

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-17	1.0	Aujourd'hui, le vue des cas d'utilisation et la vue des processus ont été commencés.	Chowdhury, Rasel
23-03-18	2.0	Les vues des cas d'utilisation et la vue de processus ont été raffiné et terminé. Le diagramme de vue logique a été commencé.	Zahreddine, Nour
23-03-19	3.0	Les vues logiques et de déploiement ont été finalisés	Zahreddine, Nour
23-03-20	4.0	Nous nous sommes tous réunis afin de modifier et améliorer le document.	Banna, Michael Chowdhury, Rasel Doghri, Aziz Greige, Jason Moukheiber, Éric Zahreddine, Nour
20-04-20	5.0	Document terminé	Zahreddine, Nour

Table des matières

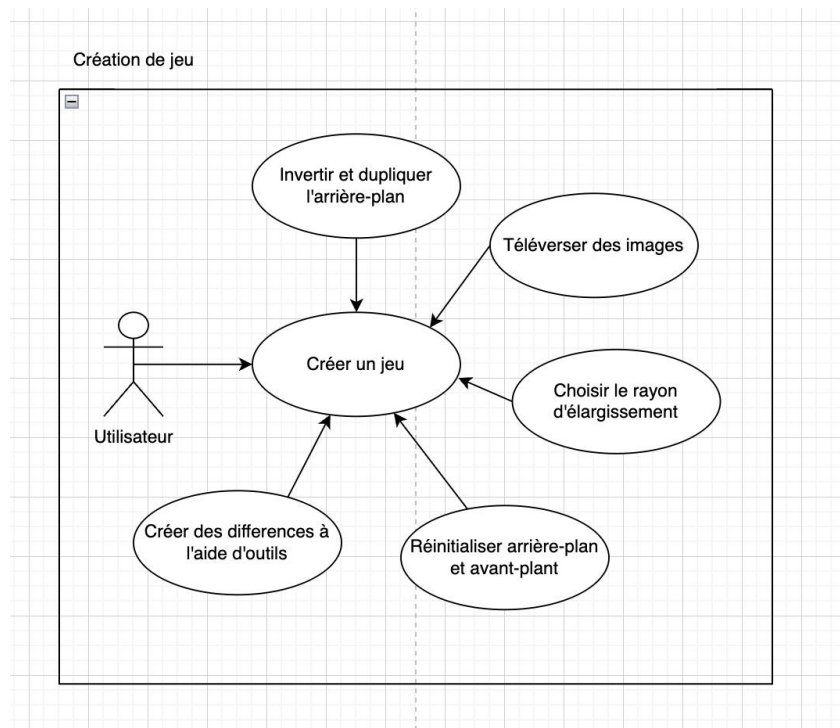
1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	7
4. Vue logique	12
5. Vue de déploiement	19

Document d'architecture logicielle

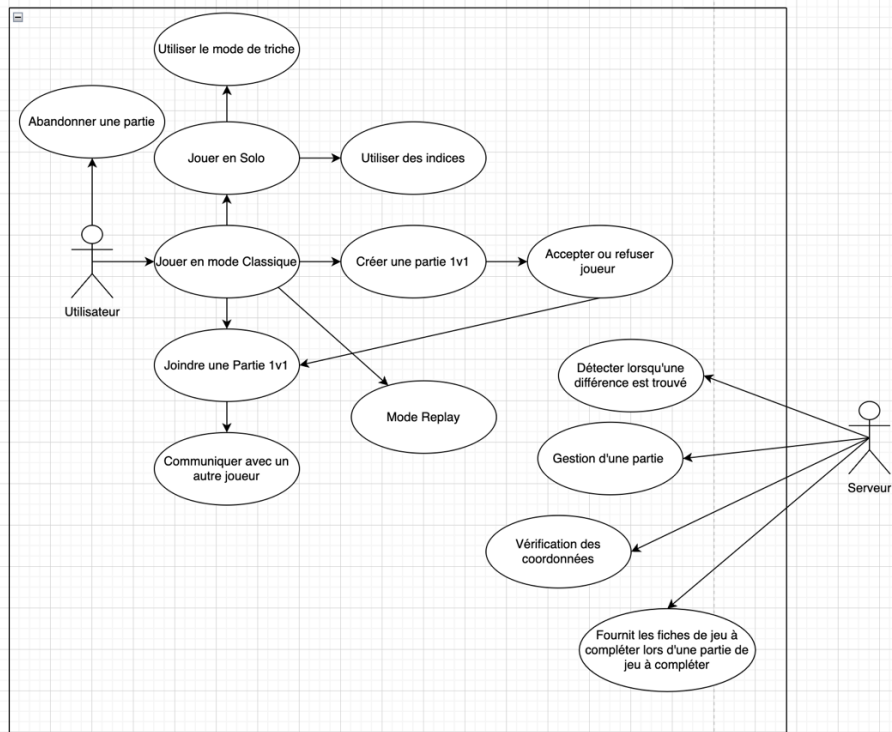
1. Introduction

En tant qu'étudiant en génie logiciel, nous sommes souvent amenés à adopter une approche structurée pour obtenir les meilleurs résultats possibles dans des projets aussi complexes. Dans ce contexte, il est crucial de concevoir un document d'architecture logicielle qui mettra l'accent sur le Sprint 3, représentant l'intégralité du projet, tout en abordant également les développements réalisés lors des Sprints 1 et 2. Afin de modéliser le projet et de montrer son développement, nous créerons quatre diagrammes de vues : la vue des cas d'utilisation qui sert à la représentation des liens entre les acteurs et le système, la vue des processus, qui sert à une compréhension de l'entièreté du projet, la vue logique qui permet de voir les relations entre les différentes composantes du système tel que des classes, des tables de base de données ou encore des objets. Finalement, un diagramme de déploiement sera fait afin de visualiser comment le système d'un projet est déployé sur un ou plusieurs serveurs.

