

Document d'architecture logicielle

Version 1.5

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-17	1.1	Vue des Cas d'utilisation terminée	Jean-Christophe P.
2023-03-21	1.2	Introduction terminée	Yuliia O.
2023-03-21	1.3	Vue des processus terminée	Jean-Christophe P.
2023-03-21	1.4	Vue logique terminée	Jean-Christophe P.
2023-03-21	1.5	Vue de déploiement terminée	Jean-Christophe P.

Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	5
3. Vue des processus	10
4. Vue logique	15
5. Vue de déploiement	18

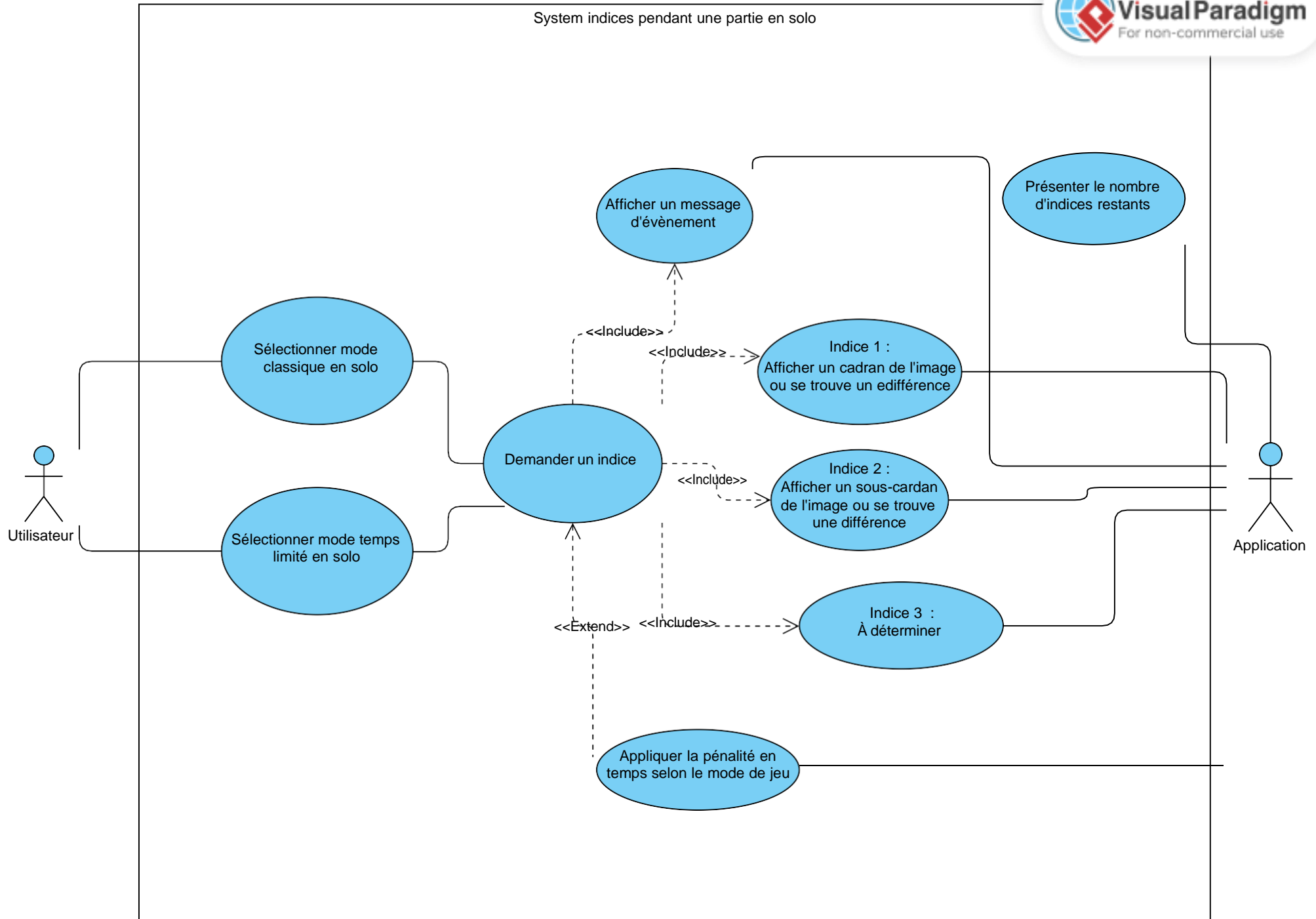
Document d'architecture logicielle

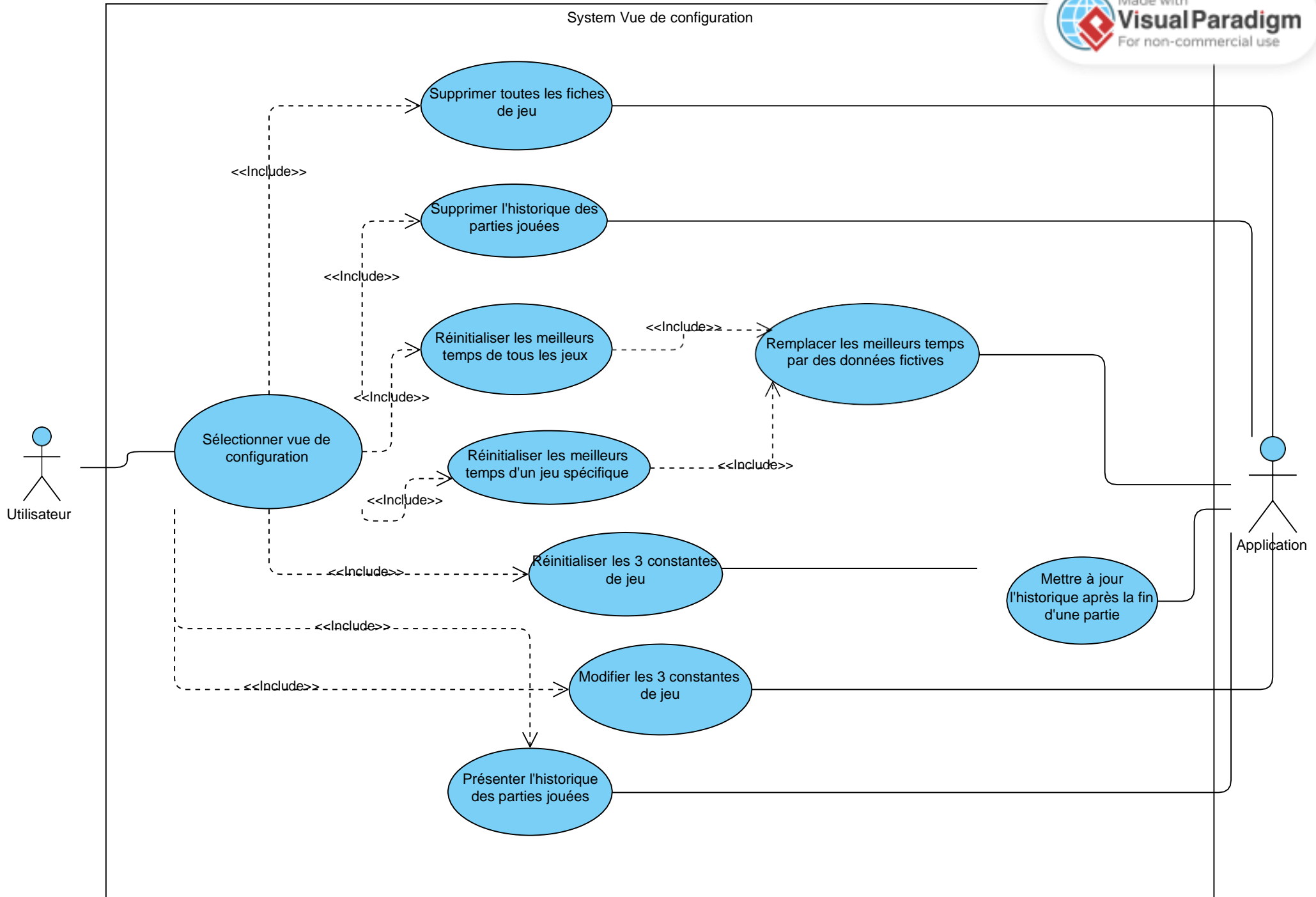
1. Introduction

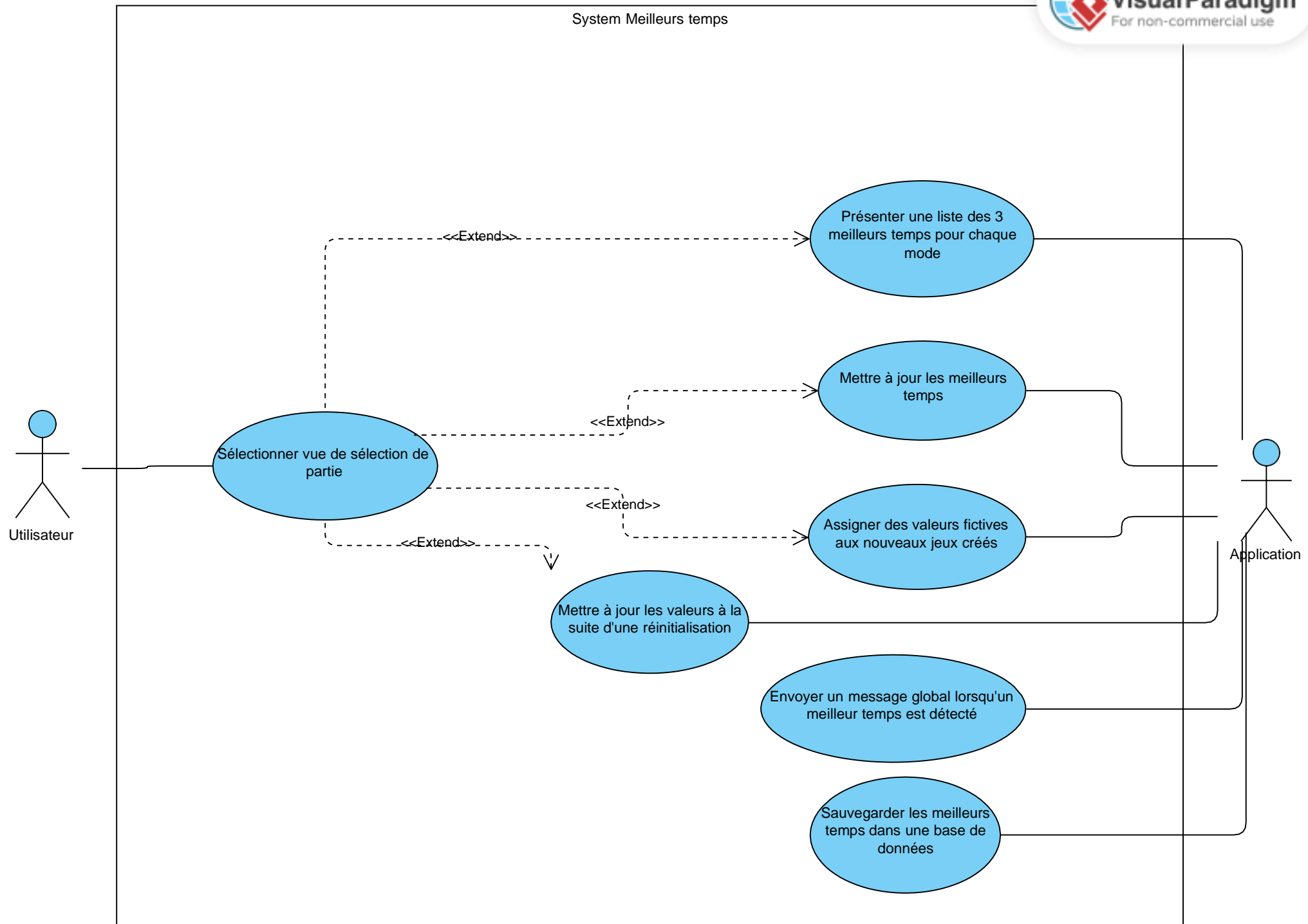
Le but de ce document est de fournir une description détaillée de l'architecture logiciel du projet. Une description de plusieurs vues sera présente. Une présentation détaillée de plusieurs vues sera présentée dans le cadre de ce document. D'abord, la vue des cas d'utilisation sera présentée à l'aide de diagrammes. Ensuite, la vue des processus sera détaillée afin de montrer les interactions entre différents processus des fonctionnalités principales. Enfin, c'est avec la vue logique que seront présentées les parties architecturales significatives de notre modèle de design avec l'aide des diagrammes de paquetage et des diagrammes de classes. Par ailleurs, ce document présentera non seulement ce qui a été fait aux deux premiers sprints, mais présentera aussi les différentes vues du sprint 3.

