

# **Document d'architecture logicielle**

**Version 2.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-21	1.0	Création de diagramme	Cedrick Nicolas
2023-04-18	2.0	Nouveaux diagrammes	Marco Bureau

# Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	4-11
4. Vue logique4	12-13
5. Vue de déploiement	14

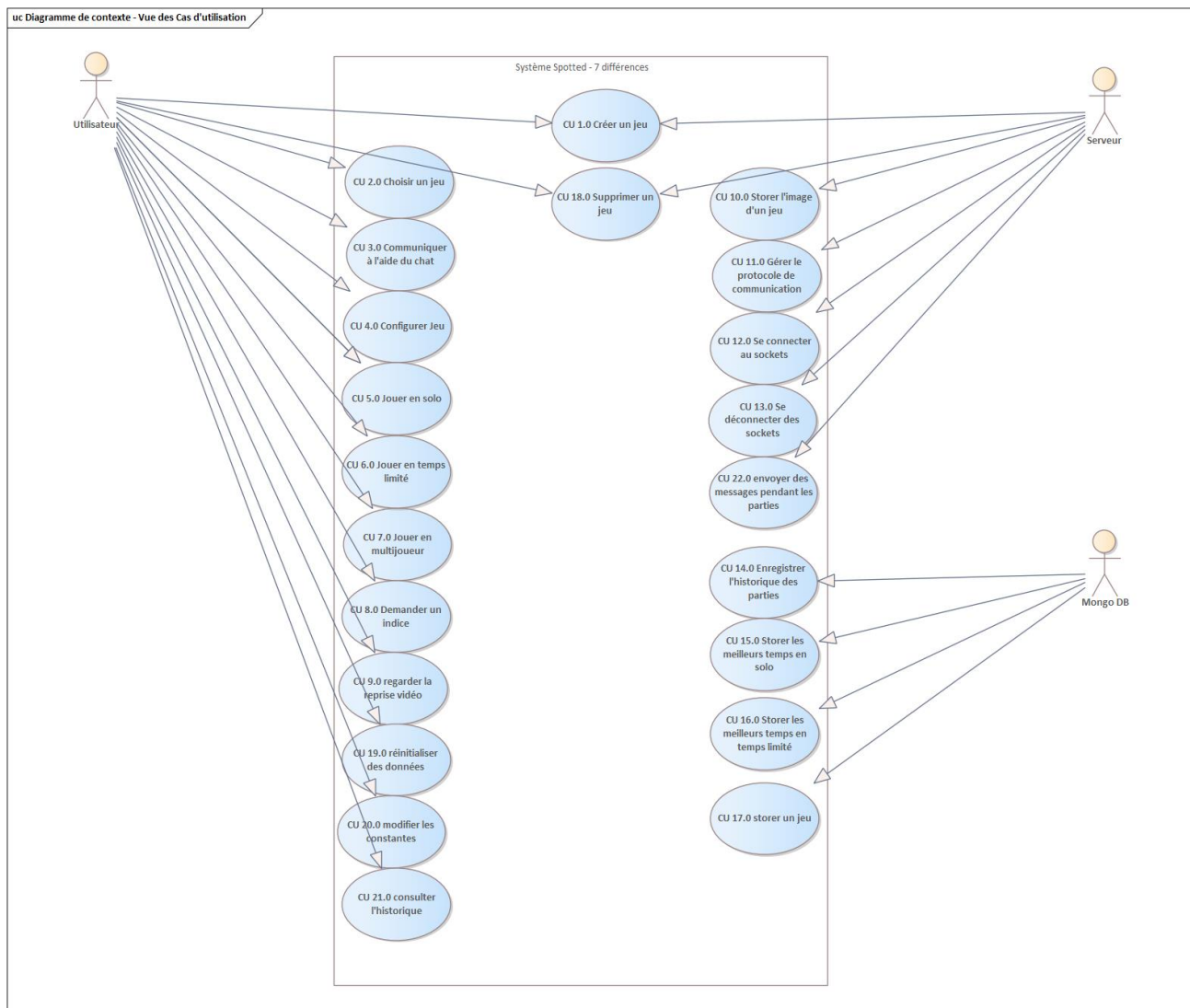
# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

Le document relate des différentes interactions entre un client et le serveur d'une application qui utilise Angular et socket.io pour le frontend et MongoDB, Node.js, Express ainsi que Socket.io pour ce qui est du backend. La première vue aborde du cas d'utilisation de notre application donc son usage par un utilisateur via le client de notre applictaion ainsi que comment l'interaction du client fait appel à la communication client-serveur. La deuxième vue présente les interaction clients, serveur et base de donnes lors de l'implémentation des fonctionnalités du sprint 3. La troisième vue survole grâce a des diagrammes le packaging de notre application donc du cote client possédant les pages, services, composants, etc. ainsi que du cote serveur avec les services, contrôleurs, etc. La dernière vue présente un diagramme de déploiement montrant les systèmes et services utilisés.

