**EXPLICATION DU CODE DE L’APPLICATION CHANTIER**

Voici le code du main :

using System.Windows.Controls;

using System.Windows.Data;

using System.Windows.Documents;

using System.Windows.Input;

using System.Windows.Media;

using System.Windows.Media.Imaging;

using System.Windows.Navigation;

using System.Windows.Shapes;

namespace ChantierApp

{

/// <summary>

/// Interaction logic for MainWindow.xaml

/// </summary>

public partial class MainWindow : Window

{

//liste temporaire d'utilisateurs pour vérifier les informations saisies par l'utilisateur

public List<User> userList = new List<User>();

User user1 = new User("Nelson", "123");

User user2 = new User("Alfonso", "321");

User user3 = new User("Cuervo", "963");

public MainWindow()

{

InitializeComponent();

userList.Add(user1);

userList.Add(user2);

userList.Add(user3);

}

//événement qui valide les informations saisies par l'utilisateur dans l'interface,

//crée un objet du même type et le compare avec la liste des employés, instancie chaque interface selon le choix de l'utilisateur.

private void btnValider\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

string nomUser = txtBoxNomUser.Text;

string psswrdUser = txtBoxPassword.Text;

bool autentifier = authentificateur(nomUser, psswrdUser);

//MessageBox.Show(nomUser);

//MessageBox.Show(psswrdUser);

//MessageBox.Show(" autentifier = "+autentifier);

if ((btnAdmin.IsChecked == true) && (autentifier))

{

MessageBox.Show("Option Admin sélectionnée");

// Instanciation de l'AdministrationInterface

AdministrationInter admin = new AdministrationInter();

admin.ShowDialog();

}

else if ((btnChef.IsChecked == true) && (autentifier))

{

MessageBox.Show("Option Chef sélectionnée");

}

else if ((btnEmploye.IsChecked == true) && (autentifier))

{

MessageBox.Show("Option Employe sélectionnée");

SanteSecuriteInterface sante = new SanteSecuriteInterface();

// Instanciation de SanteSecuriteInterface

sante.ShowDialog();

}

else

{

MessageBox.Show("Veuillez entrer les informations correctes");

}

}

// l'événement supprime les informations dans l'interface

private void btnEffacer\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

btnAdmin.IsChecked = false;

btnChef.IsChecked = false;

btnEmploye.IsChecked = false;

txtBoxNomUser.Text = "";

txtBoxPassword.Text = "";

}

// vérification du nom d'utilisateur et du mot de passe

private bool authentificateur(string nomUser, string psswrdUser)

{

bool existe = false;

User userVerif = new User(nomUser, psswrdUser);

foreach (User user in userList)

{

if (user.nom == userVerif.nom && user.password == userVerif.password)

{

return existe = true;

}

else {

return existe = false;

}

}

return existe;

}

}

}

///////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Explication du code du dessus;

Donc ici on a la classe MainWindow.xaml qui est la classe maitresse du projet cette classe fournit une interface pour l'utilisateur avec des options pour entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe. Les utilisateurs peuvent choisir entre les options d'utilisateur Admin, Chef ou Employé. Des boutons pour valider ou effacer les informations saisies sont également présents. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton de validation, le nom d'utilisateur et le mot de passe sont vérifiés en comparant les informations avec une liste d'utilisateurs temporaires. Si l'authentification est réussie et l'option valide est choisie, une interface correspondante sera affichée (Administration I ou SanteSecuriteInterface). En cas d'échec de l'authentification, on aura un message d'erreur qui apparaitra systematiquement

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

///////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace ChantierApp

{

public class User

{

public string nom = "";

public string password ="";

public User(string nom, string password)

{

this.nom = nom;

this.password = password;

}

}

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

EXPLICATION  du code :

Ici on trouve la classe "User" cette classe "User" contient deux propriétés publiques: "nom" et "password". Par défaut les propriétés sont définies comme des chaînes vides. On a créé un constructeur qui prend en entrée les valeurs pour "nom" et "password" et les affecte aux propriétés correspondantes de la classe. Ainsi, lorsqu'une nouvelle instance de la classe "User" est créée, les propriétés "nom" et "password" peuvent être initialisées avec les valeurs spécifiées.

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Code de l administration :

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Windows;

using System.Windows.Controls;

using System.Windows.Data;

using System.Windows.Documents;

using System.Windows.Input;

using System.Windows.Media;

using System.Windows.Media.Imaging;

using System.Windows.Navigation;

using System.Windows.Shapes;

namespace ChantierApp

{

/// <summary>

/// Interaction logic for AdministrationInter.xaml

/// </summary>

public partial class AdministrationInter : Window

{

public AdministrationInter()

{

InitializeComponent();

}

}

}

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Explication du code du dessus:

La classe Administration est une partie importante d'une application du chantier. Elle utilise la fonctionnalité de la classe Window du .NET Framework pour fournir une interface graphique de fenêtre pour l'utilisateur. La méthode InitializeComponent est appelée pour initier les éléments graphiques de la fenêtre. L’utilisation des importations de namespace nous aide a 'utiliser des fonctionnalités supplémentaires telles que la gestion de l'entrée utilisateur, de la documentation, des images, de la police