Made with **Visual Paradigm**
For non-commercial use

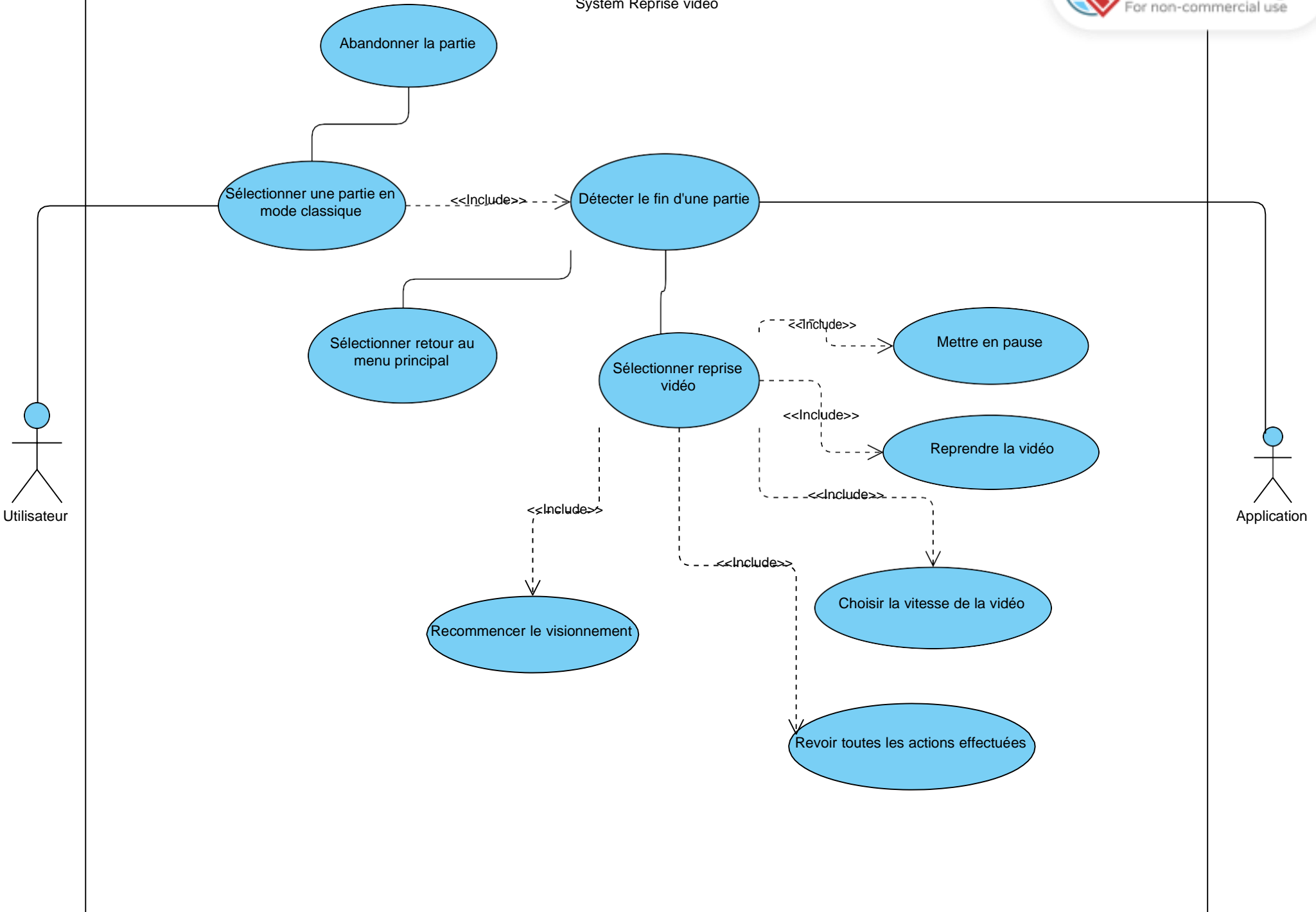








