

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

[Dans l'historique de révision, il est nécessaire d'écrire le nom du ou des auteurs ayant travaillé sur chaque version.]

Date	Version	Description	Auteur
2023-10-01	1.0	Ajout des diagrammes de cas d'utilisation	Rima
2023-10-03	1.0	Ajout des diagrammes de séquence et de déploiement	Bryan

Table des matières

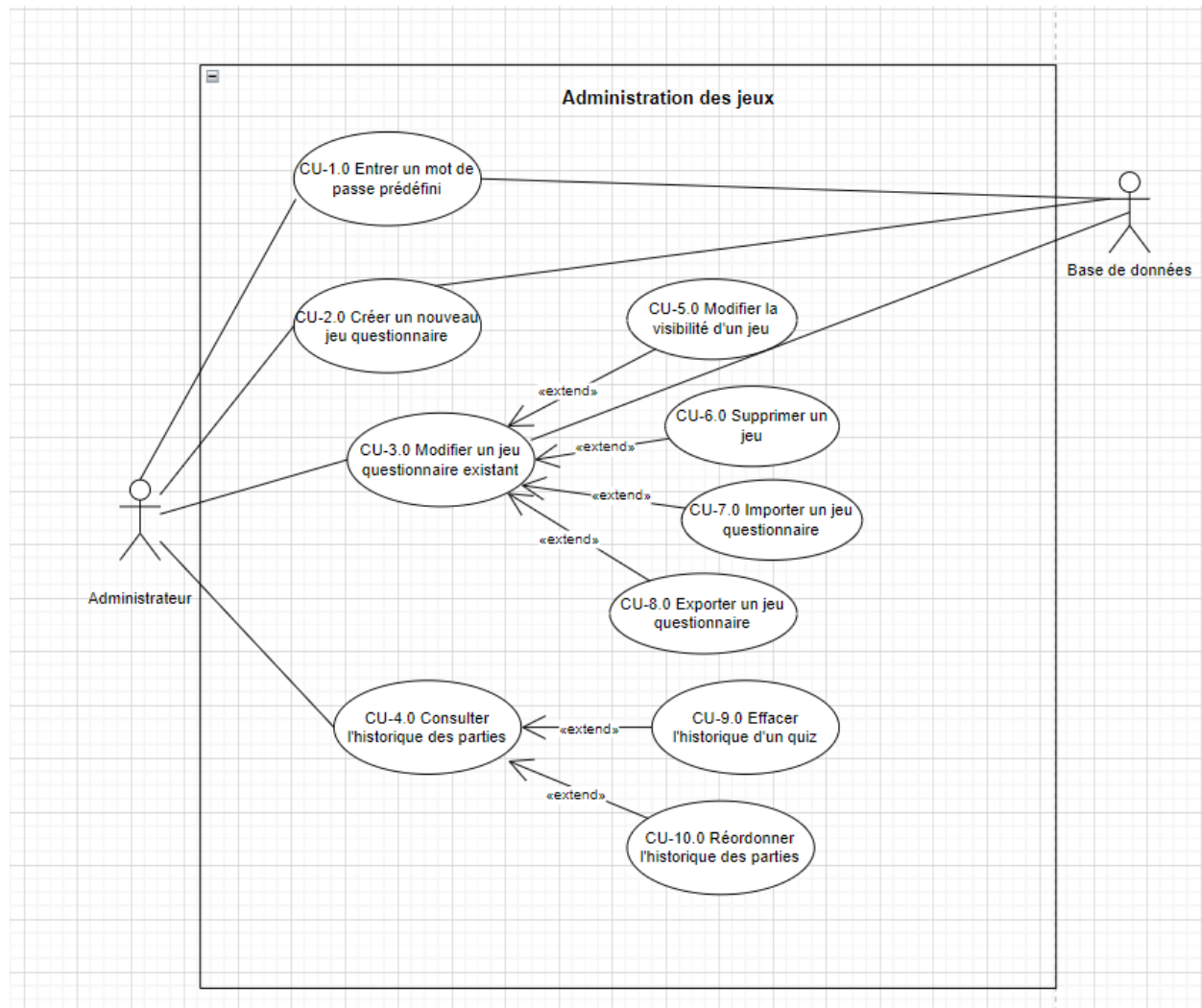
1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	5
3. Vue des processus	9
4. Vue de déploiement	18