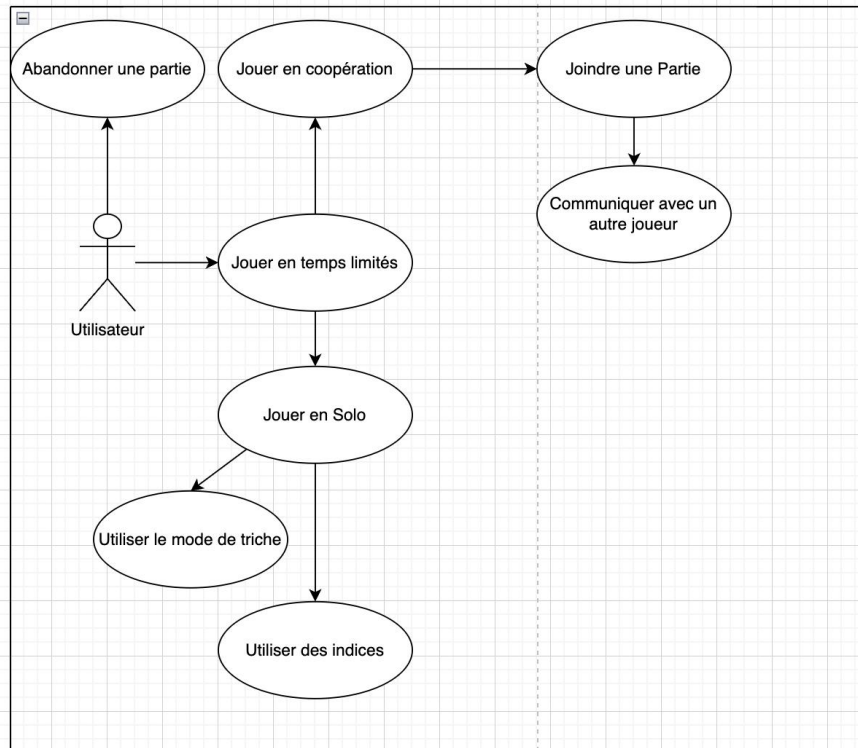
2. Vue des cas d'utilisation



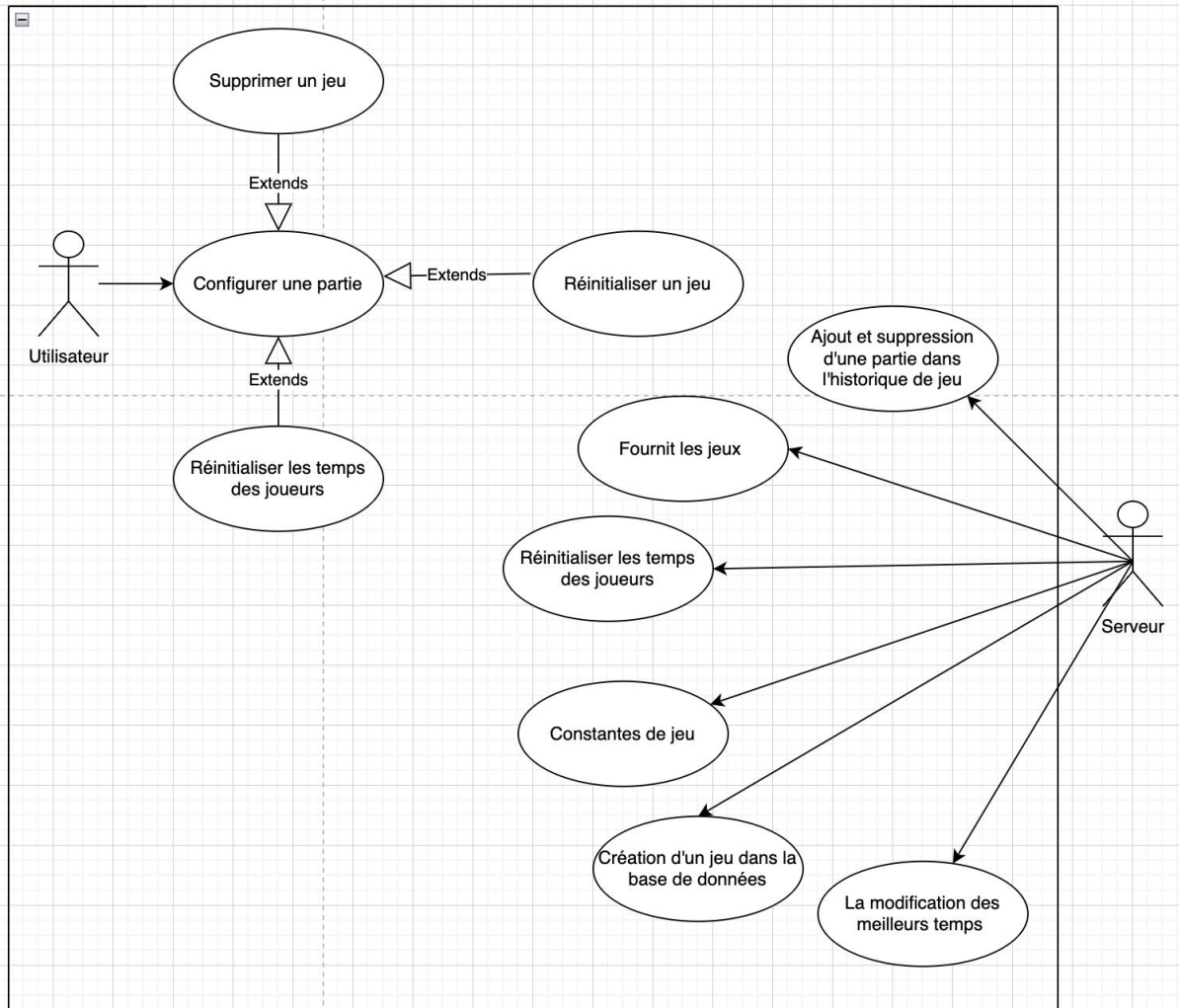
Jouer en mode classique



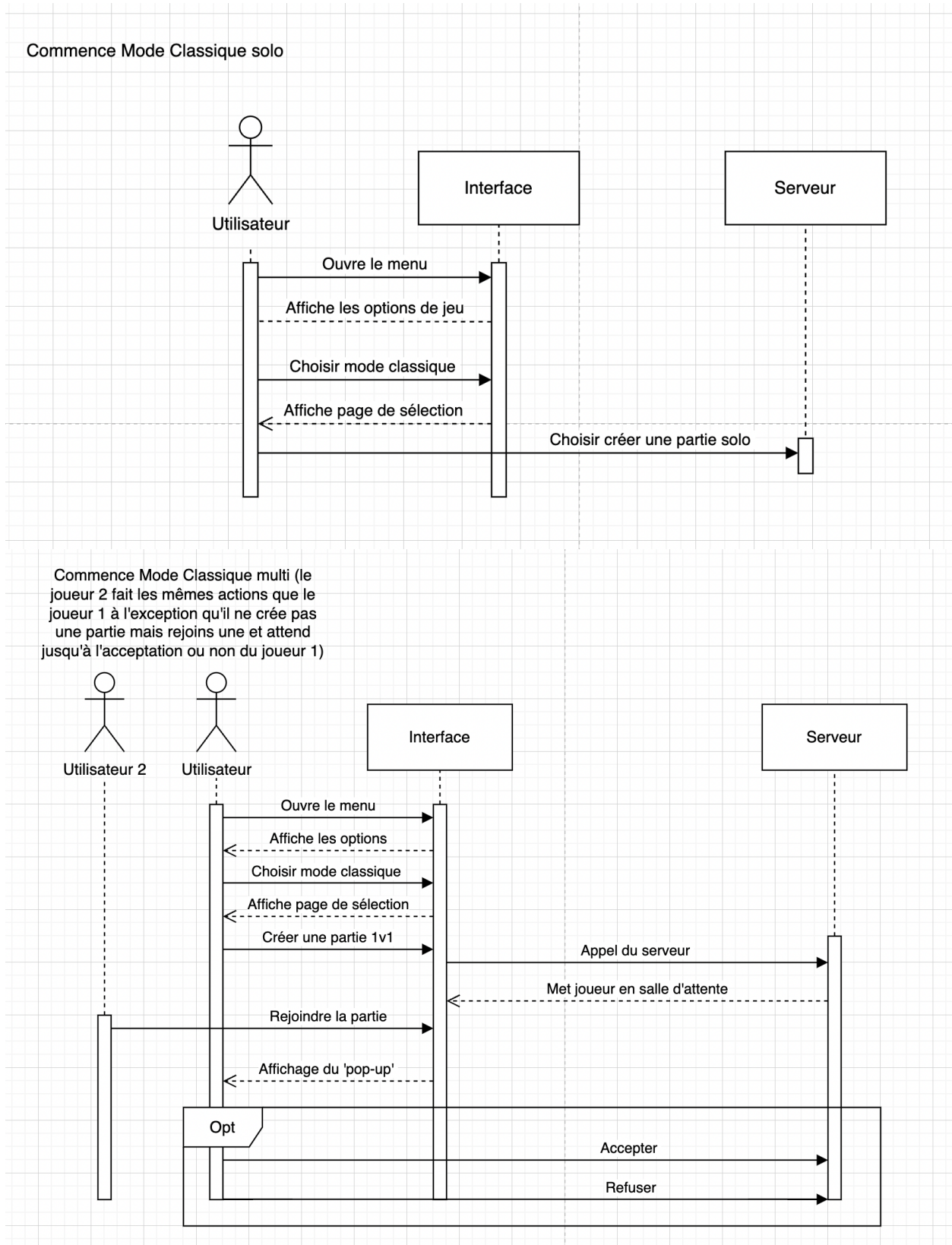
Jouer en mode temps limité



