

MangaMap

Notre application permet d'organiser sa culture cinématographique et bibliographique en ordonnant ses listes de visionnage.

Elle est destinée à un public qui regarde beaucoup de séries japonaises.

Le principe du projet est de pouvoir ranger de manière simple et rapide les séries que l'on regarde, ou que l'on veut regarder plus tard...

Les différentes classes :

Le projet est donc composé de classes *Utilisateurs*, *Administrateurs* et *Personnes* pour pouvoir gérer différents comptes ; mais également différents niveaux de droits.

Les *Administrateurs* et les *Utilisateurs* sont des *Personnes* (ils héritent de cette classe). Cependant les *Utilisateurs* ne peuvent gérer que leurs listes et leur compte alors que les *Administrateurs* se différencient par la possibilité de gérer les séries qui se trouvent sur l'application. Néanmoins les *Administrateurs* n'ont pas de listes.

Par conséquent nous avons aussi fait une classe *Œuvre* pour garder toutes les informations d'une série au même endroit. Les informations propres à un *Utilisateur* au sujet d'une série sont quant à elles sauvegardées dans la classe *Utilisateur*.

Finalement nous avons la classe *Manager* qui permet de faire la persistance des données de toutes ces classes. Elle prend en compte le *DataToPersist* qui lui permet de savoir qu'elles informations sont gardées dans les classes choisies dans le *DataToPersist*.

De plus nous avons deux manières de charger des données dans l'application :

- Le *Stub* qui permet d'envoyer des données en dure. C'est-à-dire qu'il y a du code d'instanciation d'objets des différentes classes sauvegardées. Par la même occasion, aucune information n'est gardée et l'application repart avec les données initiales. Cette méthode permet de charger les données, mais pas de les sauvegarder.

- Le *DataContract* qui permet de sauvegarder les changements dans l'application faite par une *Personne*. Les informations seront gardées dans un fichier texte de type XML. Cette méthode permet de charger et de sauvegarder les données.

Ces deux classes héritent de l'interface *IPersistenceManager* qui contient les méthodes abstraites du chargement et de la sauvegarde. Elle est utile pour passer d'un mode de persistance à un autre avec le *Manager*.

Les différentes vues :

Les pages de l'application sont liées entre elles et positionnées pour avoir une bonne accessibilité pour les utilisateurs.

Au démarrage la *homePage* est affichée, elle présente différentes *Œuvres* présentes dans l'application et une barre de recherche pour trouver une série dont le nom est connu de l'*Utilisateur*. Cette page est presque toujours accessible depuis le bouton en haut à gauche de la fenêtre.

L'*Utilisateur* peut justement se connecter depuis le bouton centrale droit (en haut dans un bandeau). Il arrive sur la *loginPage* qui permet de se connecter. Si l'*Utilisateur* n'a pas de compte il peut accéder à la *signUpPage* depuis cette page.

La *signUpPage* permet de créer un compte (donc un objet *Utilisateur*) en entrant les informations nécessaires. Après la création d'un compte ou la connexion, la *homePage* est réaffichée.

L'*Utilisateur* peut alors regarder la fiche d'une série. Il accède à la *ficheAnime* qui est un modèle de présentations des différentes informations d'une *Œuvre*. Sur cette page l'*Utilisateur* peut modifier le nombre d'épisodes qu'il a vu, mais aussi attribuer une note à l'*Œuvre*, ou encore l'ajouter/supprimer à une liste parmi celles proposées.

Après cette dernière manipulation, l'*Utilisateur* va se trouver sur la *listPage* où il peut voir ses différentes listes mais également les notes globales des séries qui s'y trouve. Il peut également accéder à cette page depuis le bandeau de l'application.

Ainsi, le dernier bouton du bandeau permet d'accéder au paramètre. C'est la *settingsPage* et elle permet de se déconnecter, de se connecter en tant qu'*Administrateur*, ou bien d'ajouter une série. (Cette dernière option est disponible uniquement si l'*Administrateur* est connecté)

Donc quand on veut se connecter en tant qu'*Administrateur* on se rend sur la *loginAdminPage*. Elle permet de s'identifier comme *Administrateur* et renvoi sur la *homePage*.

On peut alors ajouter une série dans l'application depuis la *createOeuvre* qui est accessible depuis les paramètres. L'*Administrateur* peut alors saisir les différentes informations d'une *Œuvre*.

Le menu :

Le fameux bandeau est en réalité le *CustomHeader*. Il est dans un fichier séparé pour ne pas copier du code dans toutes les pages qui l'affiche.