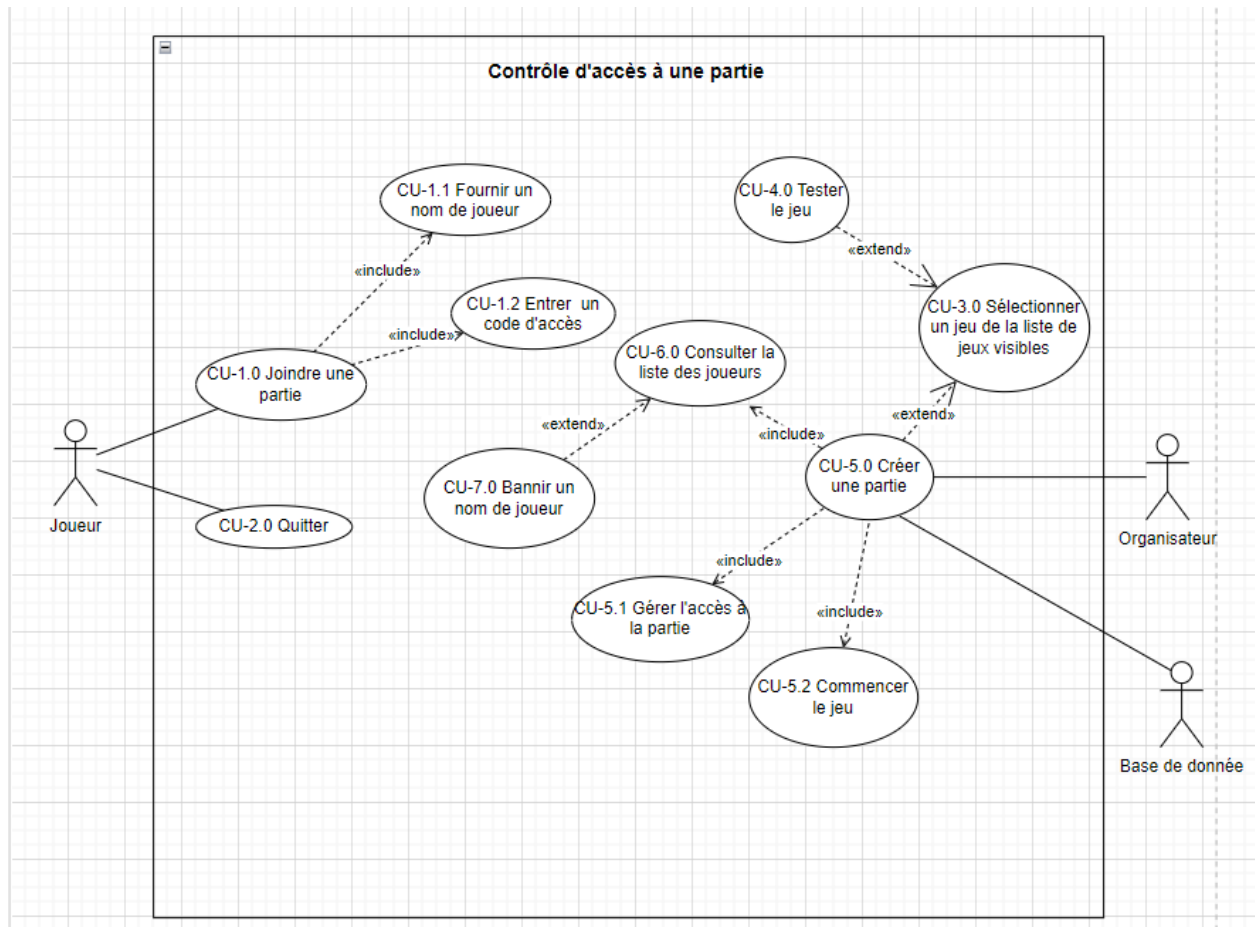
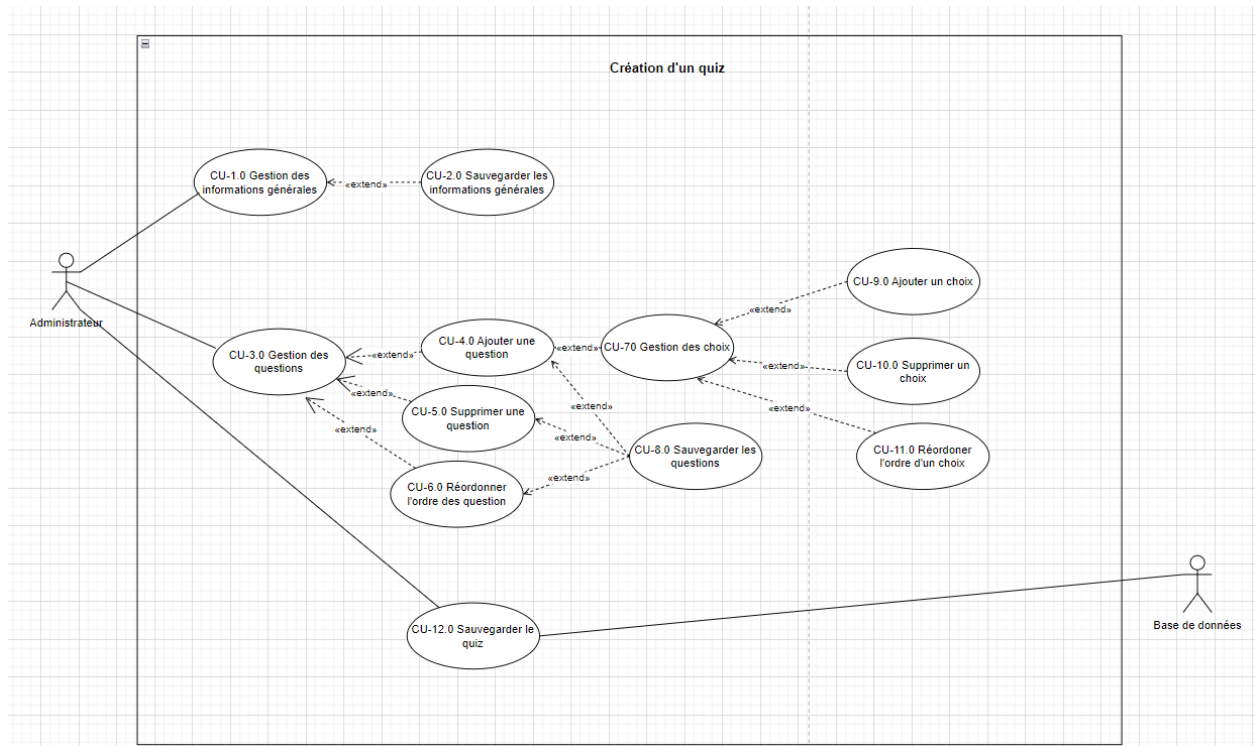
Document d'architecture logicielle