## 2. Vue des cas d'utilisation

Figure 1 : diagramme présentant les cas d'utilisation pour notre projet



### 3. Vue des processus

Note importante 1 : vous remarquerez qu'il n'y a pas de vue des processus pour la remise des données à leur état initial, c'est parce que cette dernière est répartie dans les autres diagrammes (ex : réinitialisation des constantes dans la vue de processus pour les constantes de jeu). Pour ce qui est de la suppression des fiches de jeu, nous l'avons mis avec la vue de processus pour l'historique des parties car elles présentaient des similarités.

Note importante 2 : Comme le côté client correspond à ce qui s'exécute sur le navigateur web des utilisateurs, nous n'avons pas jugé bon de spécifier que les séquences des utilisateurs étaient faites du côté client, mais cela est implicite.

Figure 2 : Vue des processus pour le mode Temps Limité

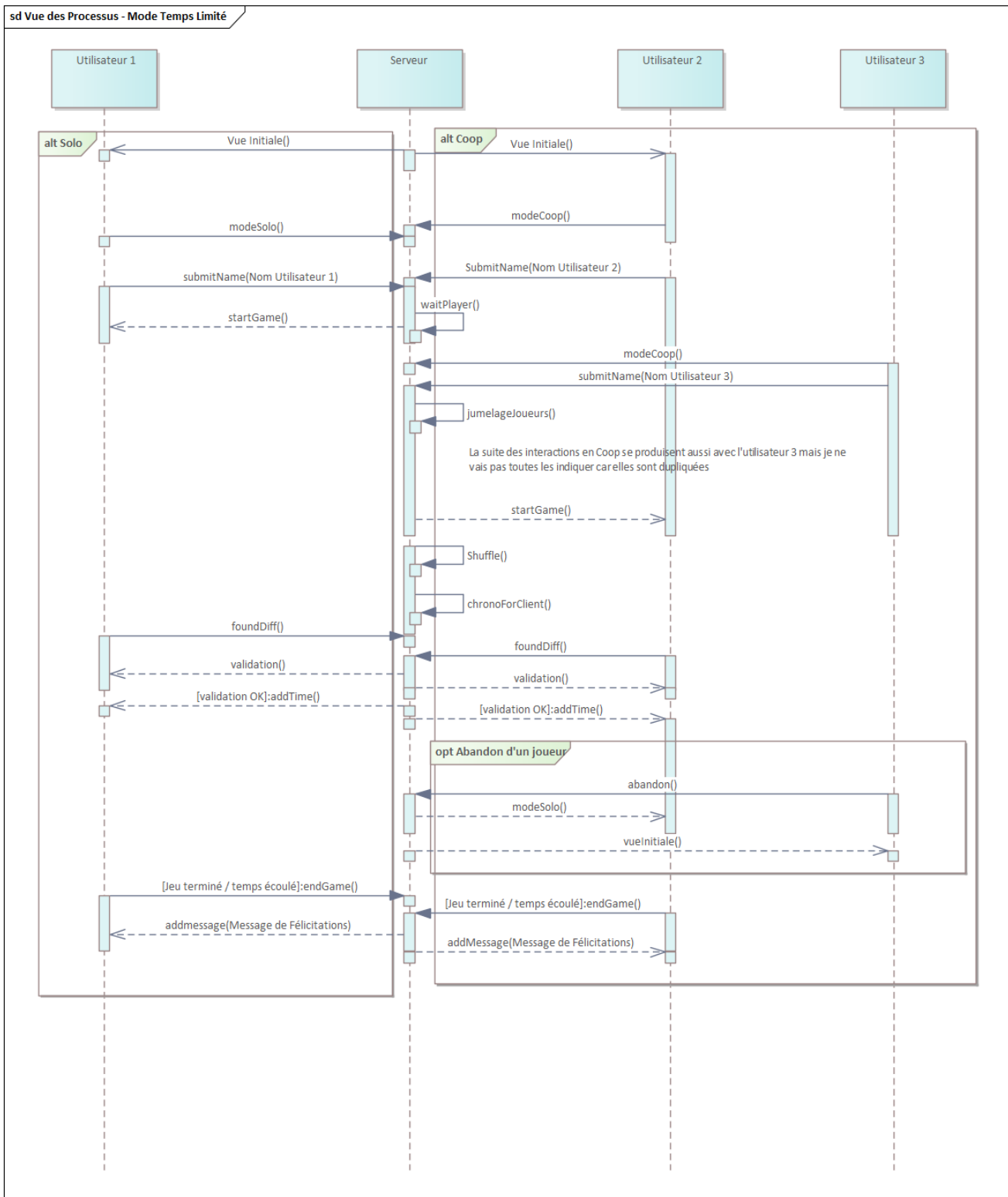


Figure 3 : Vue des processus pour les constantes de jeu

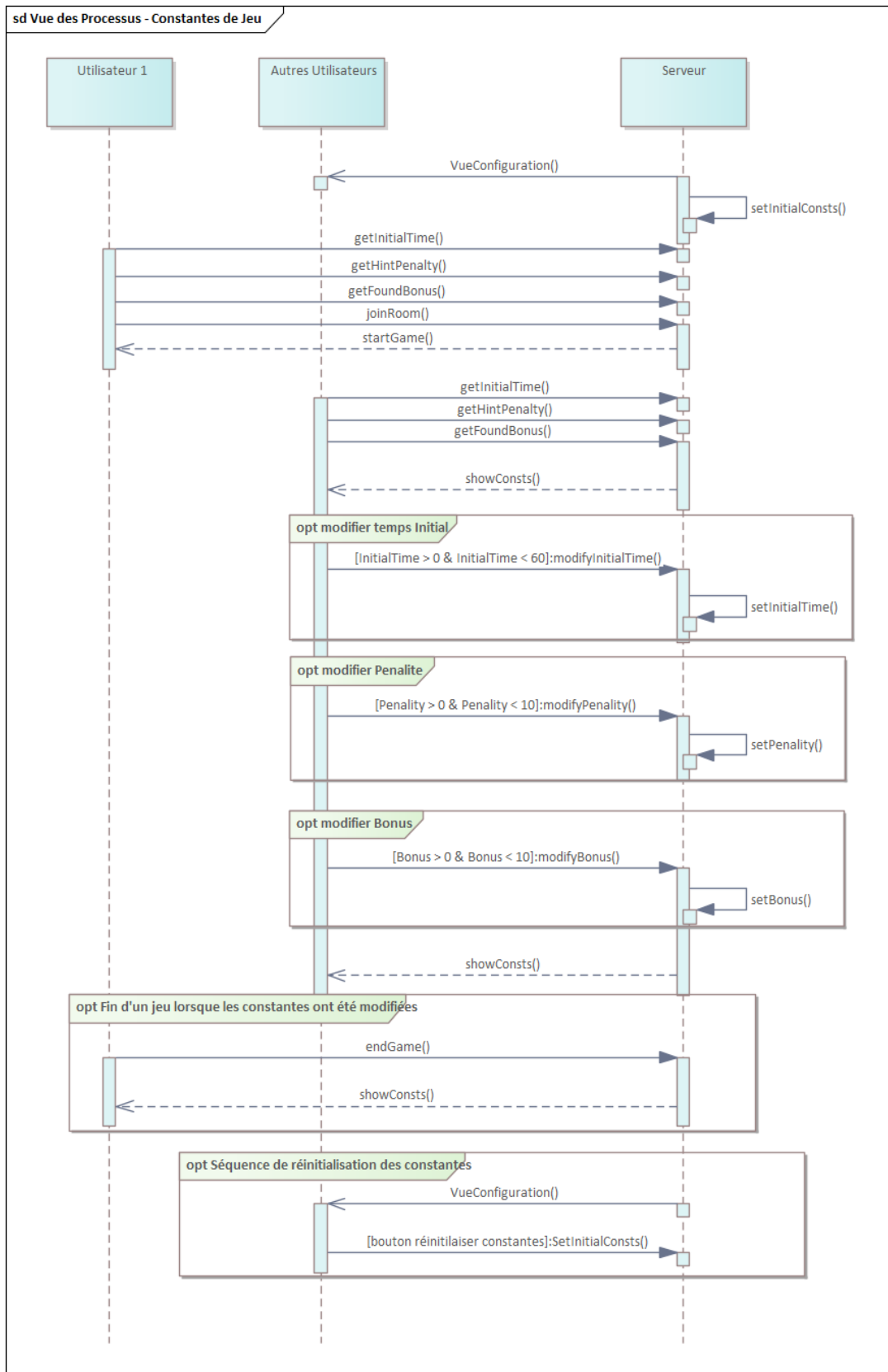