System Reprise vidéo



3. Vue des Processus

diagramme de séquence : Temps limité

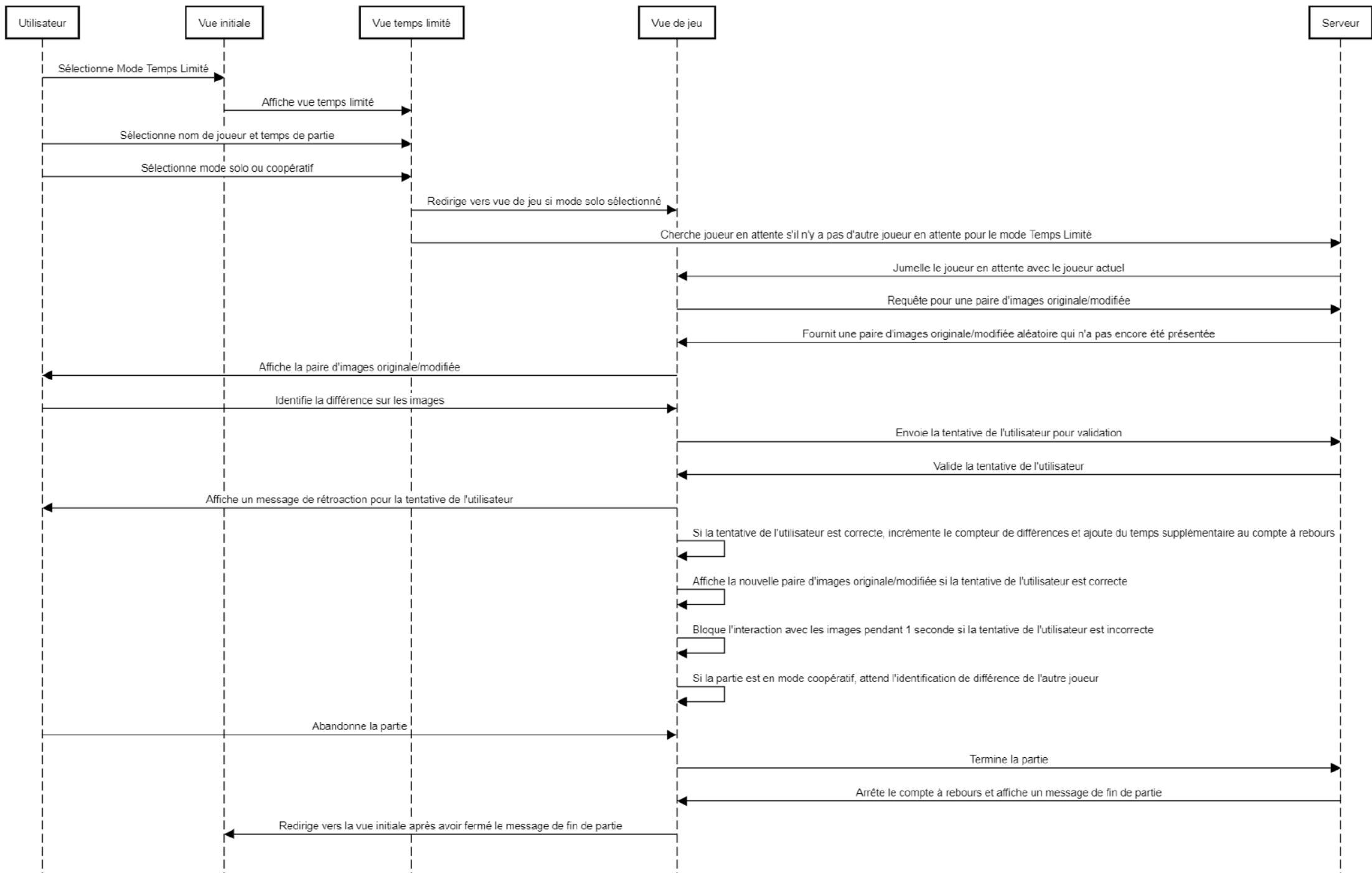