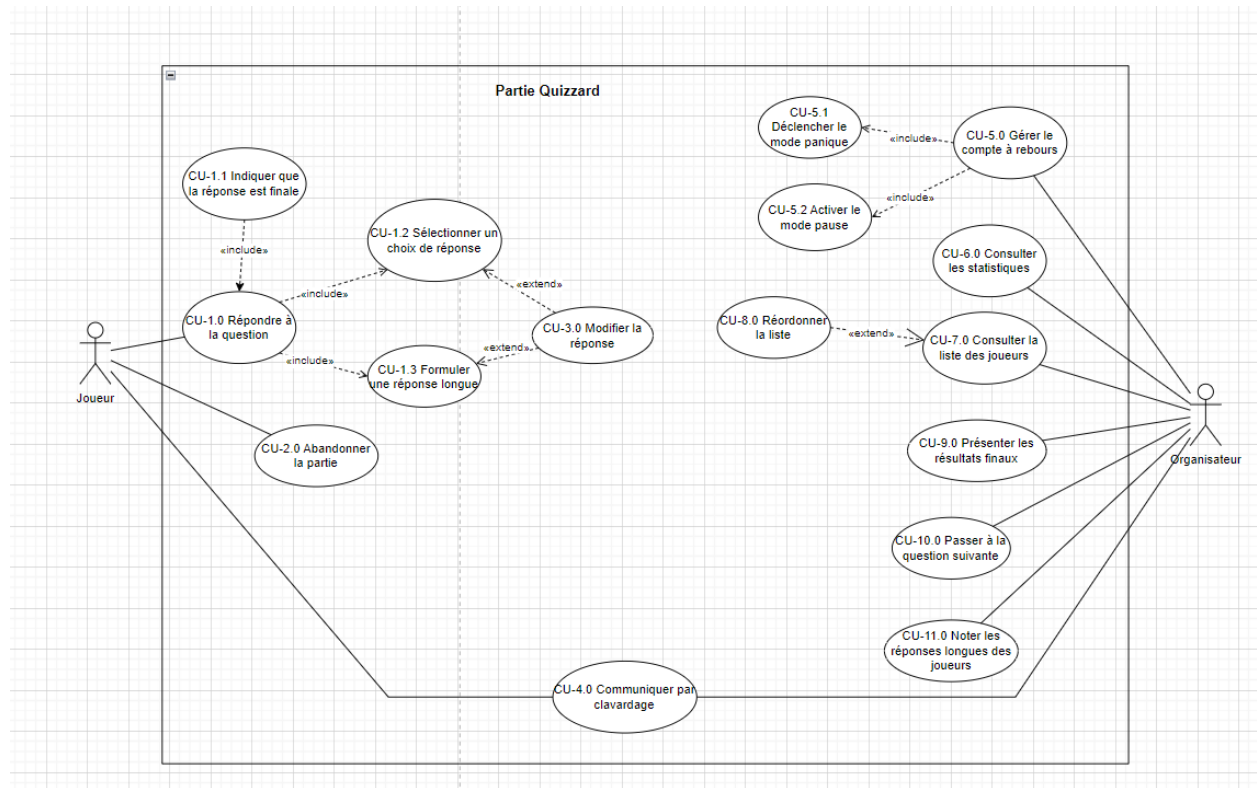
1. Introduction

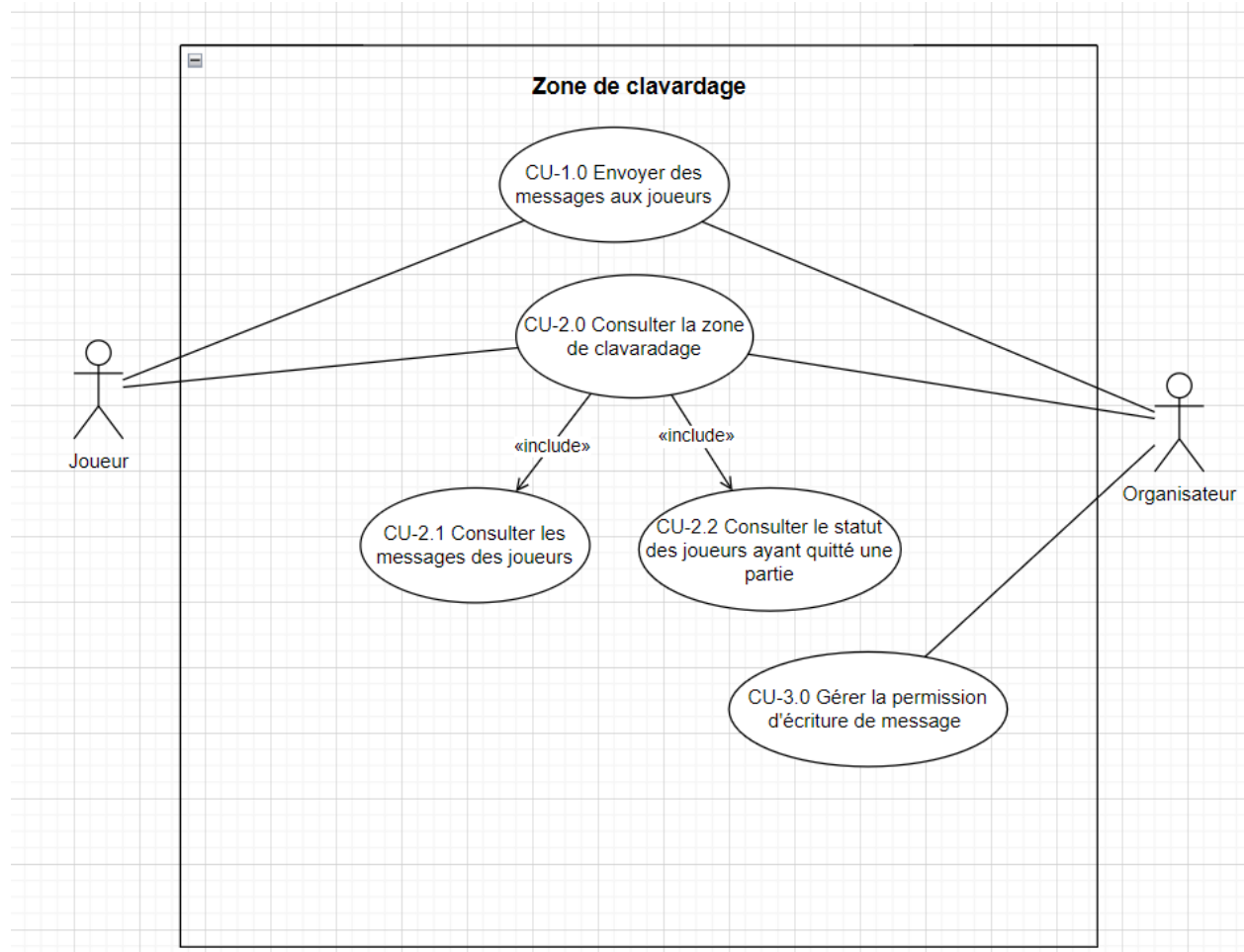
Ce présent document contient l'architecture globale de notre application logicielle. Il est séparé en trois parties: la vue des cas d'utilisation, la vue de processus et la vue de déploiement. La vue des cas d'utilisation montre les principales fonctionnalités offertes par notre logiciel. Les différents diagrammes permettent d'illustrer les séquences d'événements dans lesquelles les utilisateurs interagissent avec notre système pour accomplir un processus. Les fonctionnalités décrites dans ces diagrammes sont les suivantes: joindre un jeu, jouer à un jeu, clavier, créer un quiz et faire la gestion des jeux. La vue de processus montre comment les acteurs (utilisateur, base de données externe) et le système interagissent ensemble. Cette section illustre les processus principaux des fonctionnalités du projet en représentant les messages échangés entre les acteurs dans leur ordre séquentiel. Enfin, la vue de déploiement donne une aperçu sur la structure physique et logiciel de l'application lors de son déploiement, en mettant en évidence les caractéristiques spécifiques de ces nœuds.