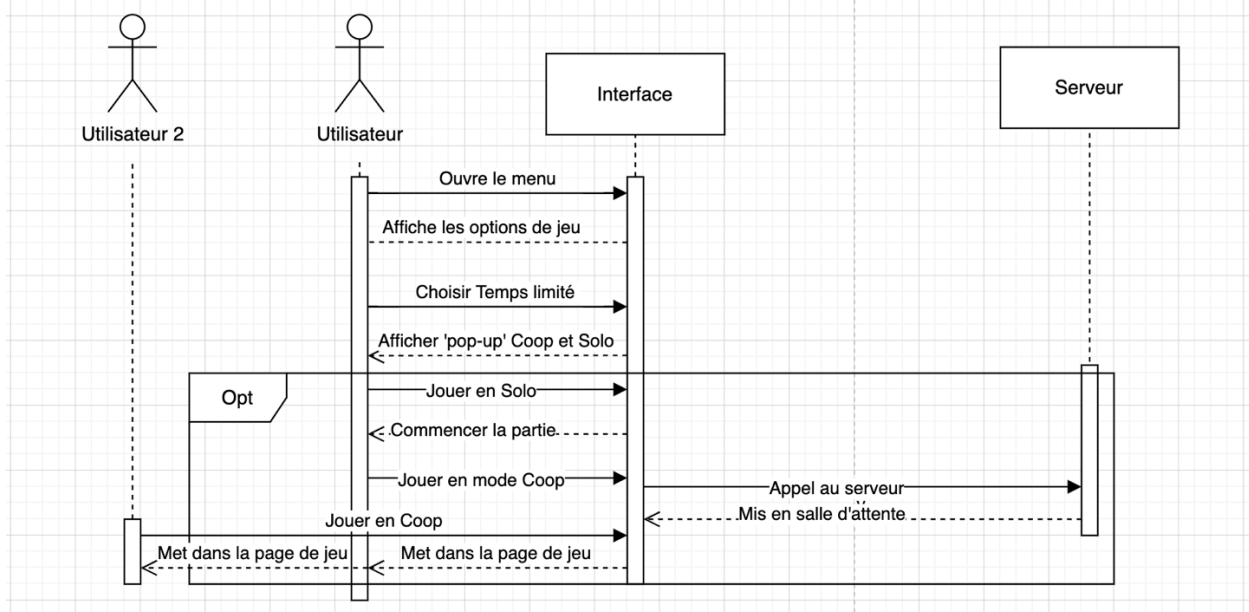
Configurer une partie

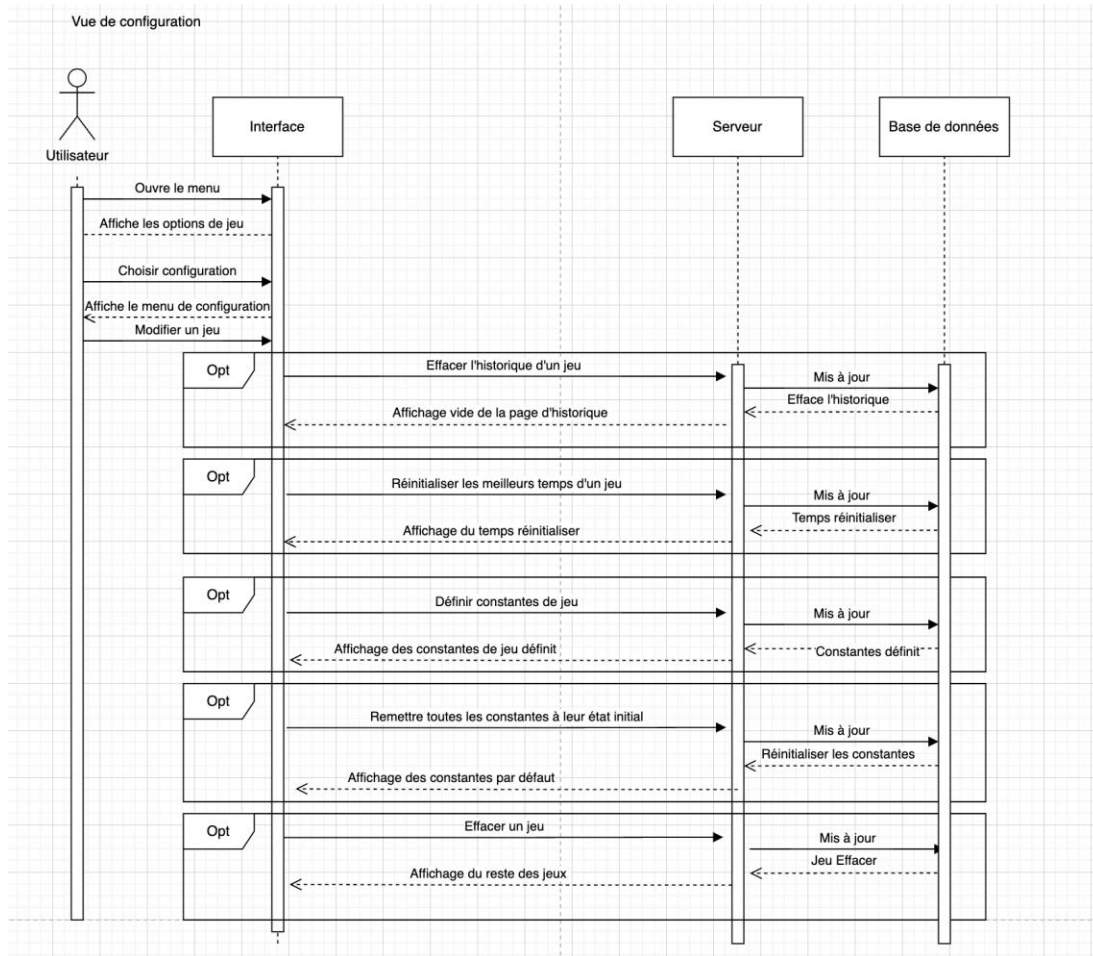


3. Vue des processus

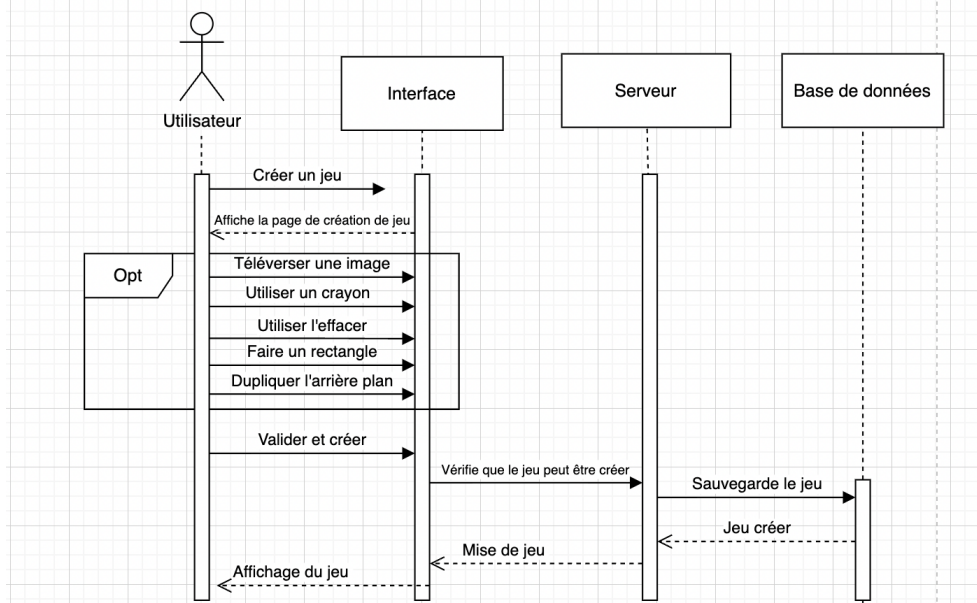


Commencement Temps limité
(Le joueur 2 fait les mêmes
actions que le joueur 1)

