

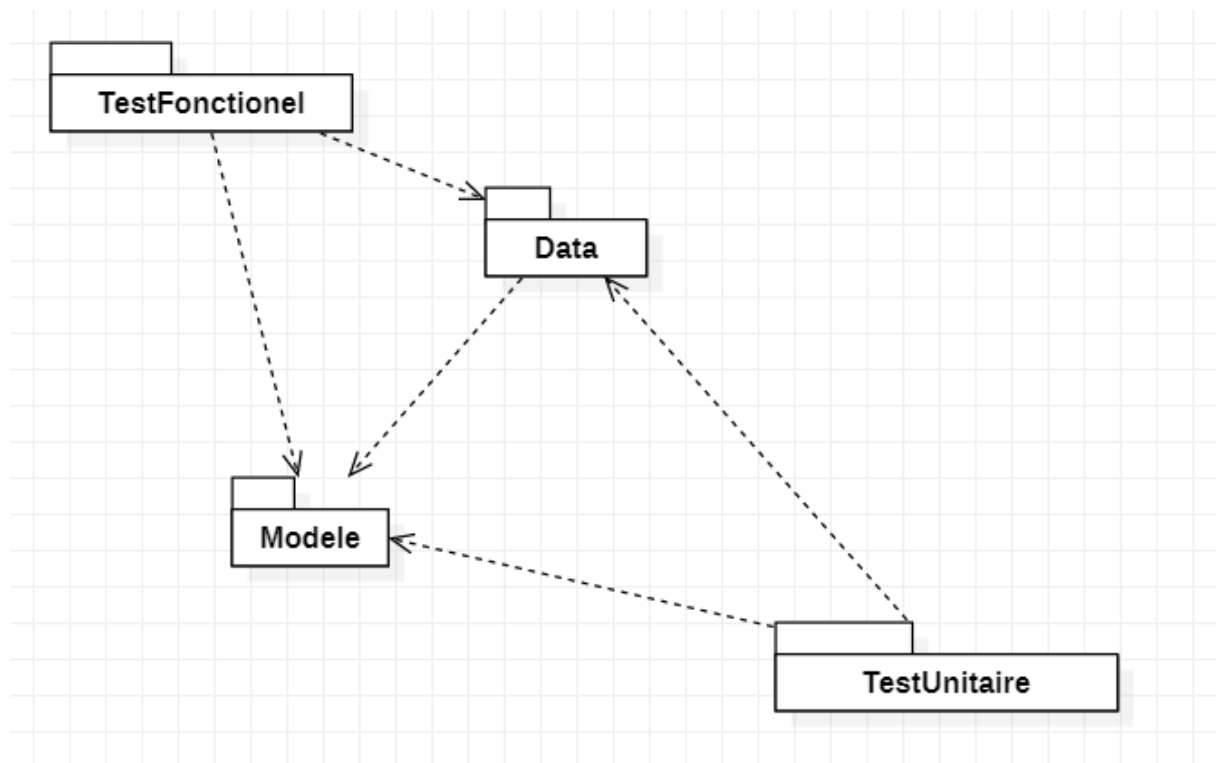
Louis Perret
Simon Dallet
3H-4H
TUT2020/2021

Projet

Sommaire

- 1- Diagramme de paquetage
- 2- Diagramme de classes
- 3- Diagrammes de séquence