2. Vue des cas d'utilisation

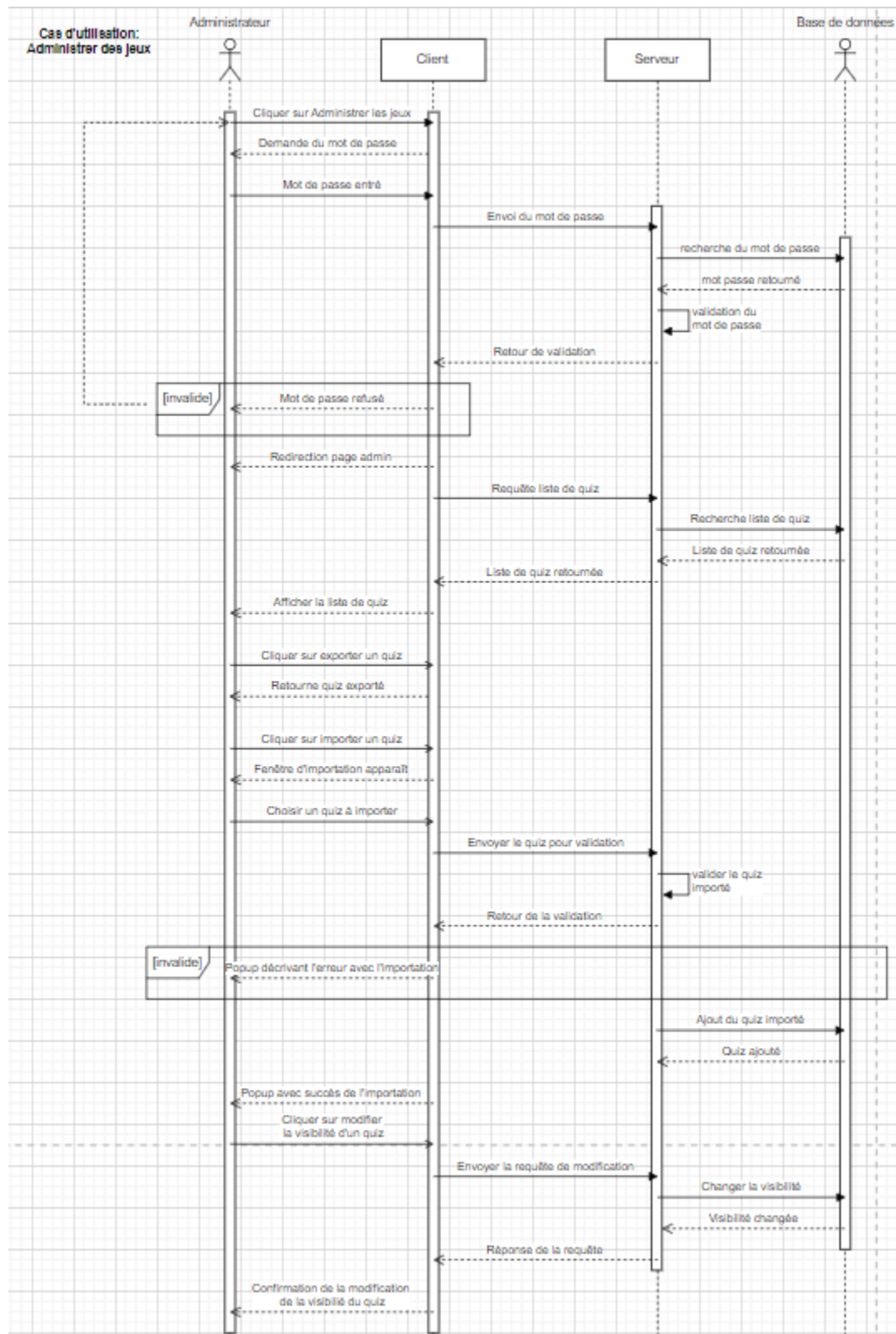


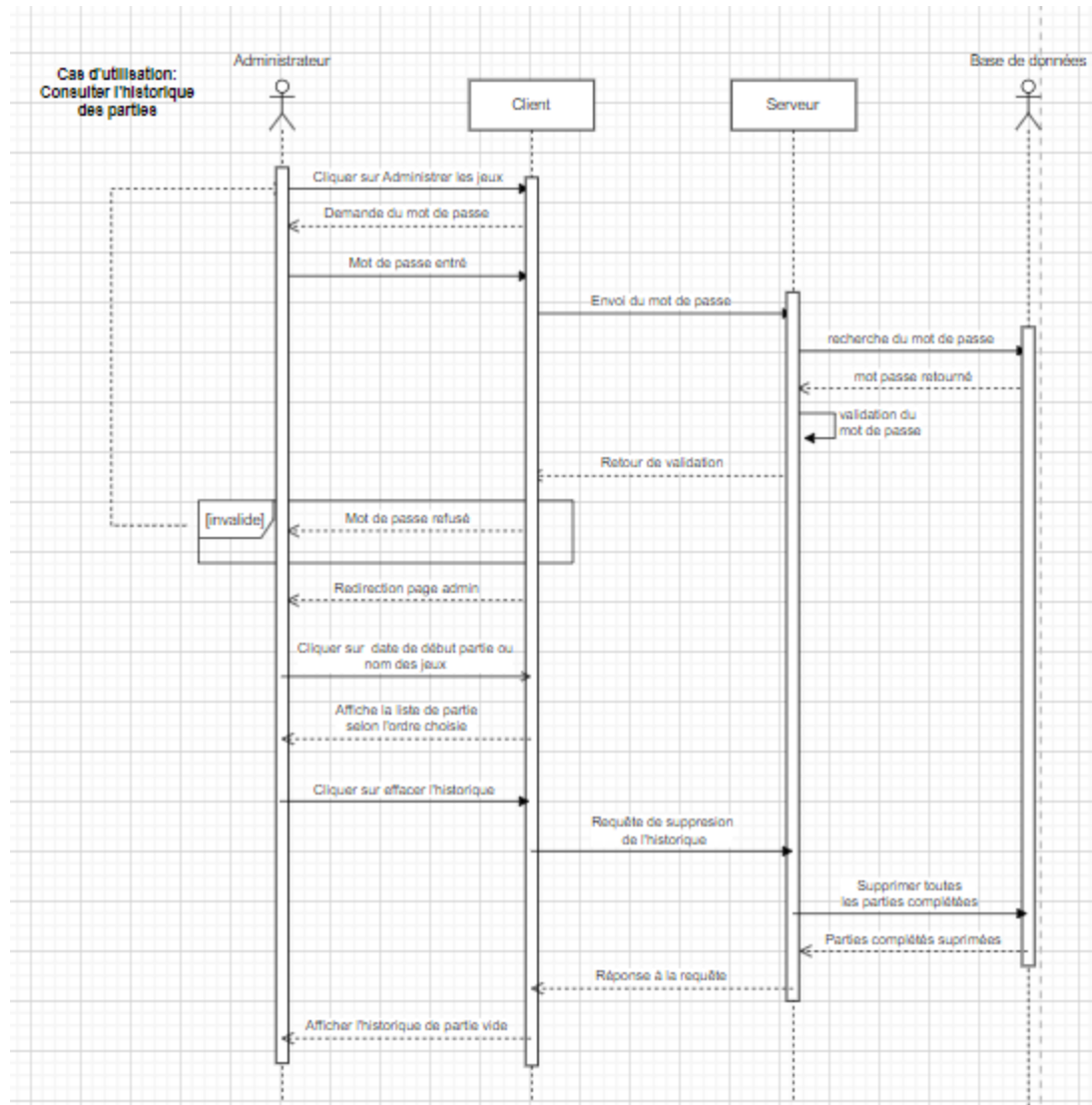