Figure 4 : Vue des processus pour les indices de jeu

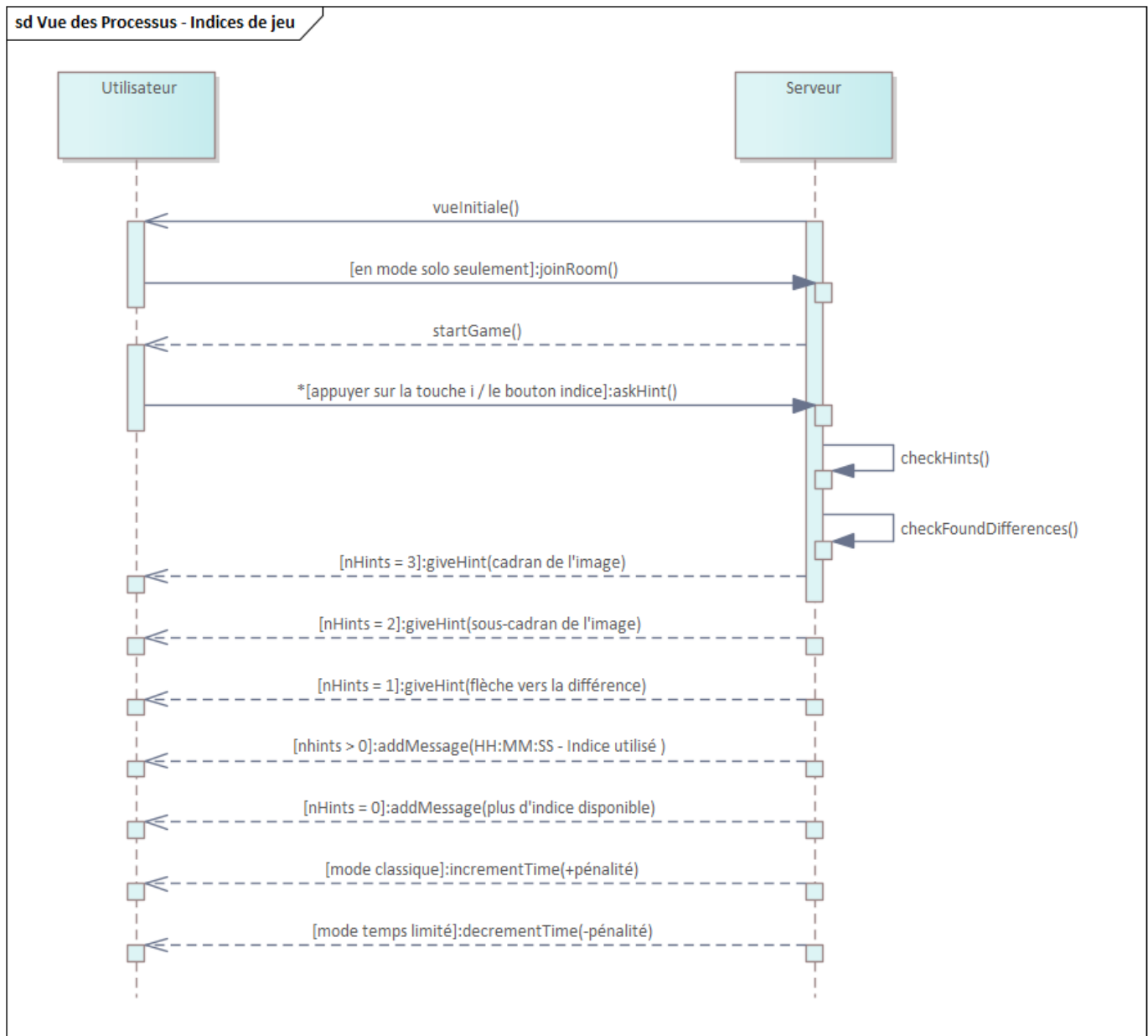




Figure 5 : Vue des processus pour l'historique des parties jouées

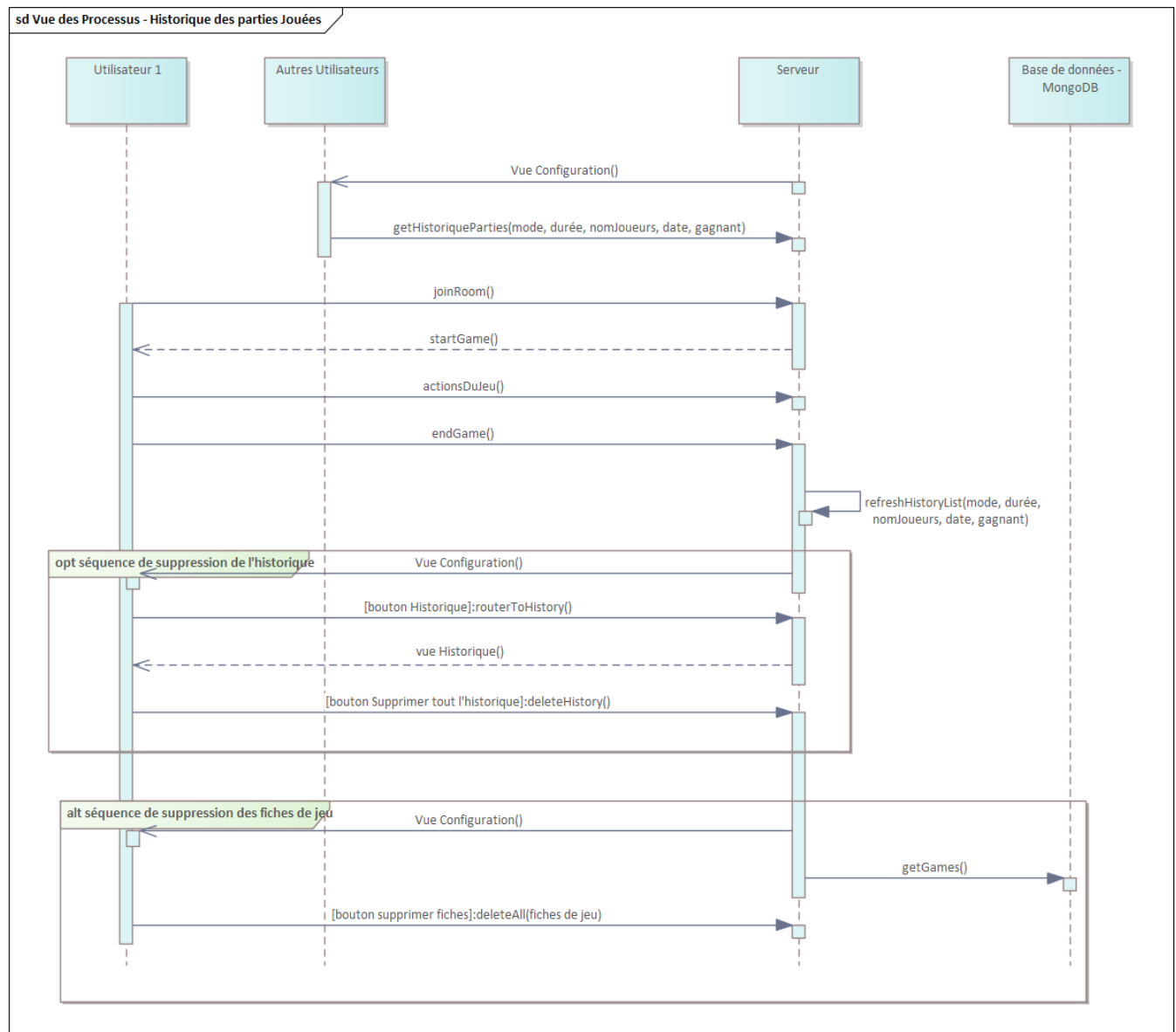


Figure 6 : Vue des processus pour les meilleurs temps

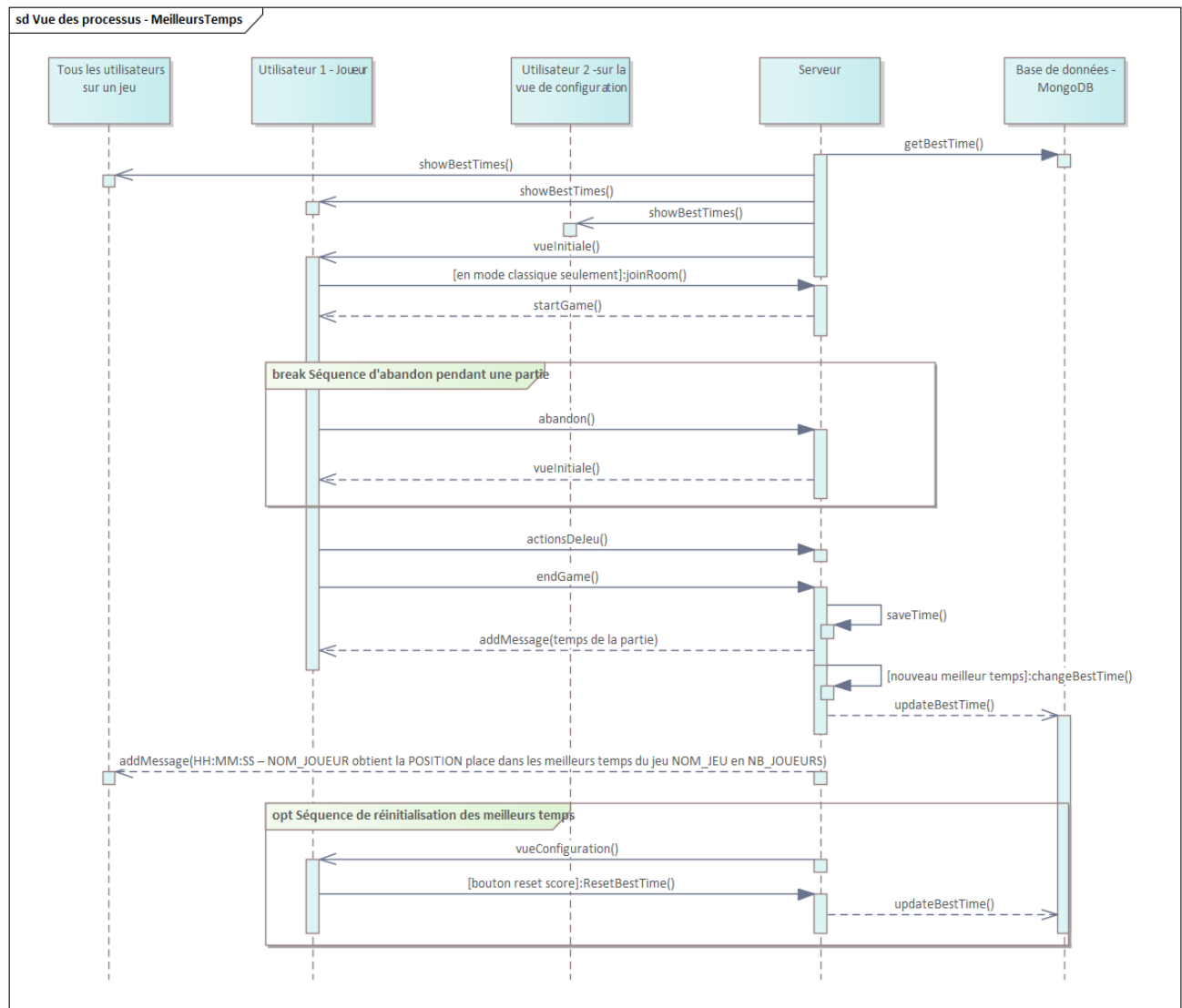


Figure 7 : Vue des processus pour les messages de partie (global)