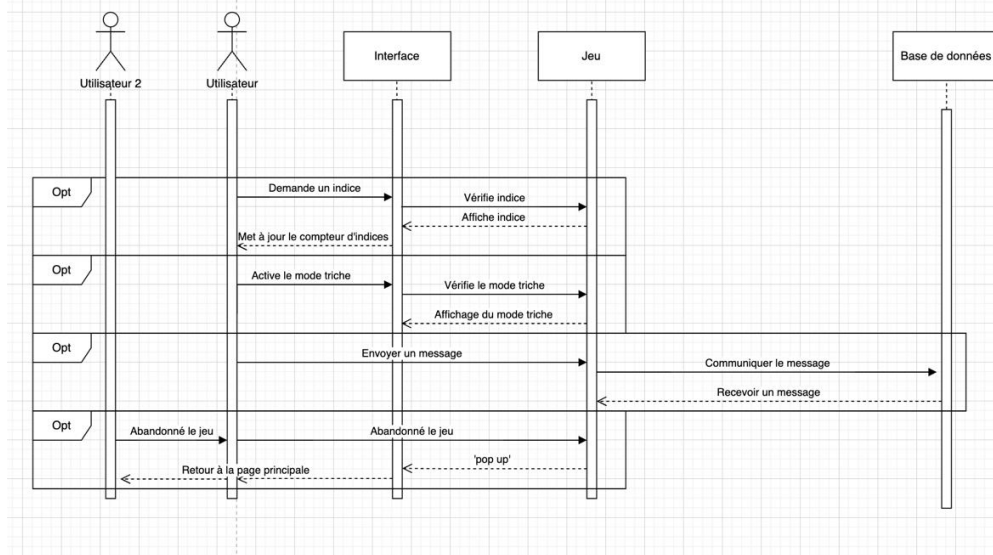




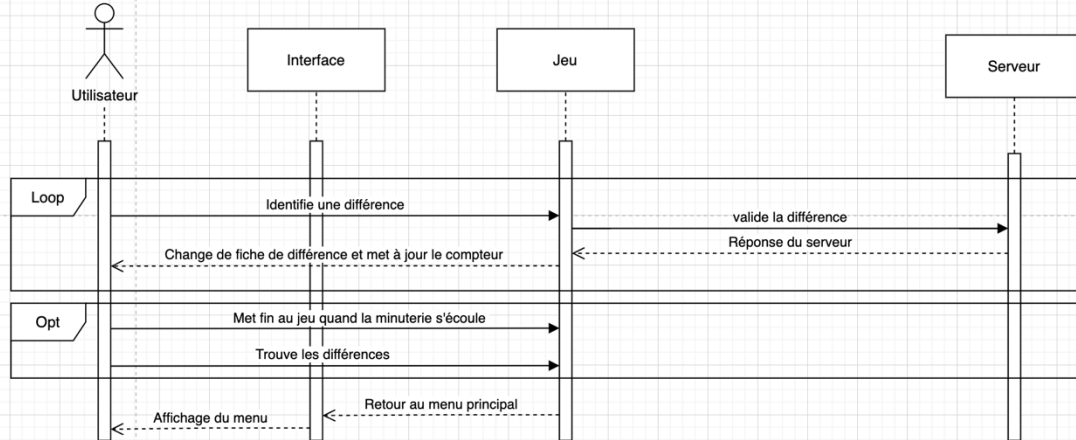
Créer un jeu



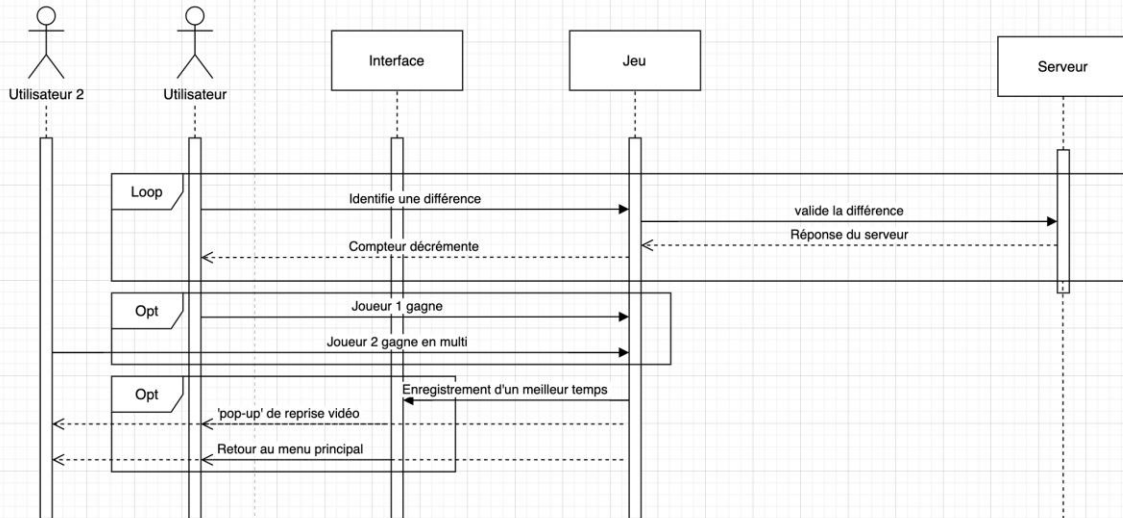
