<Nom du projet>

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| aaaa-mm-jj | x.x | <Détails précis du travail effectué> | <Nom> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table des matières

1. Introduction 4

2. Objectifs et contraintes architecturaux 4

3. Vue des cas d’utilisation 4

4. Vue logique 4

5. Vue des processus 4

6. Vue de déploiement 4

7. Taille et performance 4

Document d'architecture logicielle

# Introduction

*[Décrire le contenu et l’organisation du document.]*

# Objectifs et contraintes architecturaux

[Cette section décrit les objectifs et les contraintes possédant un impact architectural, comme par exemple la sécurité, la confidentialité, la portabilité, la réutilisation, l’échéancier, les coûts, les outils de développement, le langage de développement, etc.]

# Vue des cas d’utilisation

[Cette section présente les aspects pertinents du modèle de cas d’utilisation. En d’autres mots, les diagrammes de cas d’utilisation pertinents sont présentés.]

# Vue logique

[Cette section décrit les parties architecturalement significatives du modèle de design. Un diagramme de paquetages doit être présenté et chaque paquetage doit être détaillé, en suivant le tableau ici-bas. De plus, pour chaque paquetage, un diagramme de classes doit être présenté. ]

|  |  |
| --- | --- |
| **<Nom du paquetage>** | |
| Description: |  |
| Classes incluses: |  |
| Relations: |  |
| Sous-paquetages: |  |

# Vue des processus

[Cette section décrit le système en termes d’interactions entre les différents processus (« lourds » ou légers). Typiquement, on utilise un diagramme des composantes pour ce faire. On peut aussi utiliser tout diagramme jugé pertinent, comme le diagramme de séquence.]

# Vue de déploiement

[Cette section décrit une ou plusieurs configurations de matériel physique. Au minimum, la vue doit indiquer les nœuds physiques (ordinateurs, CPUs, etc.) qui exécutent le logiciel, ainsi que leurs interconnections (bus, LAN, point à point, etc.)]

# Taille et performance

[Cette section présente une description des caractéristiques de taille et de performance pouvant avoir un impact sur l’architecture et le design du logiciel]