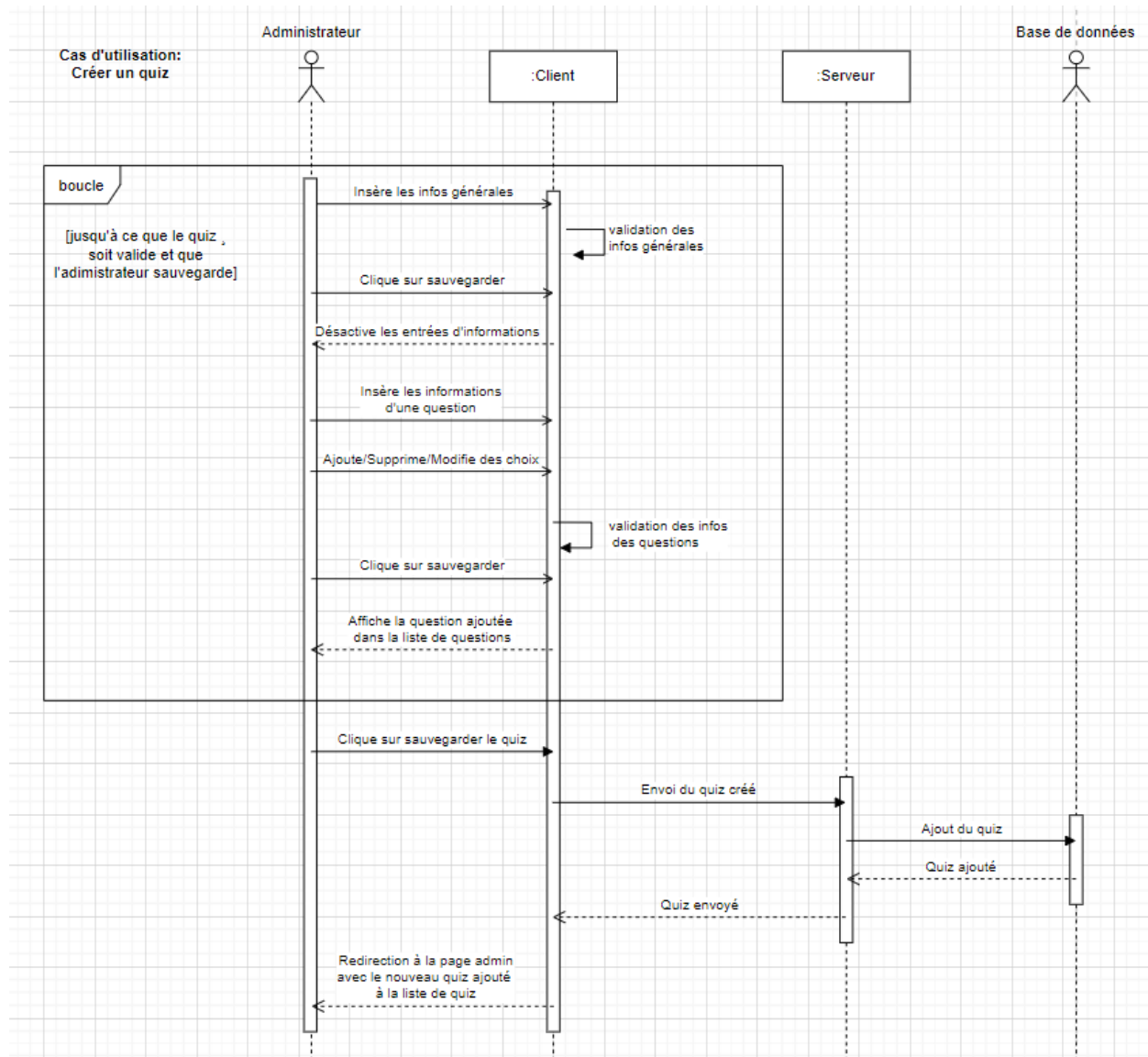


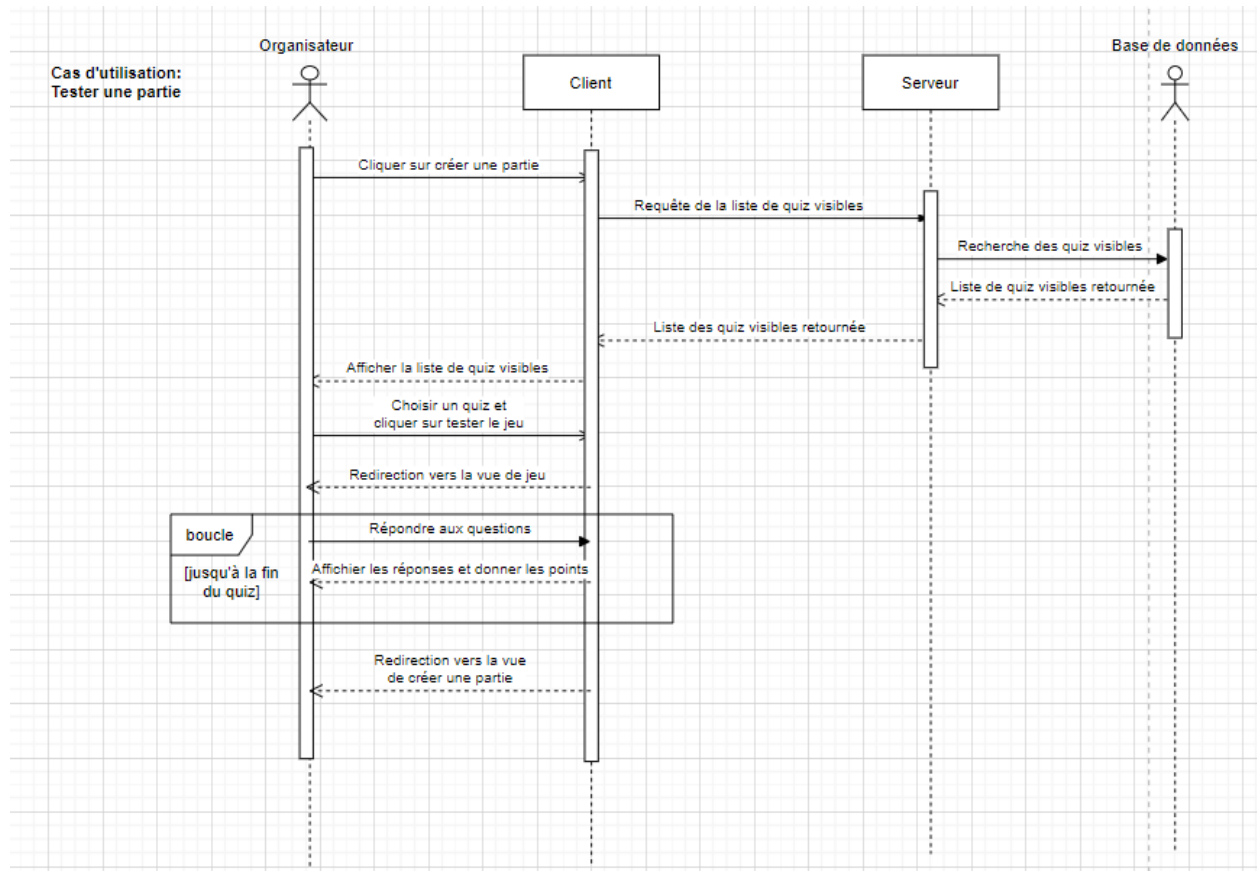