Diagramme de paquetage



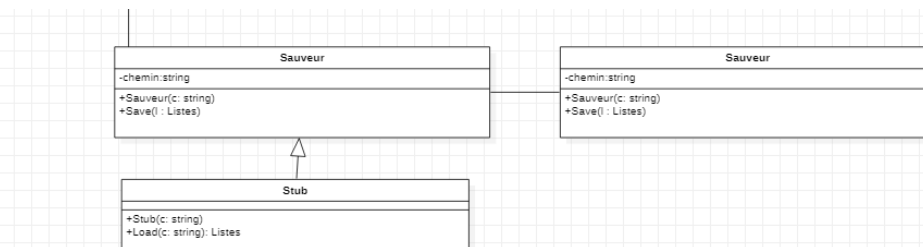
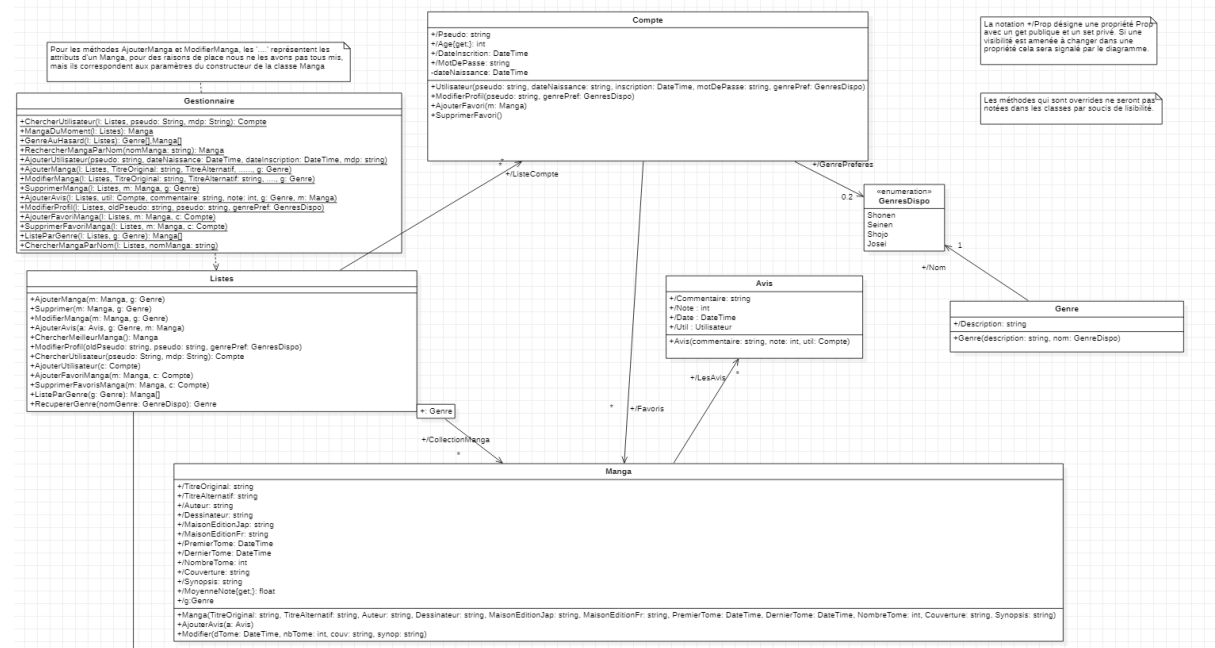
Description du diagramme de paquetage

Modèle : Bibliothèque de classes contenant nos classes principales utilisées dans la vue

Data : Bibliothèque de classes contenant nos classes Sauveur, Chargeur et Stub permettant le chargement et plus tard la sauvegarde de nos données

TestFonctionnel et TestUnitaire nous permettent de tester nos fonctionnalités ainsi que certaines de nos méthodes

Diagramme de classe



Pour un diagramme plus lisible, les deux captures d'écrans sont séparées.

Description du diagramme de classe

Classe Avis :

Cette classe va permettre à un utilisateur de laisser un avis sur un manga. Elle comprend 4 propriétés : une note (entre 0 et 10) obligatoire, un commentaire (facultatif), une date de saisie correspondant au jour et à l'heure à laquelle il l'a posté, et un utilisateur (pour faire figurer son nom sur l'avis).

Cette classe ne comprend pas de méthodes, elle définit simplement la méthode ToString ainsi que son constructeur.

Classe GenresDispo :

Il s'agit d'une énumération des genres des mangas de notre application. Le choix d'une énumération nous permet de rajouter simplement un nouveau genre par exemple.

Classe Genre :

Cette classe décrit un genre. Elle comprend une propriété description et attribut nom, qui est récupéré dans l'énumération GenresDispo et qui correspond donc à un nom d'un genre.

2 méthodes sont redéfinies : Equals et ToString. La méthode GetNom va permettre de récupérer le nom du genre comme il s'agit d'un attribut.

Classe Compte :

Cette classe définit les utilisateurs de notre application. Il s'agit de leur compte.

Les propriétés Pseudo, Age, DateInscription, MotDePasse constituent les caractéristiques d'un compte. A noter que Age est une propriété calculée grâce à un attribut privé dateNaissance et que DateInscription sera défini automatiquement à la création d'un compte.

Le compte possède une collection de Manga nommée Favoris qui permettra à un Compte d'indiquer (ou non) les mangas qu'il adore et un tableau de GenreDispo qu'il préfère (de 0 à 2).

