

# Diagramme de Classe

## *MusicPlayer*

---

## 1 Description

L'application tourne autour du manager qui possède la racine de toute les musiques et playlist, une playlist (PlayListMusiques) qui ne possède que des musiques (pour l'affichage), ainsi que le gestionnaire d'import et le datamanager pour la persistance.

### 1.1 Persistance

La persistance se fait grace à l'interface IDataManager qui est implémenté par plusieurs classes qui définissent leurs methode de chargement et de sauvegarde, permettant d'avoir différentes méthodes de persistance. Pour l'instant, nous avons la persistance binaire et la persistance texte.

### 1.2 Composite

Notre diagramme possède un patron composite : le composite étant la Playlist, et le composant la Musique. Ce patron permet à nos PlayList de posséder elle même des PlayList. La classe PlayList possède tout de même une fille PlayListMusiques qui rédefini la méthode d'ajout pour n'accepter que les Musique.

### 1.3 Lecteur

Le lecteur permet à l'application de lire les Musique et PlayList. Il utilise un MediaPlayer pour jouer les musiques et obtenir des informations sur celles-ci. Le lecteur possède aussi une musiqueCourante, la Musique qu'il joue, ainsi qu'une playlist, celle qui possède la musiqueCourante, permettant de jouer les musiques suivante et précédente.