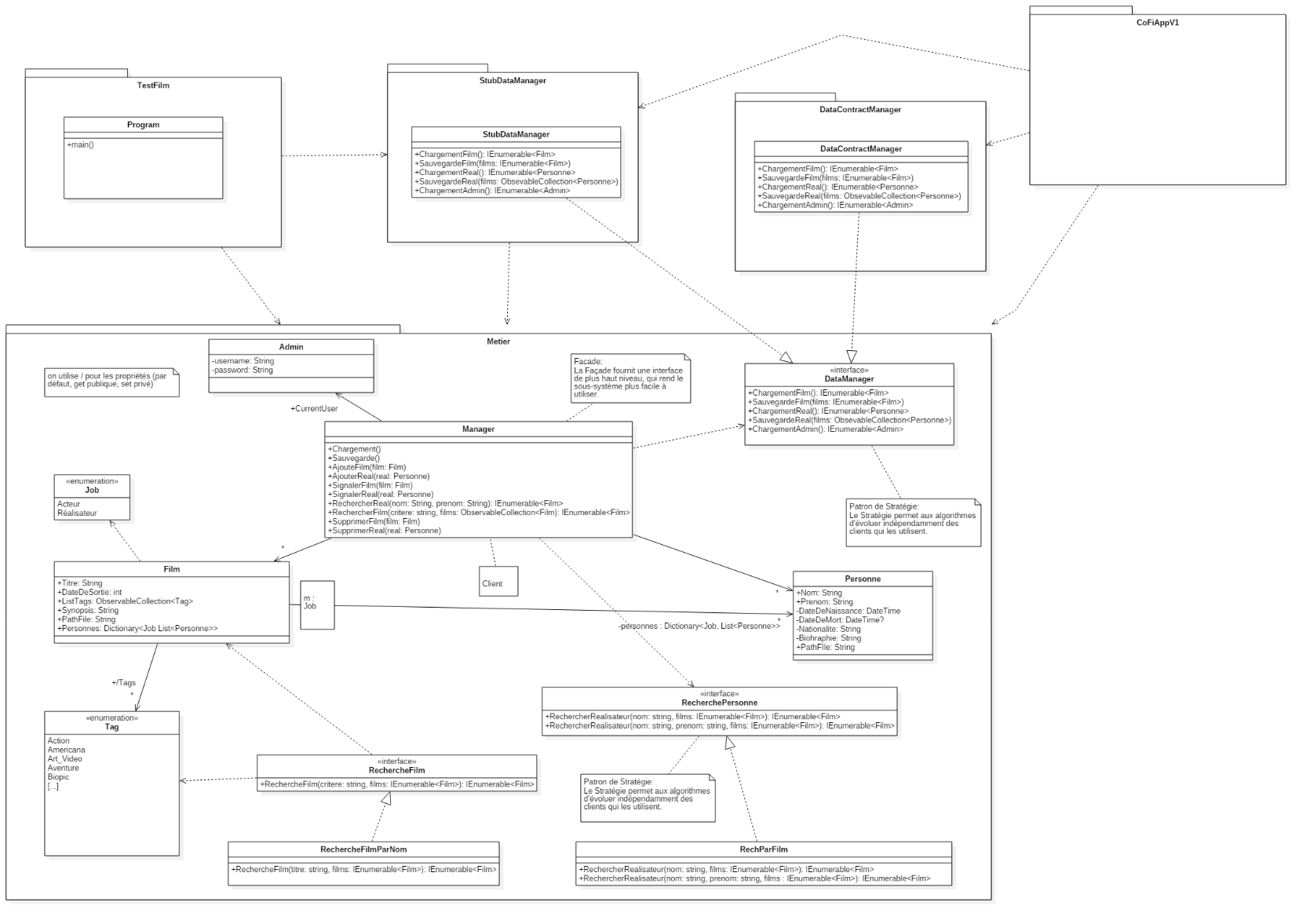
**Storyboard**









**Description de l’architecture**

Patron de Conceptions de l’application :

**Patron de Stratégie :**

Notre application utilise des interfaces, ces interfaces possèdent des méthodes, et ces méthodes sont réécrites dans une classe implémentant cette interface.

Le Stratégie permet aux algorithmes d’évoluer indépendamment des clients qui les utilisent.

Nous utilisons ce patron car il permet de rendre notre programmation beaucoup plus indépendante et évolutive.

**Patron de Façade :**

La classe Manager de notre application, fait office de Façade de l’application. Le Manager est lié à toute les classes de l’application, ce qui rend l’application unifié est plus facile d’accès.

Tout d'abord, la classe la plus importante est le "Manager". Il est le cœur de l'application car c'est lui qui dirige toutes les actions effectuées dans l'application. Il contient les méthodes Chargement() et Sauvegarde() qui vont appeler les méthodes de chargements et de sauvegardes de l'interface "IdataManager". Cela va permettre de charger la liste de films et la liste des réalisateurs présentes dans l'application à l'ouverture de celle-ci. Pareil pour la sauvegarde mais dans le sens inverse, elle va stocker les données présentes dans les listes afin que les données puissent persister.

Ensuite les méthodes "AjouterFilm" et "AjouterReal" sont similaires, la seule différence entre les deux, c'est qu’elles vont ajouter une instance différente dans une liste différente. La méthode "AjouterFilm" va donc ajouter un film à la collection de films en vérifiant qu'il n'existe pas déjà. Pareil pour un réalisateur qui sera ajouté dans la liste des réalisateurs en vérifiant toujours s’il n'existe pas déjà.