diagramme de séquence : Indices

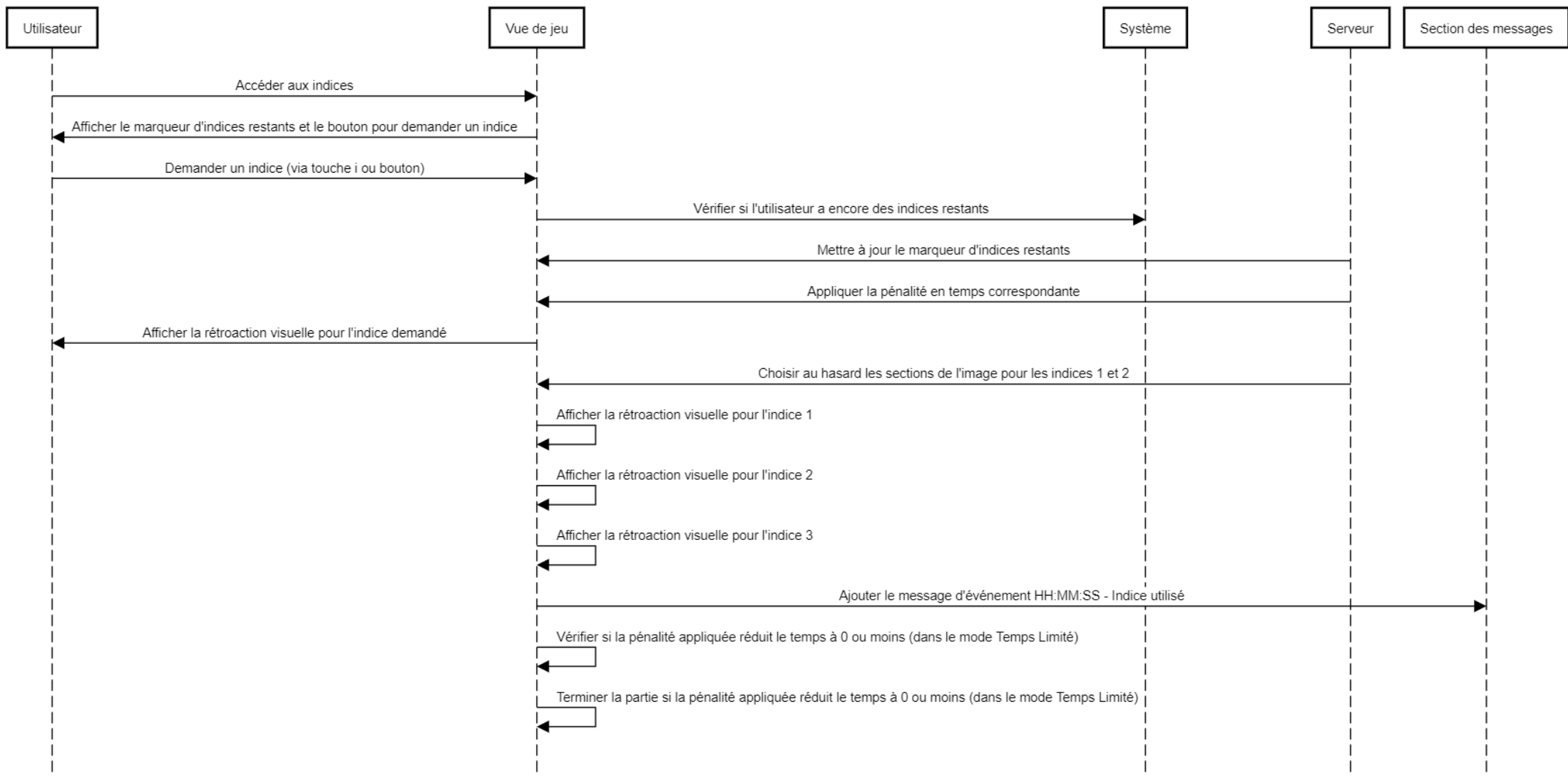


diagramme de séquence : Vue de configuration

