

Architecture des Systèmes d'Information

ASI-1

Objectif

Concevoir une architecture logicielle respectant les bonnes pratiques de programmation et les patterns d'architecture micro services.

SUJET

Réalisation d'un système de jeu de cartes incluant les fonctionnalités suivantes :

- Création de cartes
- Achat/vente de cartes
- Gestion d'utilisateurs (ajout/connexion)
- Compétition de cartes

Cette réalisation sera progressive afin de monter en compréhension et en compétence sur l'écosystème visé.

Atelier 1 (4h) :

Comparaison d'architecture REST et Web Dynamique (création de cartes)

Atelier 2 (8h) :

Mise en œuvre d'une architecture FullREST en SpringBoot (gestion utilisateurs, achat/vente de cartes)

Atelier 3 (12h) :

Transformation de l'application en MicroService, mise en œuvre de tests, ajout de fonctionnalités (Compétition de cartes)

Voir schéma d'interactions en annexe.

Déroulement

Approche par problème :

- Les étudiants en **groupe de 4** doivent résoudre le problème donné en s'appuyant sur les **éléments fournis** (références, exemple de code)
- Les enseignants/tuteurs **orientent** les étudiants dans leur recherche d'information, fournissent des éléments complémentaires individuellement ou collectivement si besoin (explication de concepts, explications techniques)
- Chaque groupe devra **s'organiser** afin de **se répartir** le travail de conception et de compréhension. **Un temps de partage** des éléments appris devra être mis en œuvre pour chaque séance.

Restitution :

- Chaque groupe devra fournir à l'issue de **chaque atelier** :
 - Un rendu du travail effectué en séance
 - La fiche de progression de compétence de groupe mise à jour.
- Une restitution du projet final sera demandée à l'issue du module.
- Les questions proposées dans chaque atelier couvrent les compétences et connaissances attendues pour l'atelier.