La méthode ModifierProfil permet de modifier les genres favoris et/ou le pseudo. Les méthodes AjouterFavori et SupprimerFavori permettent l'ajout ou la suppression d'un manga dans sa collection de Favoris.

Classe Manga

Cette classe définit un Manga. Elle possède de nombreuses propriétés permettant de la définir :

- TitreOriginal
- TitreAlternatif
- Auteur
- Dessinateur
- MaisonEditionJap
- MaisonEditionFr
- PremierTome
- DernierTome
- NombreDeTome
- Couverture
- Synopsis
- MoyenneNote
- LesAvis

g

A noter, le PremierTome et DernierTome sont des dates de parution, le NombreDeTome est un entier, la Couverture est un string représentant le chemin de l'image, la MoyenneNote est une propriété calculée grâce à une collection LesAvis. g est le Genre du Manga.
Toutes les autres propriétés sont des string.

Elle possède une méthode AjouterAvis lui permettant de recevoir un Avis (voir classe Avis) qui ira dans la collection LesAvis.
La méthode Modifier permet de modifier ou rajouter des éléments qui peuvent changer (date du dernier tome, nombre de tome) ou des informations comme l'image de la couverture et le synopsis.

Classe Listes

Cette classe va être sérialisée, elle contient donc les informations à garder en mémoire.

Elle possède deux propriétés, une collection de Compte : ListeCompte et une collection qui est un Dictionary CollectionManga avec comme clé un Genre et comme valeur correspondant à ce Genre, une collection de Manga.

Nous avons fait le choix de limiter le plus possible le nombre de collections.

Pour ses méthodes : AjouterManga, SupprimerManga et ModifierManga sont des méthodes clés pour gérer la collection de manga. Elles reçoivent toutes les trois un Manga et un Genre en paramètre pour permettre de le retrouver dans le Dictionary. La méthode AjouterAvis appelle la méthode de Manga (du même nom) pour ajouter un avis à un Manga.

La méthode ChercherMeilleurManga va renvoyer le Manga ayant la meilleure note à travers tous les Manga, peu importe son Genre.

La méthode ModifierProfil va appeler la méthode ModifierProfil de Compte (voir Compte)

La méthode ChercherUtilisateur va permettre de retourner un Compte à partir de son pseudo et mot de passe.

La méthode AjouterUtilisateur va permettre d'ajouter un Compte dans notre collection de Compte.

Les méthodes AjouterFavoriManga et SupprimerFavoriManga vont appeler les méthodes du même nom que le compte passer en paramètre.

La méthode ListeParGenre va permettre de renvoyer une collection de manga en fonction du Genre passé en paramètre.

La méthode RecupererGenre renvoie un Genre.

Classe Gestionnaire

Cette classe va permettre de gérer toute notre application.

La plupart de ses méthodes sont des appels des méthodes de Listes, notre classe qui est à sérialiser.

La méthode MangaDuMoment va se servir de la méthode MeilleurManga pour retourner le manga à afficher à la Une.

La méthode GenreAuHasard va retourner, à partir du genre calculée au hasard, la collection manga qui lui ai attribué dans notre dictionnaire.

La méthode ChercherMangaParNom va permettre de retourner un manga en indiquant son nom en paramètre.

Classe Sauveur

Cette classe va permettre de sérialiser notre Listes.

Elle possède une méthode qui reçoit un objet Listes en paramètre pour le serialiser.