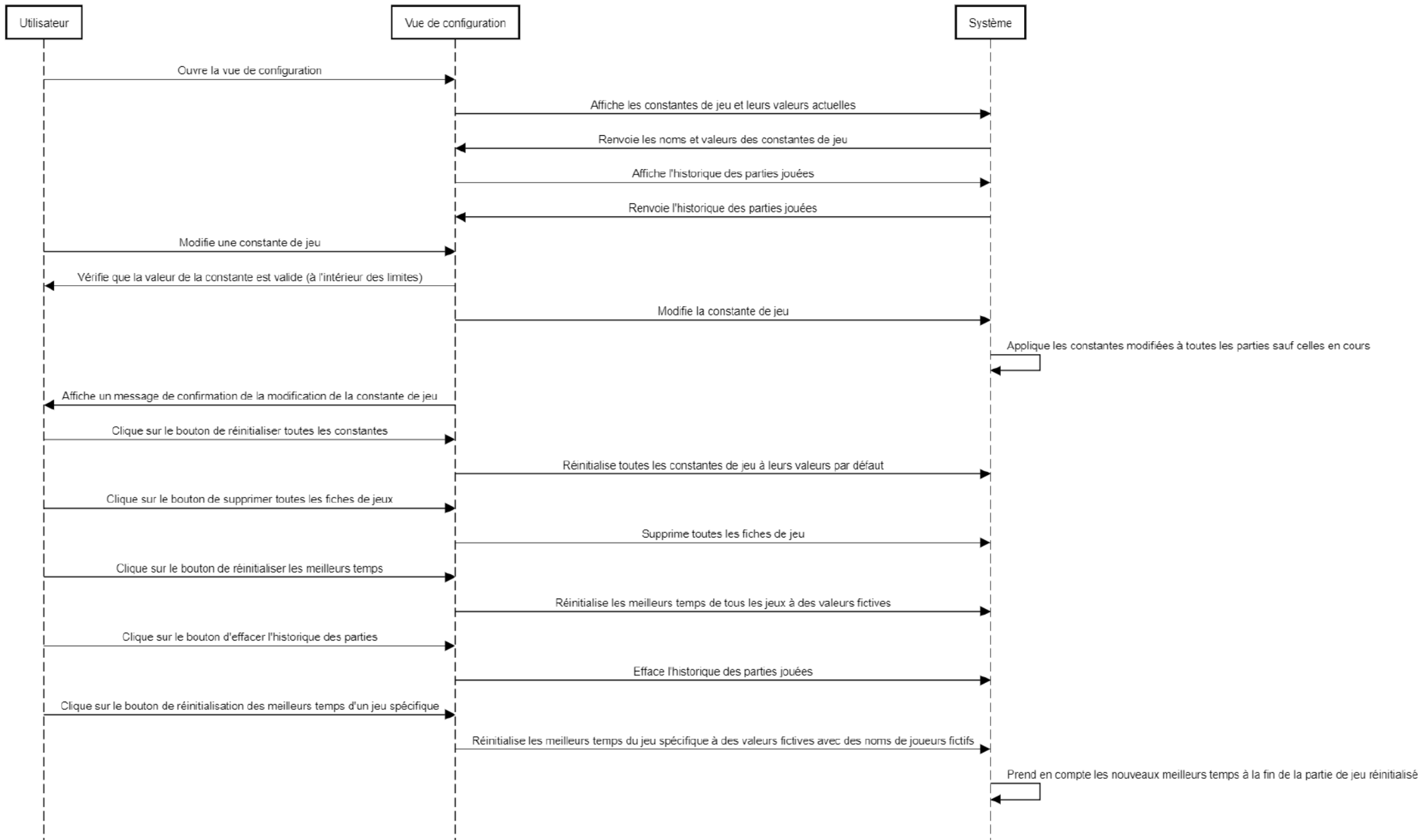


diagramme de séquence : Meilleur temps

