





Persistence

L'interface **IPersistence** permet de faire un contrat avec une classe pour permettre la persistance de données grâce aux méthodes **ChargerLesLangages**, **ChargerLesComptes**, **SauvgarderLesComptes** et **SauvgarderLesLangages**. Chaque classe qui dérive de IPersistence se situe dans un package différent. De ce fait, il est facilement possible d'activer ou désactiver certains types de persistance en fonction des besoins. C'est donc une stratégie qui a été mise en place pour la persistance des données. La classe **Stub** et la classe **MyDataContract** sont dérivées de **IPersistence**. La classe **Stub** permet de simuler une persistance grâce aux données statiques de la classe **Data**. La classe **MyDataContract** permet de sauvegarder les données (**Comptes** et **Langages**) sous forme de fichier XML. Les noms des fichiers de sauvegarde, sont passés en paramètres lors de l'appel du constructeur de **MyDataContract**. Ce sont ces mêmes fichiers qui seront utilisés pour le chargement de données.

Partie personnel

Dans le développement de l'application, il a été décidé d'y ajouter la possibilité d'avoir un historique personnel ainsi que d'avoir la possibilité d'avoir des langages en favoris. Dans le diagramme de classe, les éléments qui permettent l'implémentation de ces fonctionnalités sont l'attribut Historique et Favoris de la classe **Compte**. En effet, pour l'historique, lors de ce que l'acteur sélectionne un langage, celui-ci est ajouté à son historique, si il est connecté. Pour les favoris, c'est lors de ce que l'acteur est connecté et qu'il clique sur le bouton pour ajouter le langage en favoris que celui-ci est ajouté.