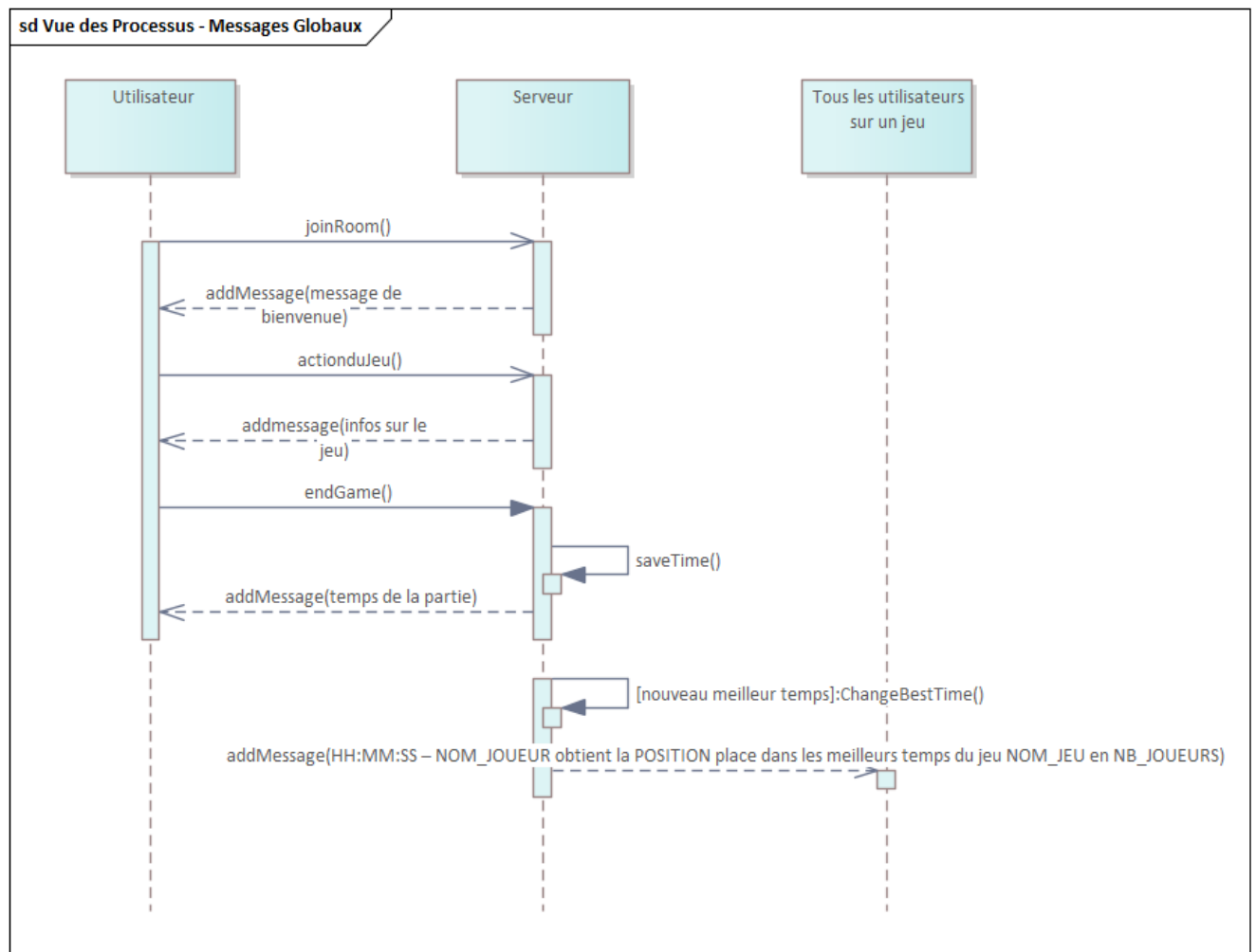
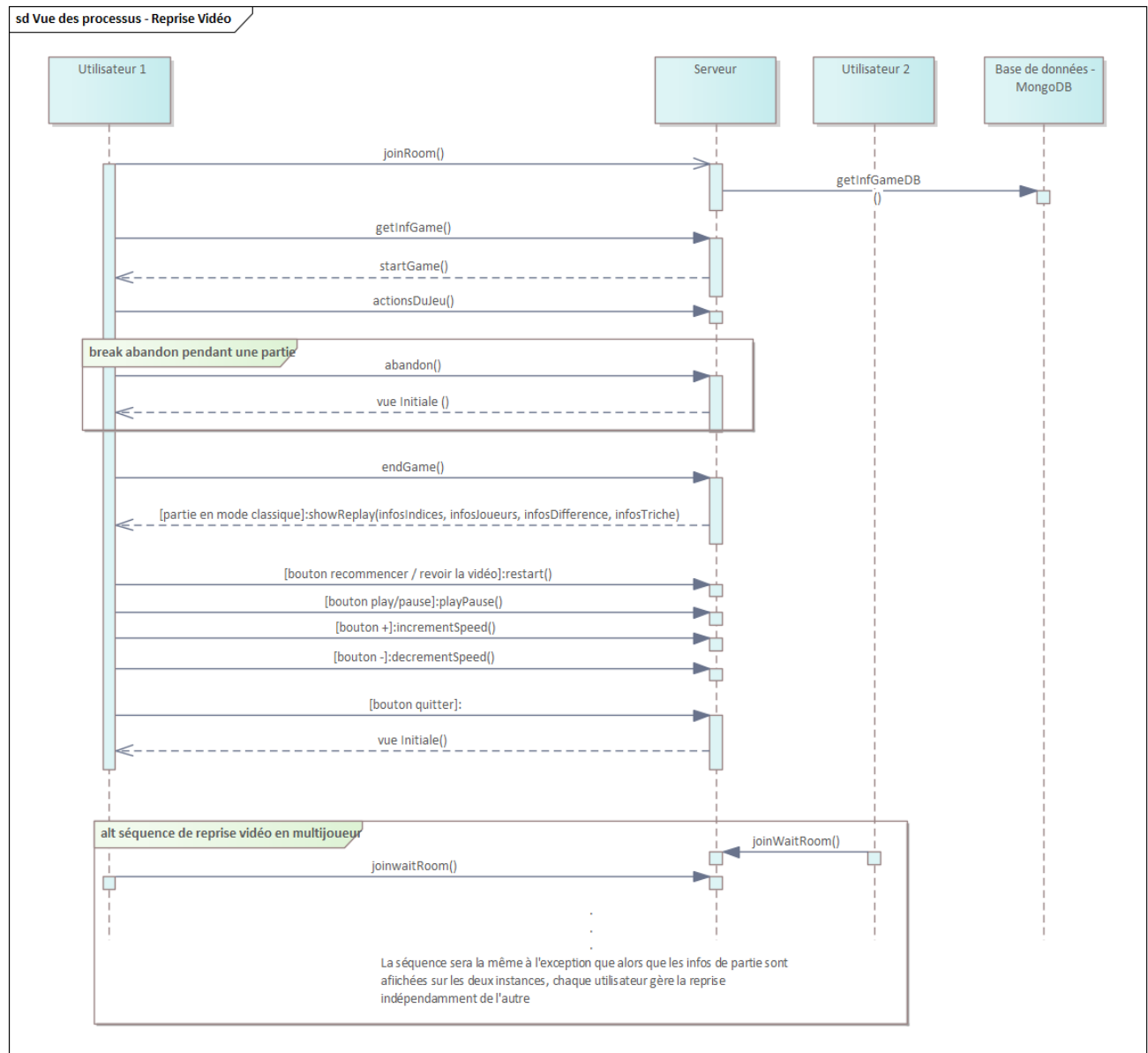