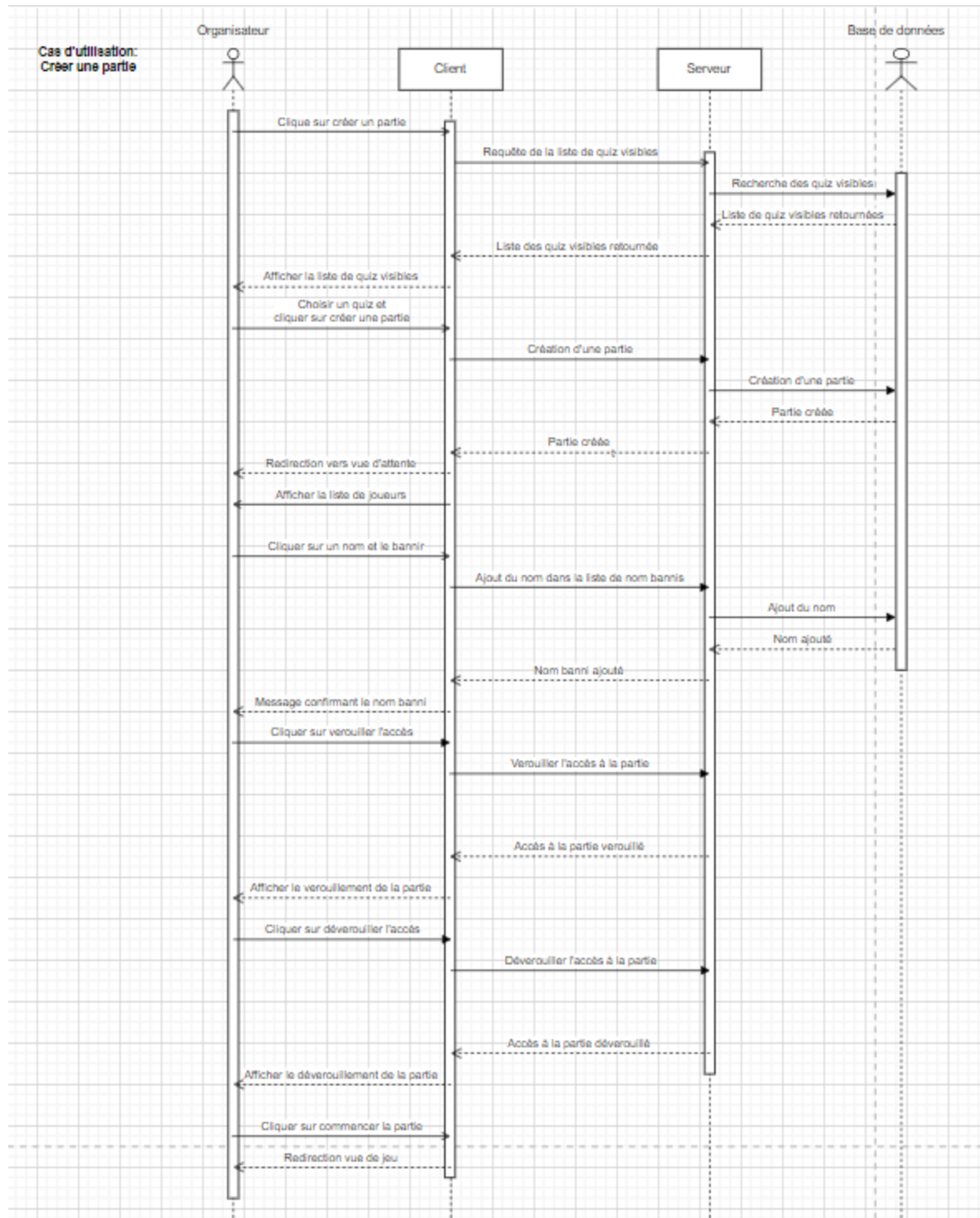
3. Vue des processus

