

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-09-30	1.0	Complétion de la partie Vue des cas d'utilisation	Arman Lidder
2023-10-1	1.1	Début de la conception des diagrammes de séquence	Rayan Ait Abdesselam
2023-10-03	1.2	Complétion des diagrammes de séquence	Mohamed Adlane Oussaada
2023-10-03	1.2	Complétion des diagrammes de séquence	Hamza Boukaftane
2023-10-03	1.2	Complétion des diagrammes de séquence	Ely Cheikh Abass
2023-10-03	1.2	Complétion des diagrammes de séquence	Mehdi El Harami

Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	10
4. Vue de déploiement	16

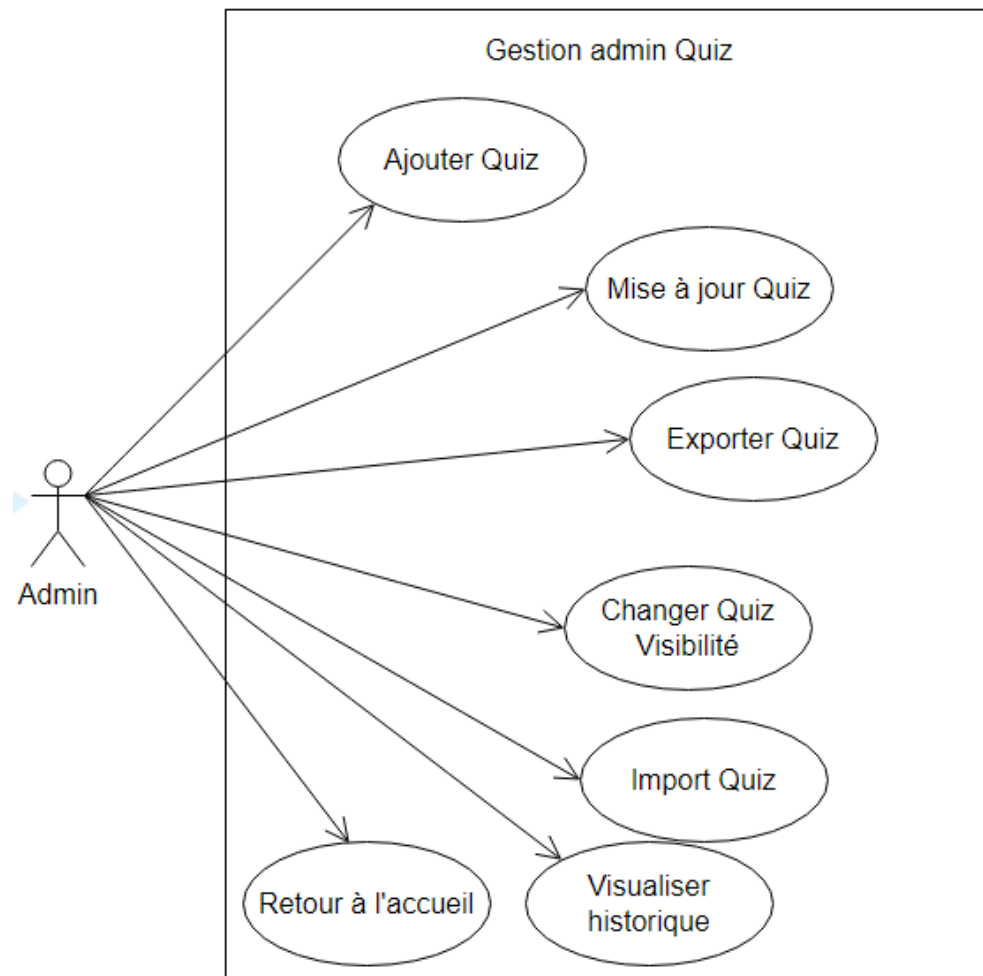
Document d'architecture logicielle

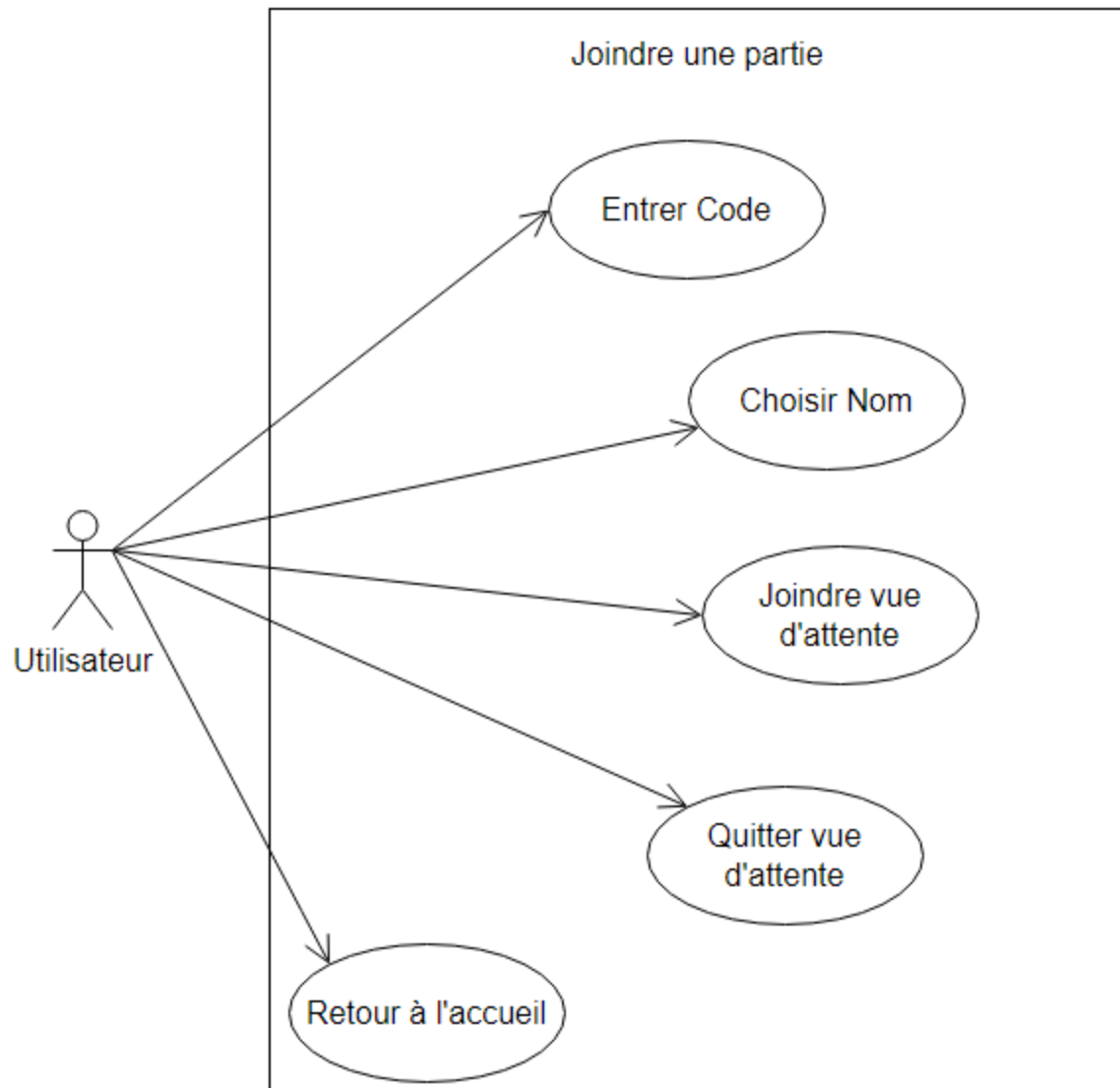
1. Introduction

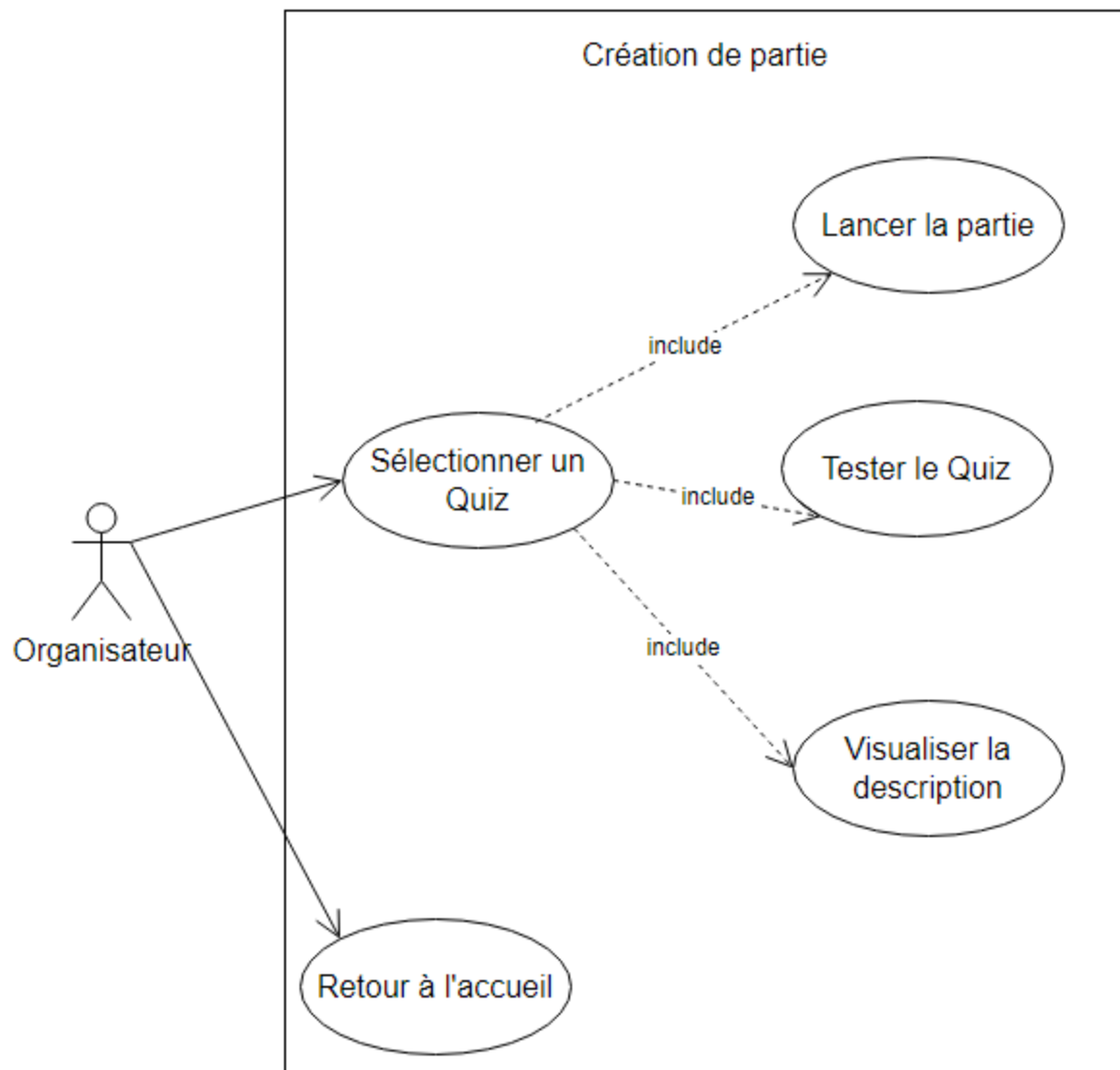
Afin d'avoir une vue d'ensemble du projet, ce document présente l'architecture en trois sections principales : Les cas d'utilisation, les processus et le déploiement. Les cas d'utilisations respectent les règles des diagrammes UML. La section des processus présente les interactions entre les différents processus importants à l'aide de diagrammes de séquences. Finalement, la section de déploiement présente la configuration de déploiement des différentes parties du système.