Après les méthodes de signalements. Elles permettent d'envoyer un mail aux administrateurs de l'application afin qu'ils puissent modifier ou supprimer l'objet signalé. Les méthodes sont les mêmes, seul le paramètre d'entrée change en fonction que ce soit un film ou un réalisateur.

Ensuite, nous avons les méthodes de recherches pour trouver un réalisateur ou un film. Chaque méthode délègue ce travail à l'interface IrecherchePersonne pour le réalisateur et IrechercheFilm pour le film.

Pour finir la suppression d'un film ou d'un réalisateur. Ce sont des simples méthodes qui vont supprimer les objets passés en paramètres des listes de réalisateurs ou de films.

Passons ensuite à la classe "Film", c'est la structure qui va permettre de représenter un film avec différents attributs. Il contient tout d'abord un titre de type string. Il a aussi une date de sortie de type int qui ne représentera que l'année de sortie du film. Ensuite, une ObservableCollection de Tag qui sera la liste des différentes étiquettes du film.

On utilise une ObservableCollection pour éviter d’implémenté l’interface INotifyPropertyChanged, le type ObservableCollection l’implémente de base, ce qui permet d’actualiser l’attribut sans avoir à appeler un évènement de notification.

"Tag" est une classe énumération qui va permettre de stocker toutes les étiquettes différentes que l'on peut associer à un film (par exemple film d'aventure, d'action, comédie, etc). De plus on a le Synopsis qui est stocké dans une variable de type string qui représente un résumé du film. On a aussi le PathFile qui représente le chemin d'accès à l'image du film. Pour finir, nous avons un dictionnaire de "Job" et d'une liste de "Personne". Elle va servir dans notre cas à stocker les différents acteurs et réalisateurs d'un film. On aurait pu faire deux simples listes pour les stocker mais on a pensé une façon évolutive d'enregistrer les personnes qui participent à la réalisation d'un film. En clé pour le dictionnaire, on a une énumération qui représente le rôle de la personne dans le film. Pour l'instant nous n'avons que réalisateur et acteur mais on pourrait en rajouter plus par la suite. Associé à chaque clé représentant un rôle dans le film, on a une liste de "Personne" qui sont donc assignés à un travail. On peut donc avec différentes listes de personnes avec des métiers différents par rapport au film réalisé.

La classe Personne représente donc une personne comme son nom l'indique. Elle a donc un prénom et un nom qui sont de type string. Elle a aussi une date de naissance de type DateTime et une date de mort de type DateTime?. On a fait en sorte que la date de mort soit "nullable" afin de pouvoir créer des personnes qui n'ont pas de date de mort. Ensuite nous avons une partie nationalité et biographie pour chacune d'elles. Et pour finir le chemin d'accès de type string stocké dans la variable "PathFile" afin de leur mettre une photo de profile.

Présentons rapidement la classe Admin. Cette classe réprésente un administrateur de l'application avec un nom d'utilisateur et un mot de passe. Dans un futur développement, on pourrait y associer d'autres propriétés comme une vérification d'ip ou d'autres sécurités. Tous ces administrateurs sont stockés dans une liste d'administrateurs présents dans le Manager.

Passons maintenant aux recherches de Films. Il y a donc une interface "IRechercheFilm" qui contient une méthode pour rechercher un film. Une autre classe implémente cette interface, c'est "RechercheFilmParNom". De cette façon, on pourra créer différentes manières de rechercher un film en ajoutant simplement une classe qui implémente l'interface "IrechercheFilm". De la même manière on a "IrecherchePersonne" qui fonctionne pareil mais pour rechercher des personnes.

Pour finir, nous allons parler de la persistance. On a donc une interface "IDataManager" qui contient des méthodes de chargements et de sauvegardes pour les films, les réalisateurs et les administrateurs. Il faut donc créer des classes qui implémentent celle-ci afin d'avoir de la persistance dans l'application. Le problème est qu'il y a une multitude de façon de persister des données que ce soit dans des fichiers XML, JSON, dans des bases de données ou autres. C'est pour ça que cette méthode est très pratique. On a une injection de dépendance dans le constructeur du Manager lui dit qu'il doit prendre en paramètre une classe qui implémente l'interface "IDataManager" mais il ne sait pas laquelle c'est. Comme ça on peut créer autant de façon de persister les données tant que l'on veut tant qu'on implémente l'interface "IDataManager". Il faudra bien évidemment changer aussi la classe que l'on veut utiliser lorsque l'on construit le Manager. Dans notre exemple, on a créé deux autres classes.

La première est le "StubDataManager" qui va juste utiliser les méthodes de chargement de données. Dans un premier temps, cela nous a permi de tester notre application avec des données en brutes en attendant d'avoir une vraie classe pour faire de la persistance depuis un fichier.

Deuxièmement, nous avons le "DataContractManager" qui lui implémente toutes les méthodes de chargements et de sauvegardes. On utilise un data contract pour pouvoir stocker et charger nos données depuis un fichier XML. On a donc deux fichiers qui sont "List\_Films" et "List\_Reals" qui stockent la liste de films et la liste de réalisateurs. Les administrateurs sont chargés en dur.

Nous avons un paquet TestFilm qui nous a permis de réaliser nos premiers tests dans des applications consoles afin d'avoir une idée de notre travail.