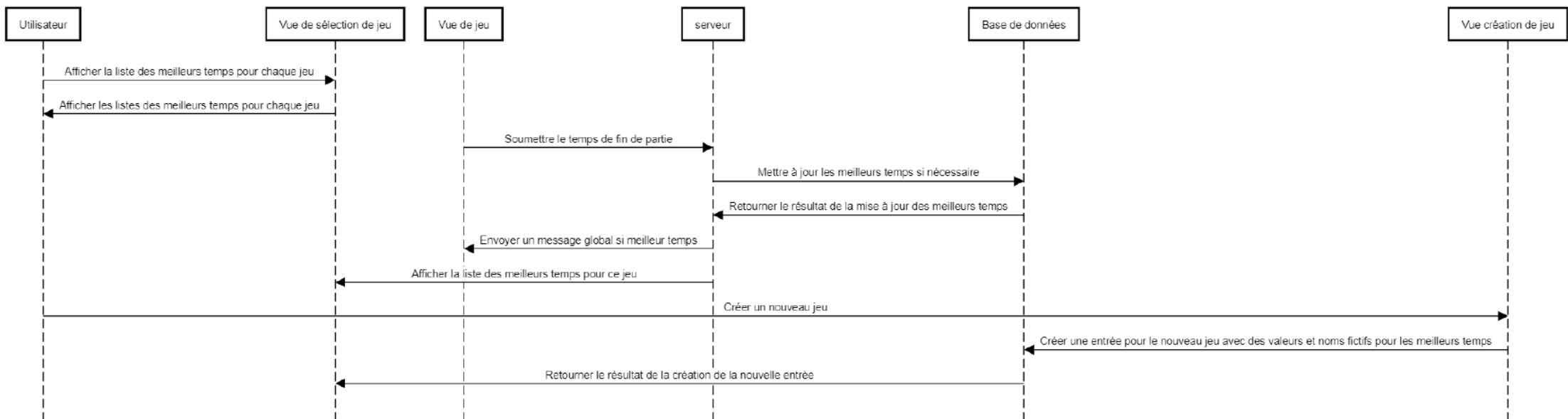
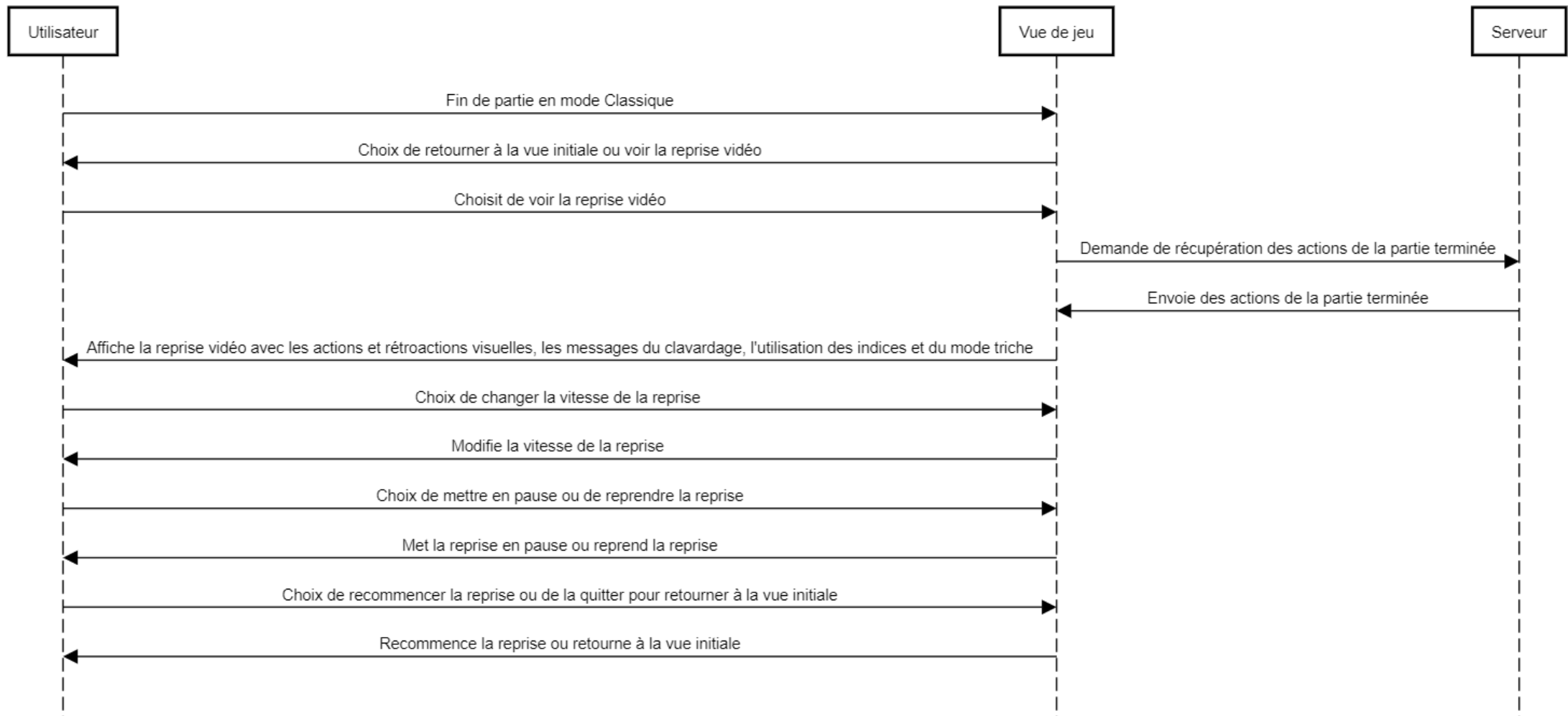
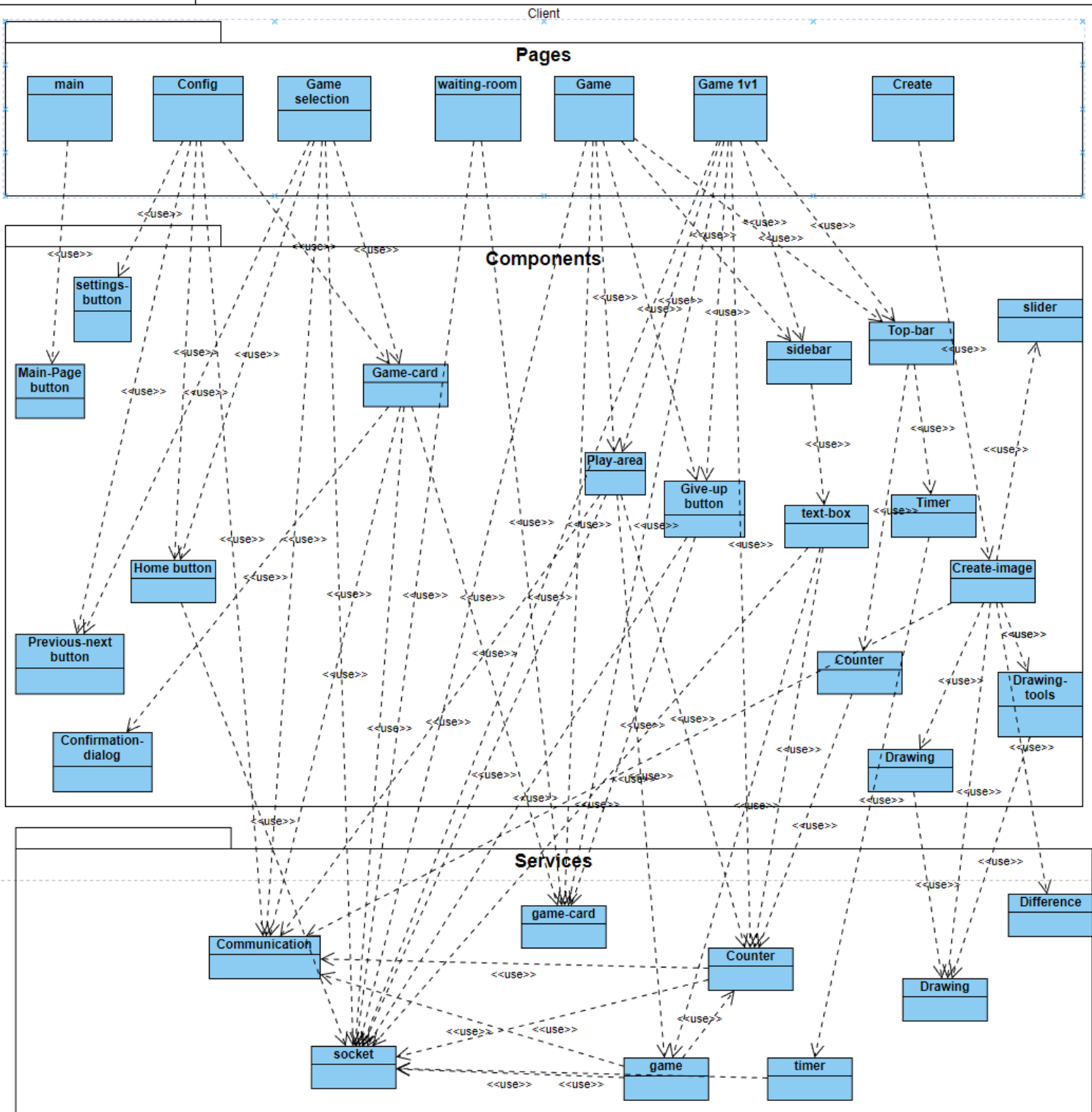


