

Description du diagramme de classe de la Persistence :

Ce diagramme contient également les classes du modèle décrites dans les fichiers description-diagramme-modèle, avec les classes servant à la persistence. La première classe de ce diagramme est l'interface *IPersistenceManager*, définissant le comportement des instances de persistence avec ses méthodes de sauvegarde et de chargement pour les utilisateurs (classes *Utilisateur* et *Expert*), les requins (trois listes : les requins de l'application, ceux ajoutés par les utilisateurs et pas encore validés, et les requins modifiés par les utilisateurs pas encore validés par un expert), et les fun facts (pour les requins qui n'ont pas de fun fact propre). Les instances de cette classe sont le **Stub** et la **DataContractPersistence**. Le **Stub** permet une première persistence dans des listes avec les informations dans le code directement, alors que la **DataContractPersistence** permet la persistence dans des fichiers dédiés (un pour tous les utilisateurs, un autre pour les différentes listes de requins et un pour les fun facts). Cette dernière classe est l'agrégat de deux autres classes : **DataToPersistReq** et **DataToPersist**. Ces classes permettent de stocker les données et de regrouper plusieurs listes dans les mêmes fichiers, comme ici pour les trois listes de requins différentes et pour tous les utilisateurs (**Utilisateur** et **Expert**). Pour gérer ces données, nous avons deux classes supplémentaires, **Manager** (pour les requins), et **ManagerUsers** (pour les utilisateurs). Ces deux classes font le lien entre l'application et la persistence. La classe de l'application **App** permet de charger les données des fichiers de la persistence dans l'application à l'aide du manager. La dernière classe est la classe **UCrequinType** qui permet de savoir à quel type de requin appartient une listebox.