Option lors d'un jeu



Temps limité



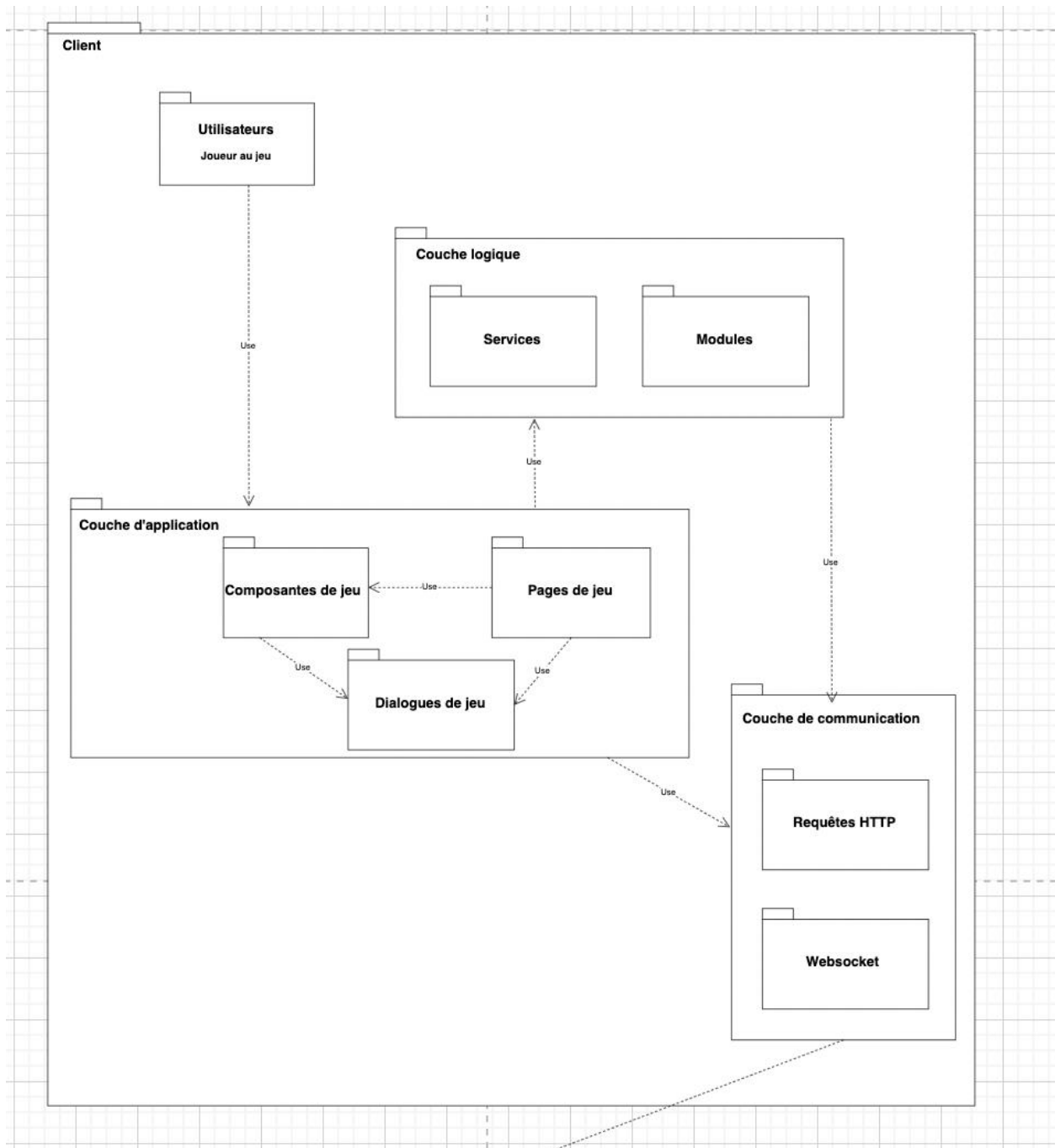
Mode Classique

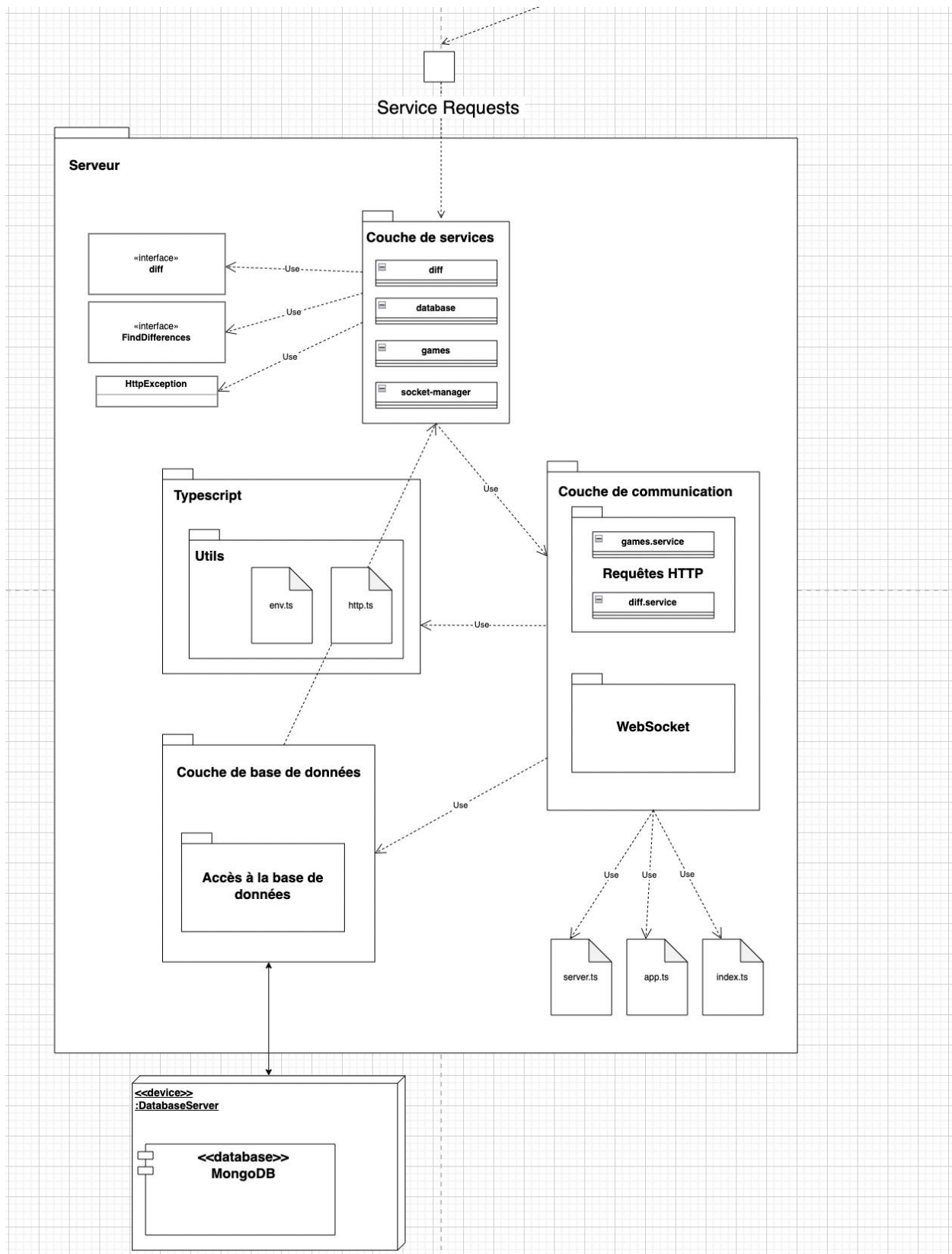