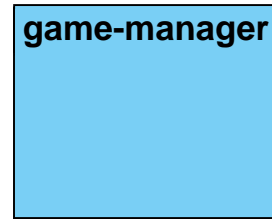
diagramme de séquence : Reprise vidéo



4. Vue logique

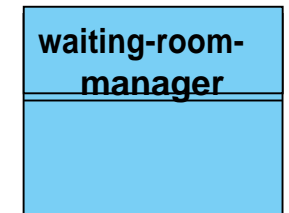
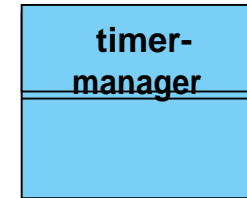
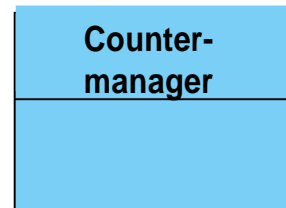
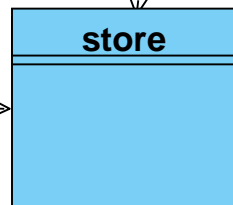
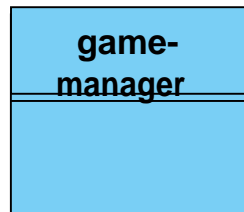
Client
Responsable de la présentation et de l'interaction utilisateur du site web Communique avec le serveur en utilisant des requêtes HTTP pour obtenir des données et effectuer des actions.
Client - PAGES
Contient des fichiers HTML, CSS et JavaScript qui définissent la présentation et le comportement des différentes pages du site web.
Client - COMPONENTS
Contient des composants réutilisables tels que des boutons, des formulaires, des menus, etc. qui sont utilisés dans différentes pages du site.
Client - SERVICES
Interagir avec les API du serveur pour récupérer des données ou effectuer des actions sur le serveur. Fournir des données aux différents composants et pages du site en utilisant des modèles de données. Gérer la validation des données entrées par l'utilisateur avant de les envoyer au serveur. Gérer les événements côté client, tels que les clics de souris ou les touches de clavier, pour mettre à jour les données ou effectuer des actions sur la page sans recharger la page entière
Serveur
Responsable de la logique métier et de la gestion des données Répond aux requêtes du client en fournissant les données nécessaires et en effectuant les actions demandées
Serveur - SERVICES
Implémenter la logique métier de l'application, telle que la manipulation de données, le traitement de requêtes et la génération de résultats. Effectuer des opérations sur la base de données, comme l'insertion, la mise à jour et la suppression de données. Fournir une API pour permettre aux clients de communiquer avec les services du serveur.
Serveur - GATEWAYS
Contient des fonctions qui gèrent la communication entre le serveur et les clients, notamment en gérant les requêtes HTTP et les protocoles de sécurité.
Serveur - CONTROLLERS
Contient des fonctions qui contrôlent le flux de données et les actions effectuées par les utilisateurs, en interagissant avec les services et les bases de données du serveur.





<<use>>

<<use>>

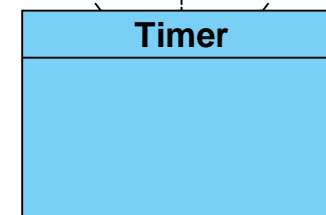
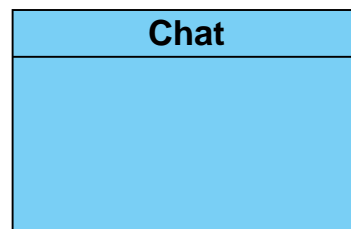


<<use>>

<<use>>

<<use>>

<<use>>



5. Vue de déploiement