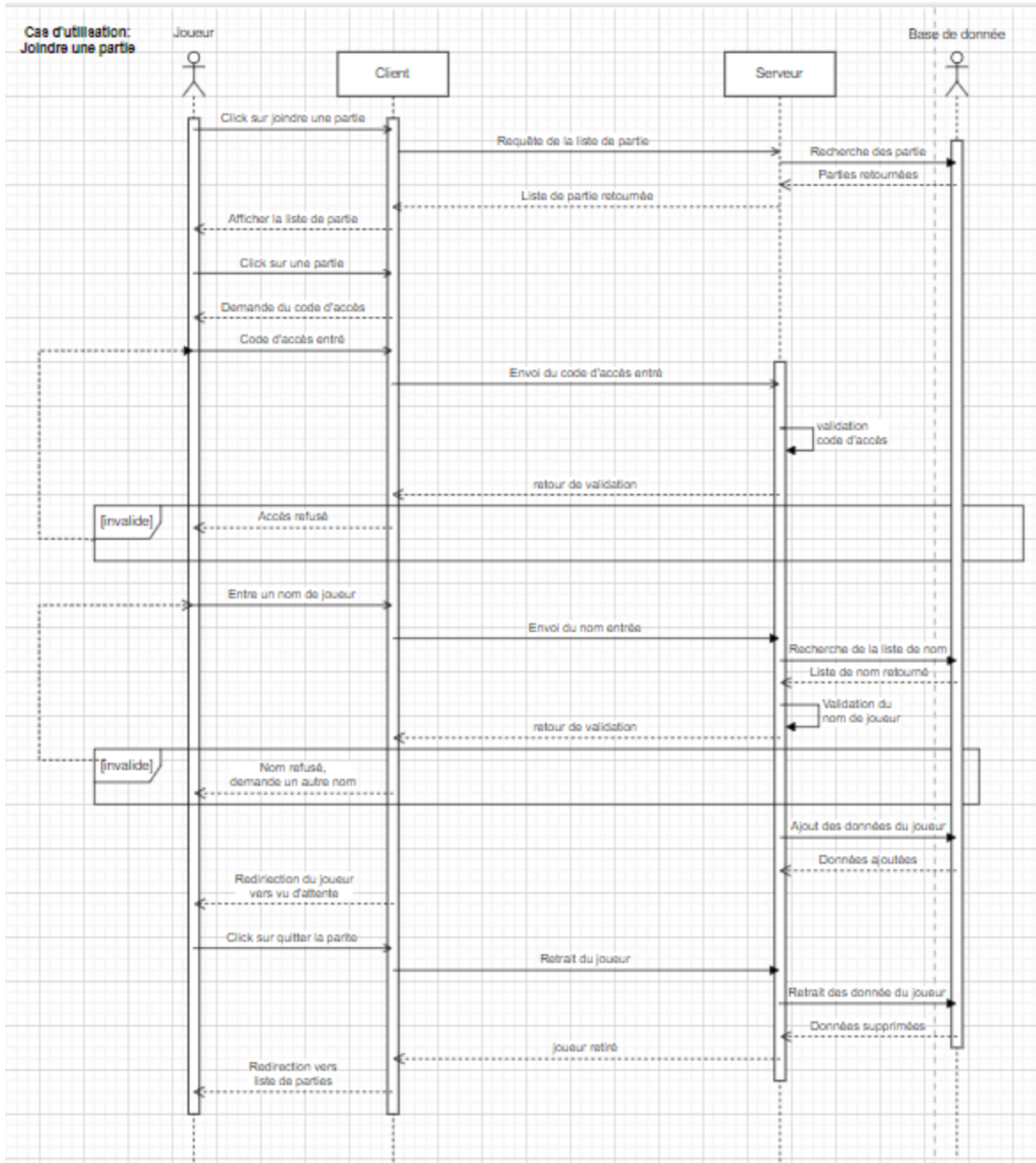


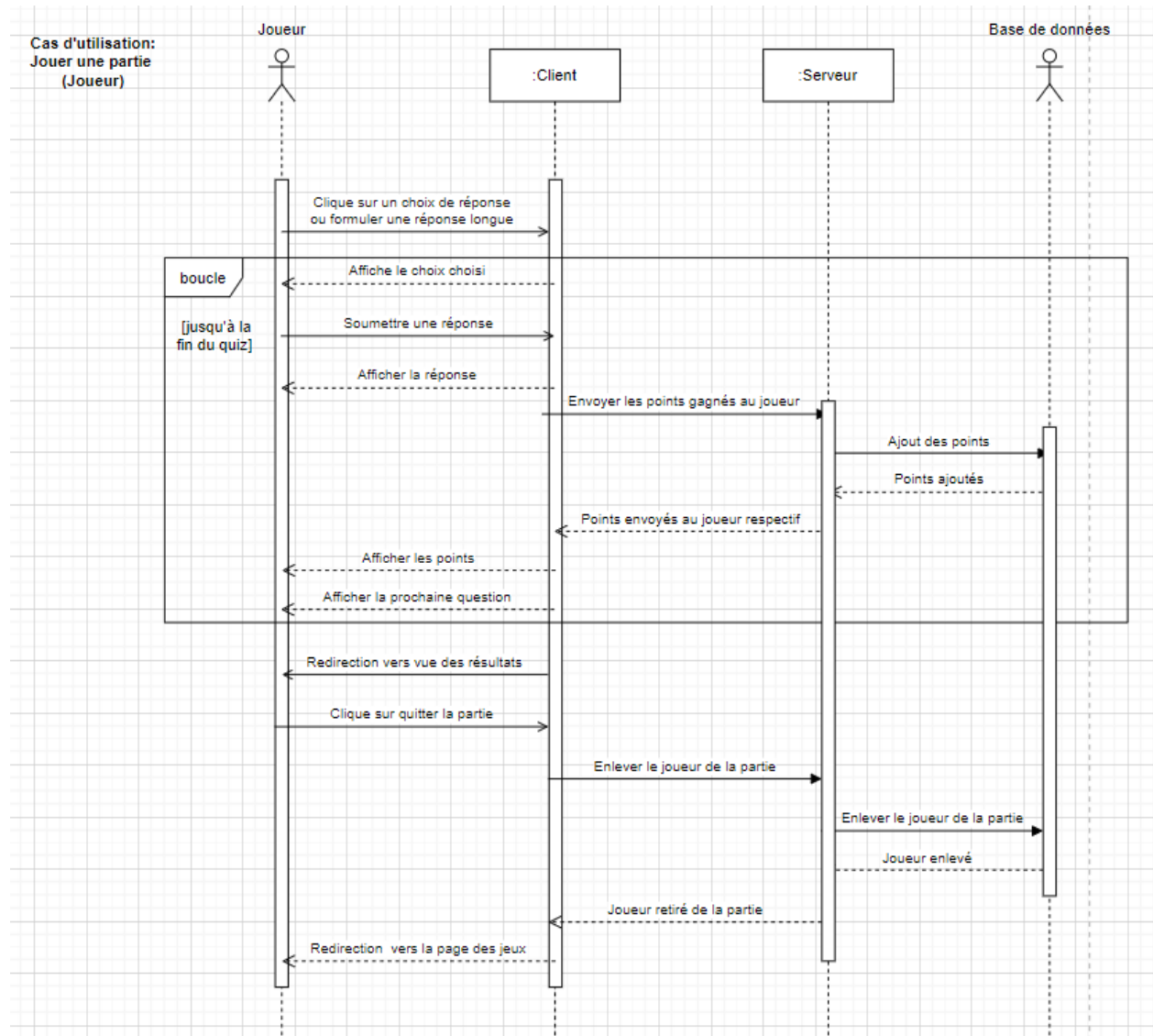


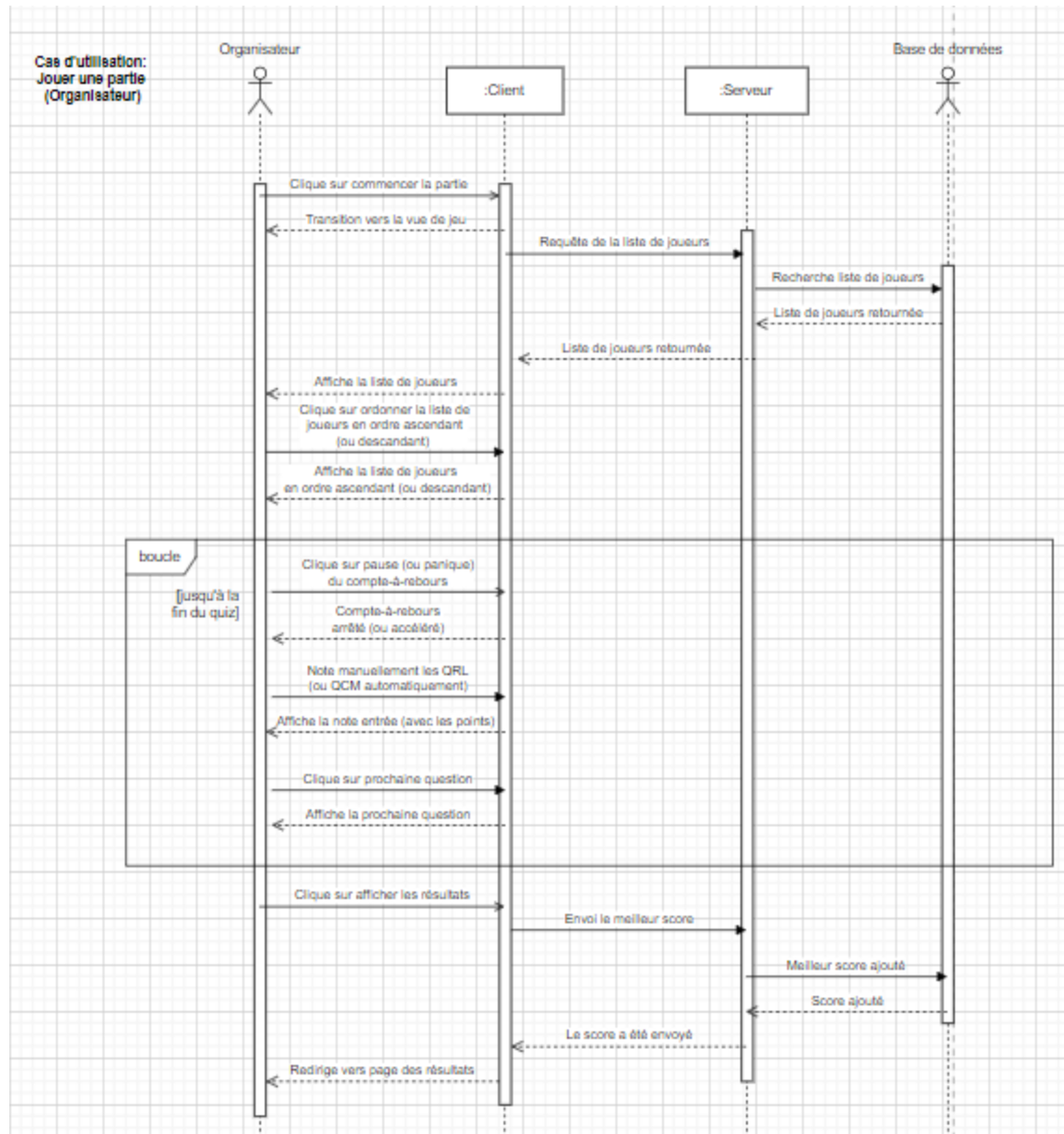


