

Réunion sur l'architecture d'Agora avec le référent technique

8 décembre 2023

Participants

Nom	Prénom	Groupe
Buresi	Stéphane	Référent technique
Binginot	Etienne	1
Cauchois	Niels	1
Ducroq	Yohann	1
Khabouri	Izana	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1

Ordres du jour

- Discussion sur l'utilisation des commandes et services
- Discussion sur les routes utilisées par les contrôleurs
- L'utilisation de Mercure

Table des matières

1	Discussion sur l'utilisation des commandes et services	3
1.1	Utilisation de commandes	3
1.2	Utilisation de services	3
2	Discussion sur les routes utilisées par les contrôleurs	3
3	L'utilisation de Mercure	4

1 Discussion sur l'utilisation des commandes et services

Cette réunion s'est tenue suite à des questions que l'équipe de développeurs avait concernant l'architecture du projet de la partie jeux.

1.1 Utilisation de commandes

L'une des premières questions concernait notamment l'utilisation de commandes pour lancer un jeu, ajouter et supprimer des joueurs à une partie, et le contenu d'une commande (notamment si une commande pouvait ou non renvoyer un objet).

Une commande est là pour interroger un système, il n'y a pas forcément de retour utilisateur, il s'agit d'une tâche côté serveur. Cette tâche permet de faire du traitement, c'est pourquoi il est compliqué de faire un retour de données.

1.2 Utilisation de services

M. Buresi nous a ainsi éclairci : dans le cadre de notre utilisation, le plus simple n'est pas de faire des commandes mais d'utiliser un service (GameService) qui contiendra l'ensemble des actions mentionnées plus tôt (la création d'une partie, l'ajout et suppression de joueur, ...). Cela permettant ainsi de renvoyer des objets (dans le cas des méthodes précédentes, renvoyer l'identifiant de la partie une fois celle-ci créée).

Ainsi, le contrôleur appelant uniquement les ressources dont il a besoin - qu'il s'agisse d'entités ou de services - les méthodes se chargeront de tout.

2 Discussion sur les routes utilisées par les contrôleurs

Une autre question concernait les routes pour traiter les actions de l'utilisateur en fonction des données que le contrôleur recevra.

En effet, la proposition de l'équipe était de traiter chaque action de manière distincte par la route, le chemin emprunté lors de la réalisation de cette action pour être traitée par le contrôleur.

Cette solution a été approuvée par M. Buresi, il s'agit d'une bonne option avec l'utilisation de Mercure.

3 L'utilisation de Mercure

Enfin, M. Buresi nous a expliqué l'intérêt de Mercure. Mercure remplaçant l'utilisation de Web sockets pour ce projet, nous ne disposons pas des mêmes fonctionnalités. Avec Mercure, il est possible de communiquer des données du serveur vers le client de manière instantanée, toutefois il n'est pas possible de communiquer des données de serveur à serveur, ou de client à serveur.

Ainsi, pour recevoir les données, nous devons bien utiliser les différentes routes mentionnées plus tôt.