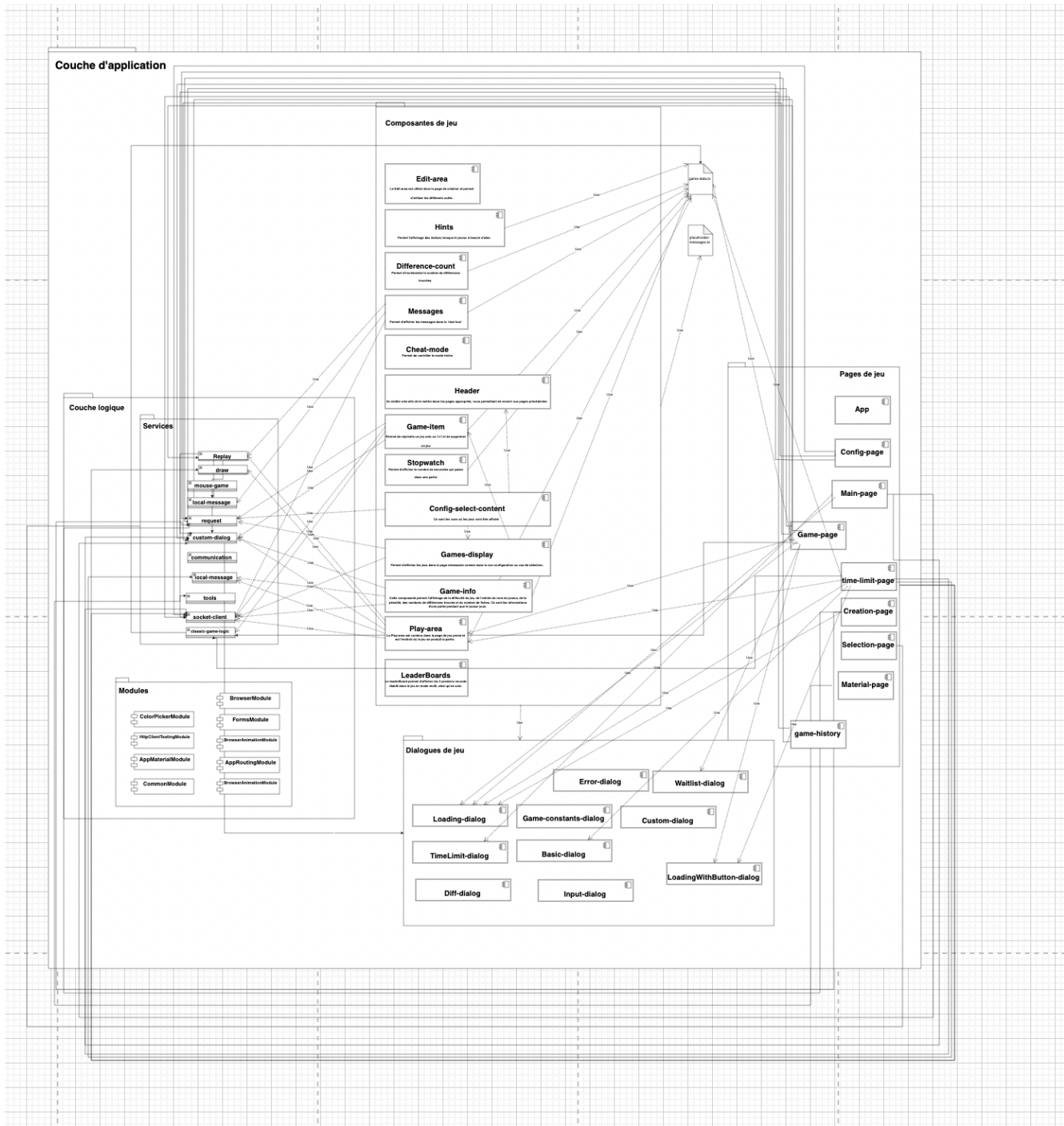
4. Vue logique

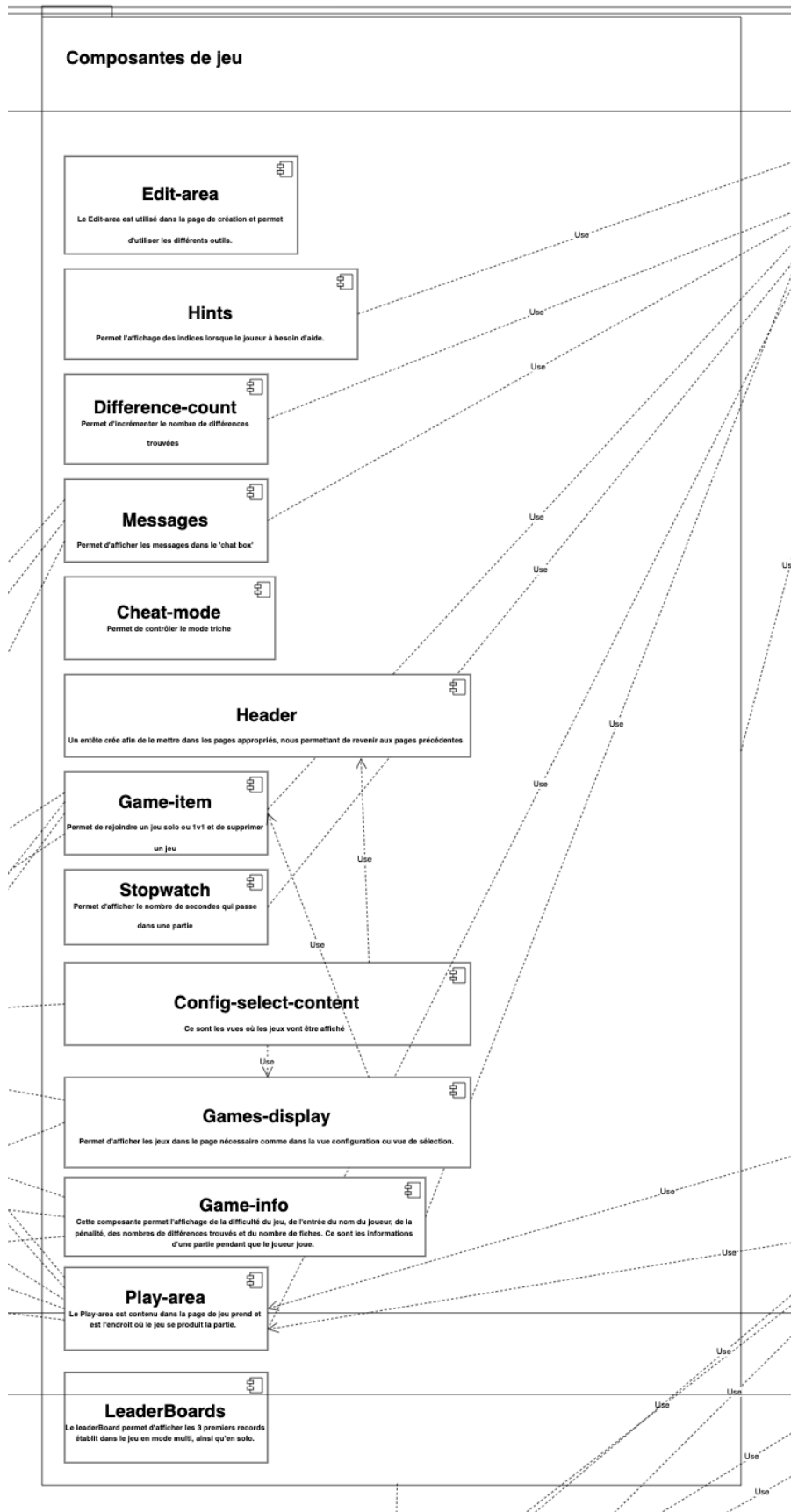
Nous avons séparé la vue logique en plusieurs paquetsages :

