

UML CLASSES

Identifier les acteurs : Quelles sont les différentes personnes ou systèmes qui interagissent avec votre application ?

Les différentes personnes qui interagissent avec mon application sont :

- **Visiteur** : Personne non inscrite qui visite le site.
- **Utilisateur** : Personne inscrite qui utilise le site.
- **Coach Personnel** : Utilisateur avec des privilèges supplémentaires pour créer et gérer des programmes d'entraînement.
- **Administrateur** : Personne responsable de la gestion du site et des utilisateurs.

Identifier les cas d'utilisation principaux : Quelles sont les grandes fonctions ou services que votre application doit fournir ?

Les grandes fonctions ou services que mon application doit fournir sont :

- **Gestion des comptes utilisateurs :**
 - Inscription et connexion.
 - Réinitialisation de mot de passe.
 - Gestion du profil utilisateur.
- **Gestion des articles :**
 - Création, modification et suppression des articles.
 - Consultation des articles.
 - Recherche d'articles.
- **Suivi et interaction :**
 - Suivi de la progression par niveaux.
 - Gestion des commentaires (ajout, suppression).
- **Gestion de la communauté :**
 - Modération des commentaires.
 - Gestion des permissions et des rôles.
 - Gestion des catégories d'articles.

Définir les relations : Quels sont les liens entre les acteurs et les fonctionnalités ?

Les liens entre les acteurs (personnes) et les fonctionnalités se traduisent en relations entre les classes dans **mon diagramme de classes** :

- **Classe Utilisateur :**
 - Attributs : identifiant, pseudonyme, email, mot de passe, niveau.
 - Méthodes : s'inscrire(), se connecter(), gérerProfil(), réinitialiserMotDePasse(), commenter(), supprimerCommentaire(), consulterArticle(), rechercherArticle().
- **Relations :**
 - Un utilisateur peut commenter des articles.
 - Un utilisateur a un niveau de progression.
 - Un utilisateur peut consulter plusieurs articles.
- **Classe Article (hérite de Utilisateur) :**
 - Méthodes supplémentaires : créerArticle(), modifierArticle(), supprimerArticle(), suivreProgressionClient().
- **Relations :**
 - Un coach via les Articles peut suivre la progression de ses clients.
 - Un coach peut attribué des Articles à ses clients.
- **Classe Administrateur (hérite de Article) :**
 - Méthodes supplémentaires : gérerPermissions(), gérerCatégories().
- **Relations :**
 - Un administrateur peut gérer les permissions et les catégories.
 - Un administrateur peut modérer tous les commentaires.
- **Classe Commentaire :**
 - Attributs : contenu, datePublication.
 - Méthodes : ajouter(), supprimer().
- **Relations :**
 - Un commentaire est écrit par un utilisateur.
 - Un commentaire est associé à un article.
- **Classe Niveau :**
 - Attributs : numéroNiveau, description.
- **Relations :**
 - Un utilisateur a un niveau.
 - Un niveau peut débloquent des articles ou fonctionnalités.