Figure 8 : Vue des processus pour la reprise vidéo



## 4. Vue logique

Note importante : dû à la nature immense de ces diagrammes nous avons ajouté leurs fichier bmp sur notre dépôt gitlab pour une meilleure lisibilité.

Figure 9 : Vue logique du côté client – Diagramme de paquetages pour le client

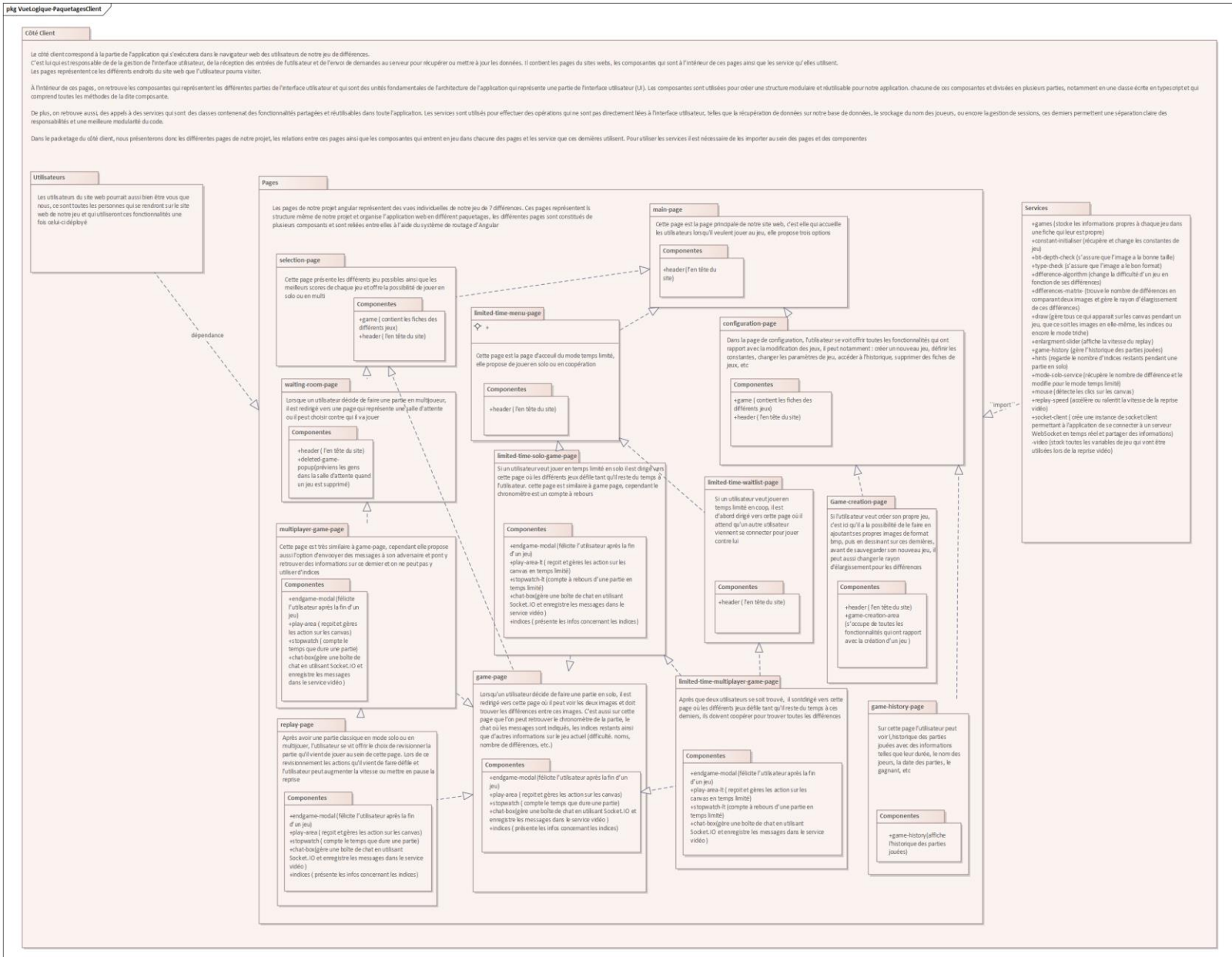
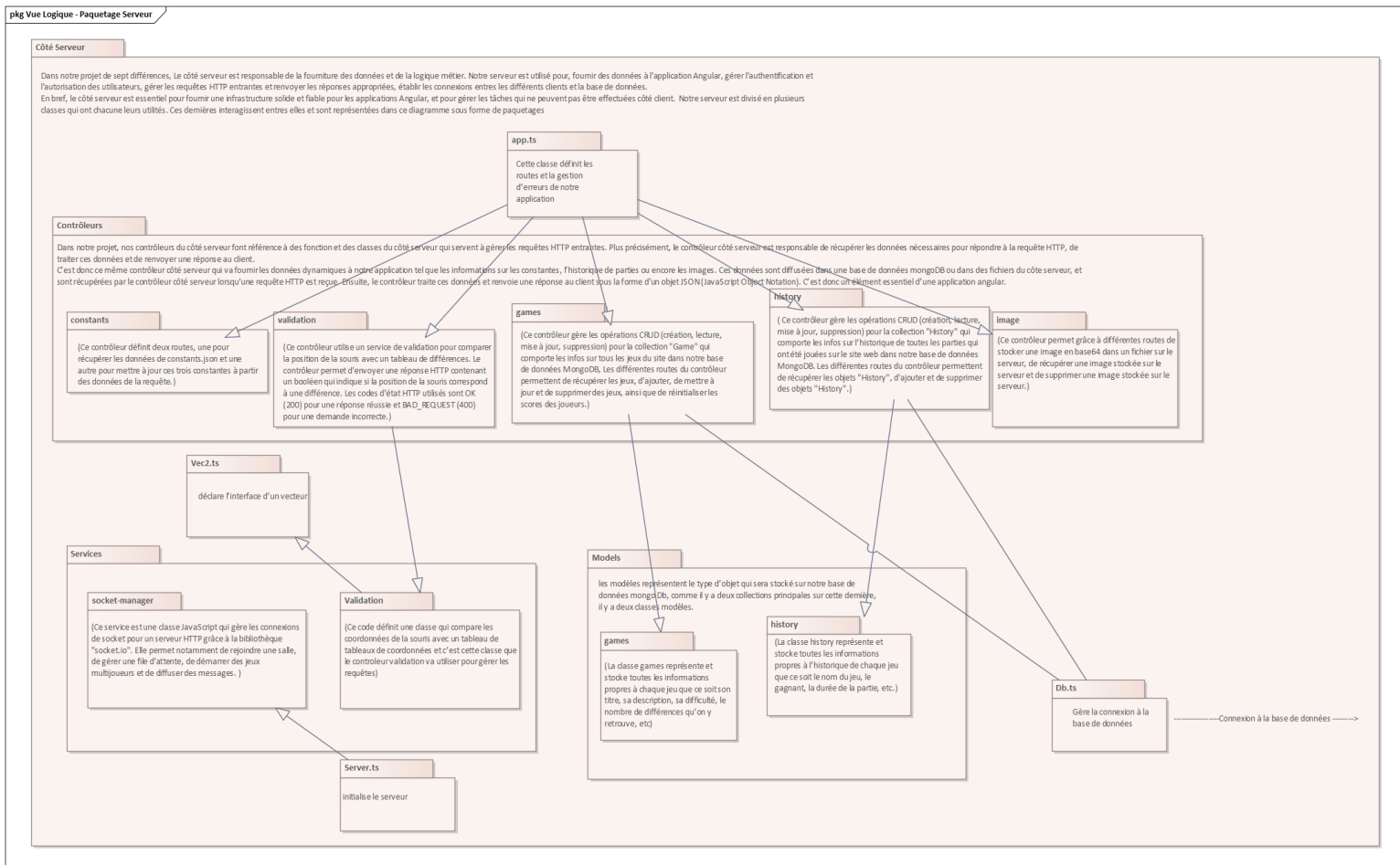


Figure 10 : Vue logique du côté serveur – Diagramme de paquetages pour le serveur



## 5. Vue de déploiement

Figure 11 : Vue de déploiement de notre système