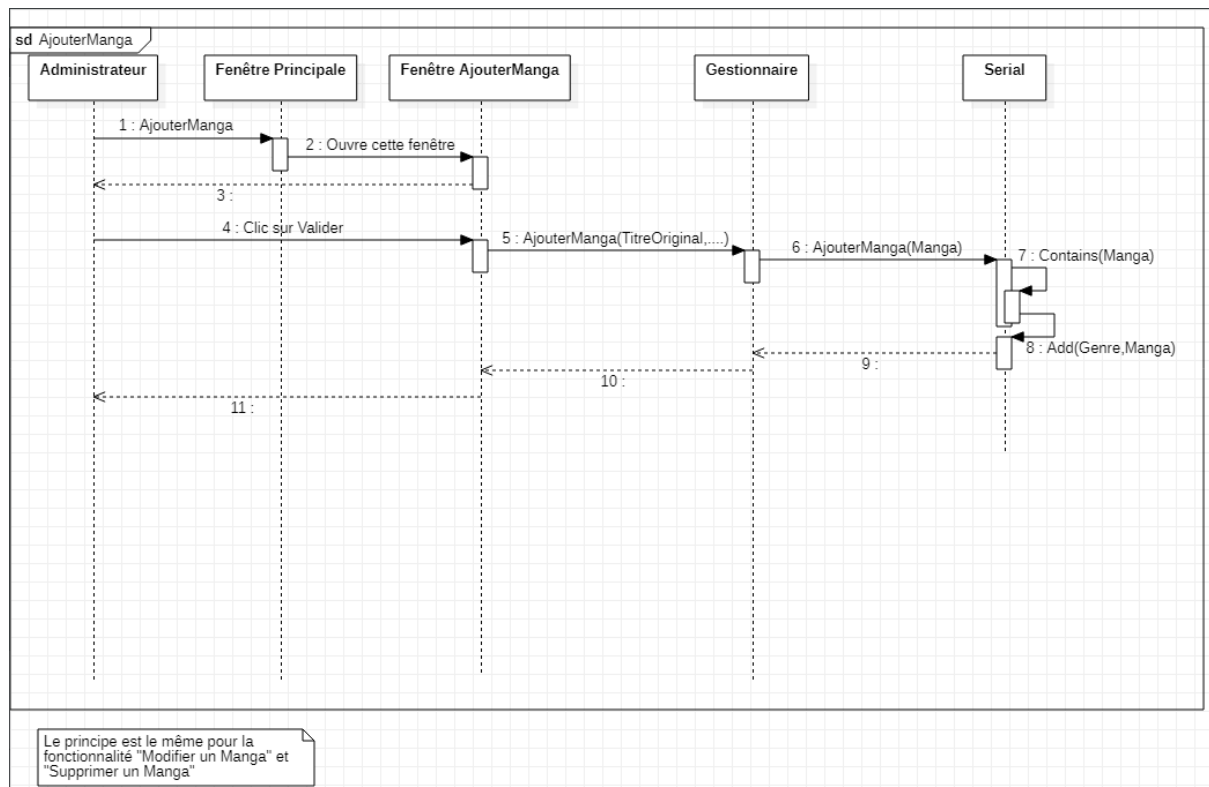
Classe Chargeur

Cette classe va permettre de charger nos données à partir d'un objet Listes

Classe Stub

Cette classe contient nos données rentrées en dur, utile pour les tests.

Diagrammes de séquences

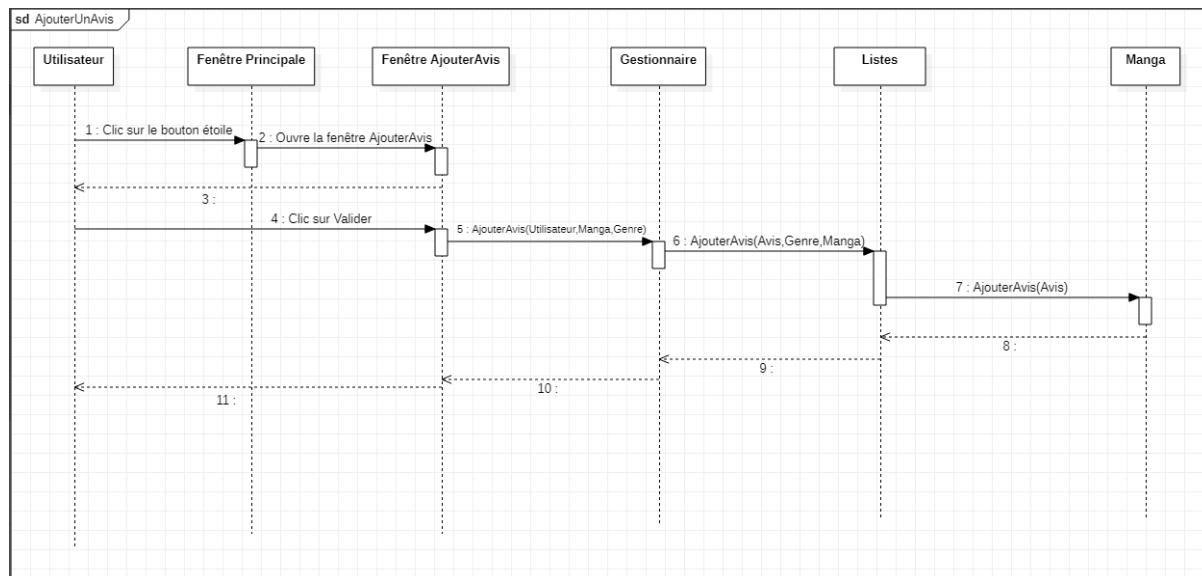


Description de ce diagramme de séquence

Ce diagramme de séquence représente le fonctionnement de notre fonctionnalité "ajouter manga". Tout d'abord seul un administrateur est en capacité d'ajouter un manga à notre collection (respectivement de le modifier et de le supprimer).

