

## HUMAN

Nous gérons des Humans (entity) et leurs Appblocks (modules ou bundles) associées.

un Human sera décrit par son nom, son user\_id, son type de role et son ensemble de Appblocks.

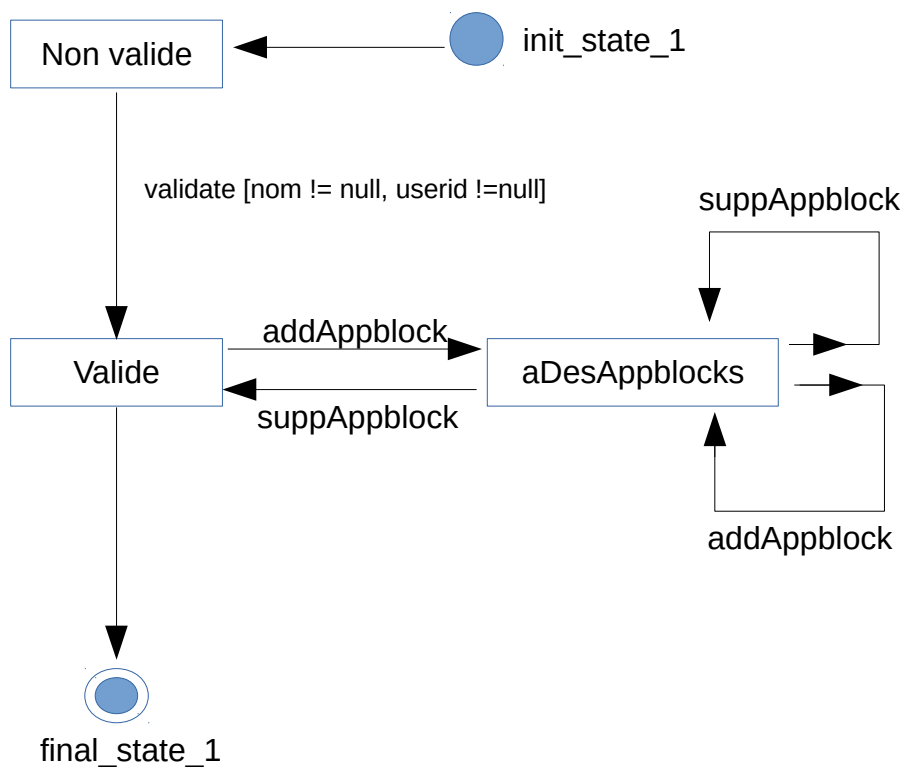
Pour un Human on peut ajouter des Appblocks ou en supprimer.

Si l'initialisation n'a pas eu lieu, il est impossible d'ajouter des Appblocks.

( Pour supprimer un Human, nous devons nous assurer entre autre qu'il n'existe pas de Appblocks associé )

Un Human admet par exemple trois états :

- ° non initialisé (pas de nom correct, user\_id et role correct)
- ° initialisée mais sans Appblock associé
- ° initialisé et associé à des Appblocks.



## APPBLOCKS

Nous gérons des Appblocks et leurs Menublocks associés.

Un Appblock sera décrit par son nom, son action et l'ensemble de ses Menublocks.

Dans un Appblock, on peut ajouter des Menublocks ou en supprimer.

Un Human ayant comme role SuperAdmin peut supprimer ses Appblocks et ceux de ses Human\_user et Human\_admin associés.

Un Human ayant comme role Admin peut supprimer ses Appblocks et ceux de ses Human\_user associés.

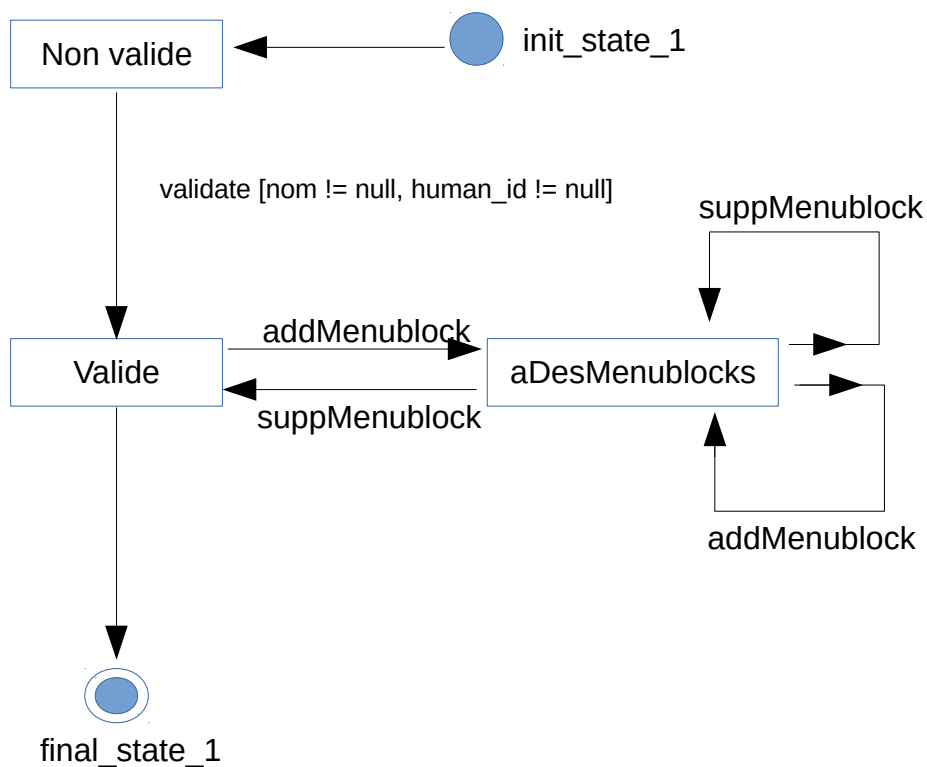
Si l'Appblock n'a pas été initialisé, il est impossible d'ajouter des Menublock.