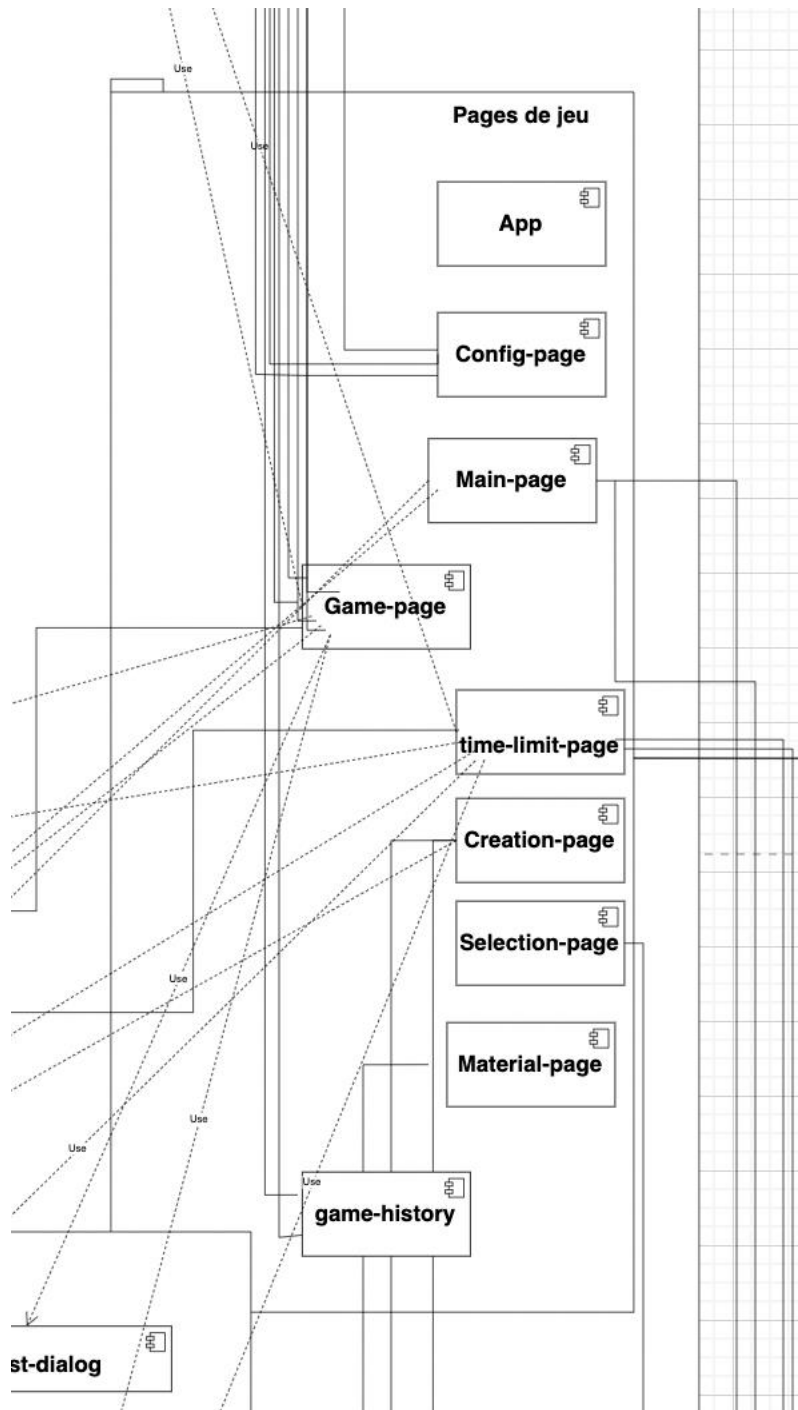
*Custom dialog service à un lien vers l'entièreté des dialogues de jeu, car il a lien avec tous les dialog components.