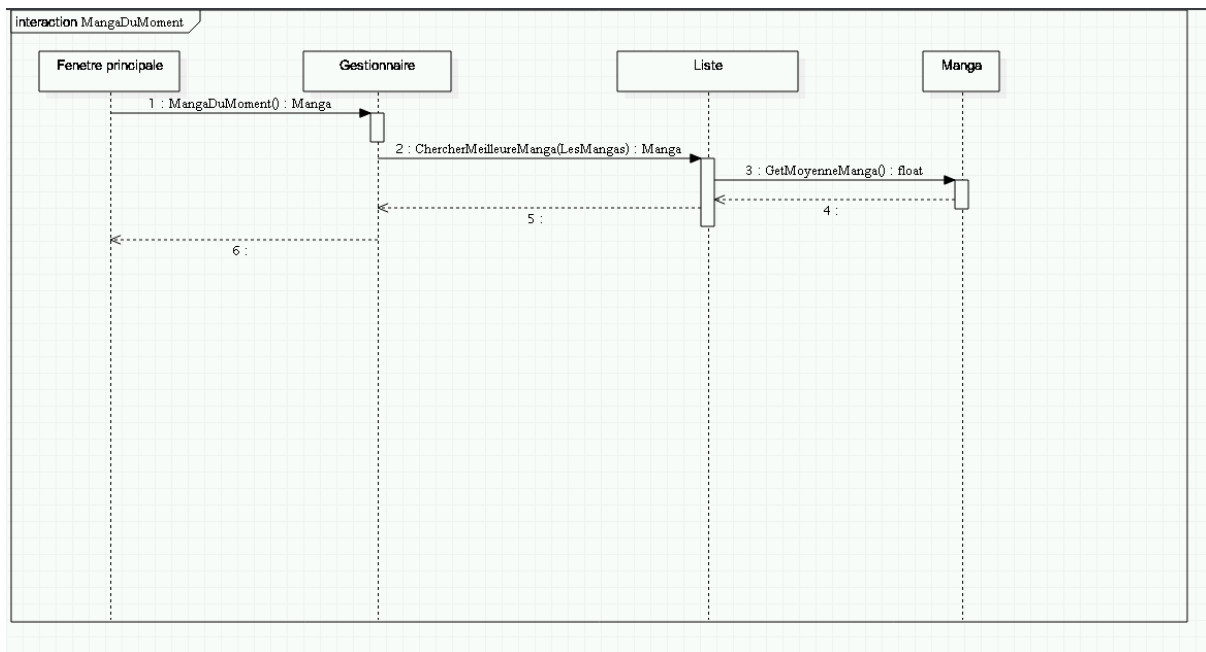
Notre fenêtre principale fait apparaître une fenêtre dans laquelle il peut saisir les informations à rentrer (dans le cas de supprimer, ça fait apparaître une fenêtre de confirmation). Ensuite notre classe Gestionnaire se charge d'effectuer les opérations/appels nécessaires à la réalisation de la fonctionnalité.

Remarque : Pour des raisons de place, les informations passées en paramètres sont conséquentes nous avons donc préféré ne pas toutes les afficher mais elles correspondent aux paramètres du constructeur de la classe Manga. (Dans le cas de la fonction supprimer, le manga est passé directement en paramètre).



Description de ce diagramme de séquence

Ce diagramme de séquence représente le fonctionnement de notre fonctionnalité "ajouter un avis". L'utilisateur rentre la note (et un commentaire mais ce dernier est facultatif) sur une fenêtre lancée par notre fenêtre principale. Ensuite le gestionnaire se charge d'instancier un avis puis de l'ajouter dans le manga concerné.



Description de ce diagramme de séquence

Ce diagramme de séquence représente le fonctionnement de notre fonctionnalité “manga du moment”. Cette fonctionnalité est lancée dès l’ouverture de notre fenêtre principale et permet d’afficher le manga possédant la meilleure note, tous genres confondus.