Un Appblock admet trois états :

non initialisé (pas de nom correct, human\_id),

initialisé mais sans Menublock associé

ou initialisé et associé à des Menublocks.

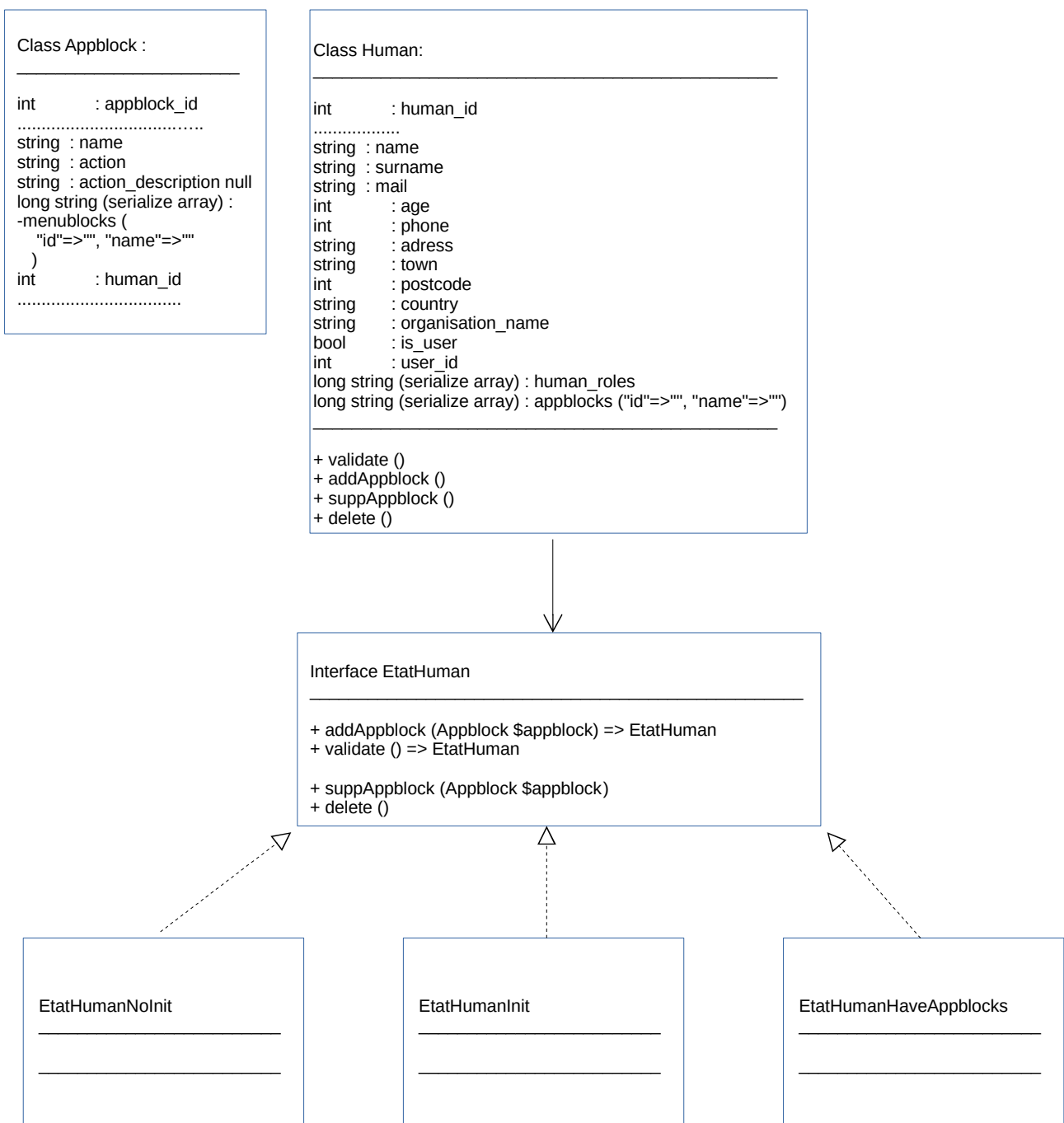


Pour les 2 cas, nous pourrions définir une interface qui réunira l'ensemble des comportements possibles de notre classe,

puis nous implémenterons ces divers comportements en fonction de l'état dans lequel nous nous trouverons.

Enfin, la classe principale sera liée à un état et ceci permettra de modifier dynamiquement l'état et donc le comportement de la classe,

en fonction de l'état dans lequel elle se trouvera.



## Idem pour les Appblocks et leur menublocks