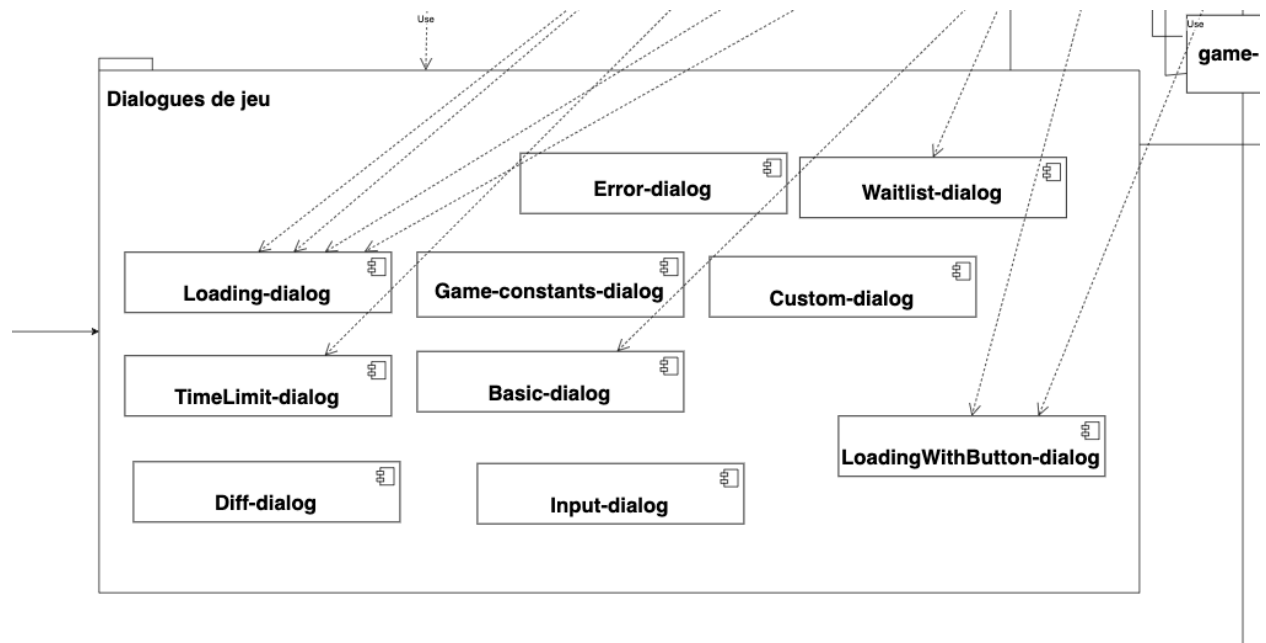


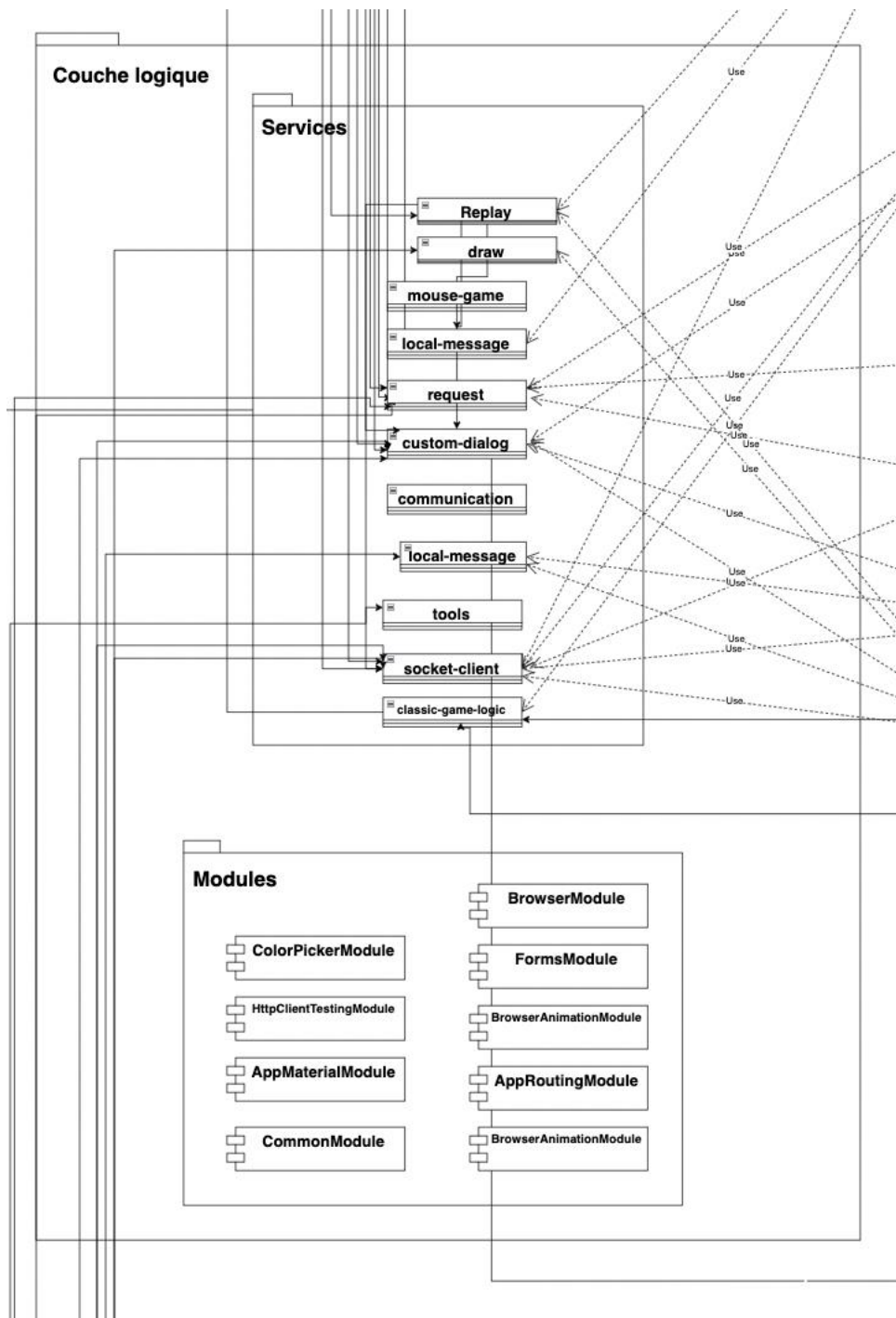












5. Vue de déploiement