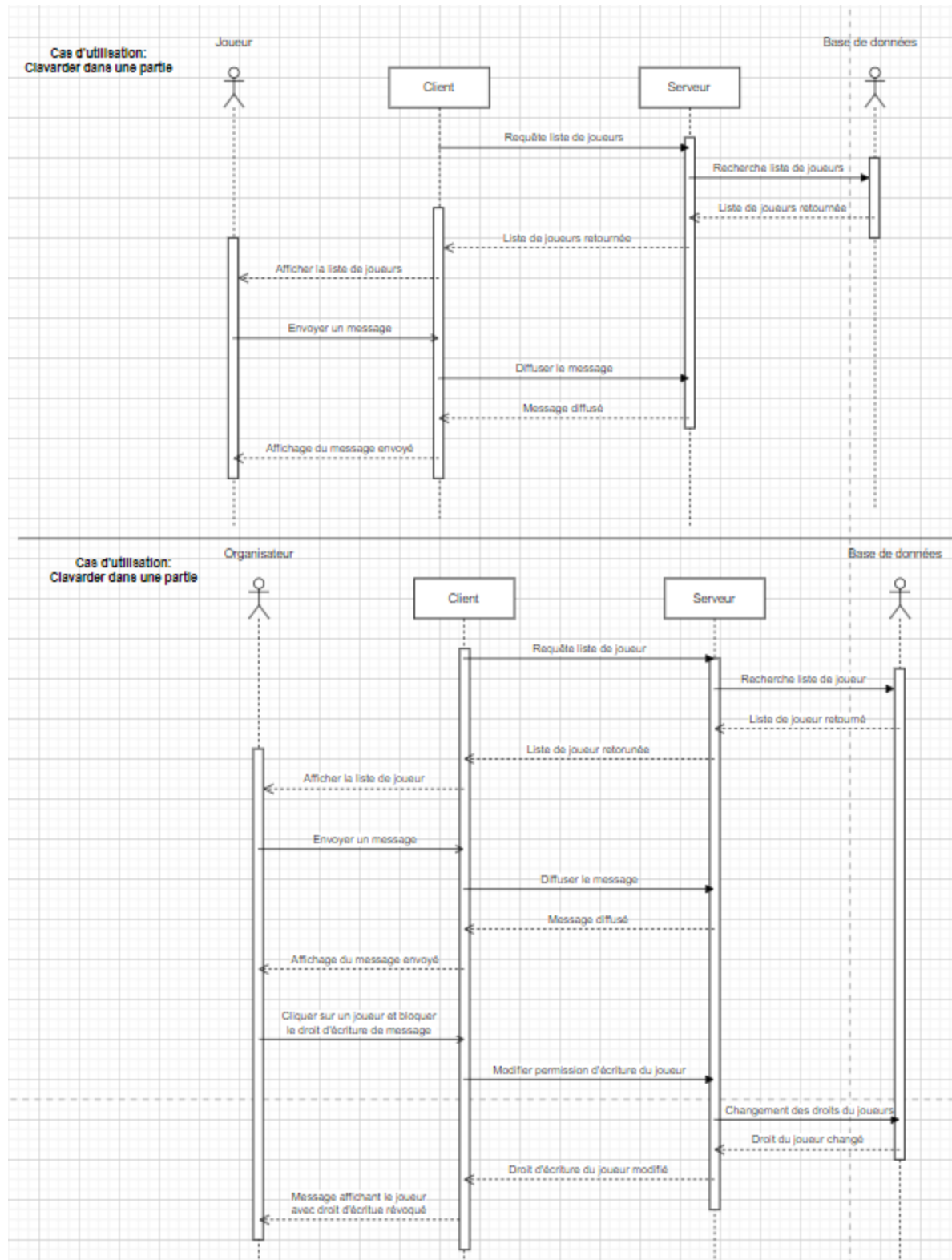












4. Vue de déploiement