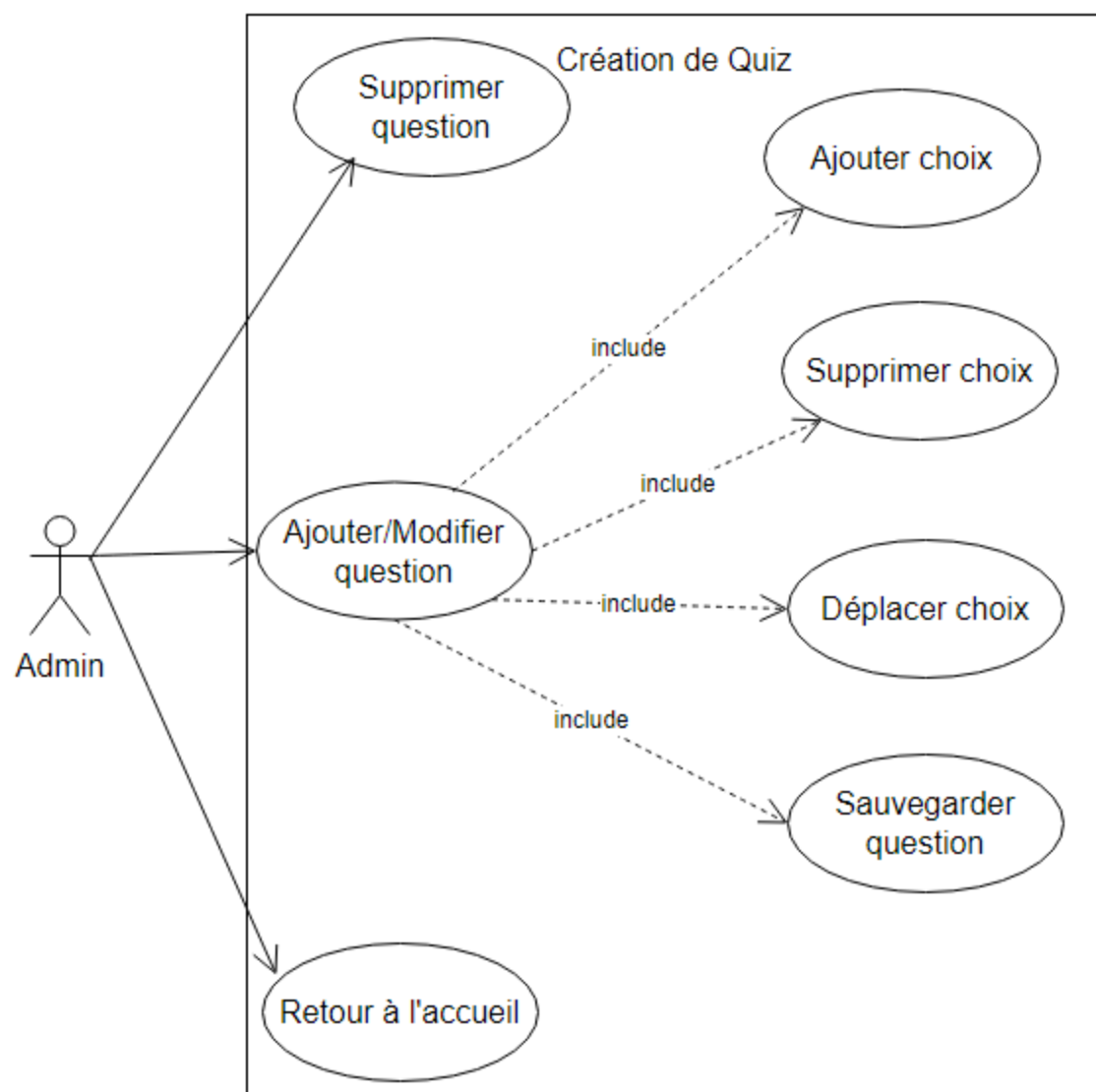
2. Vue des cas d'utilisation

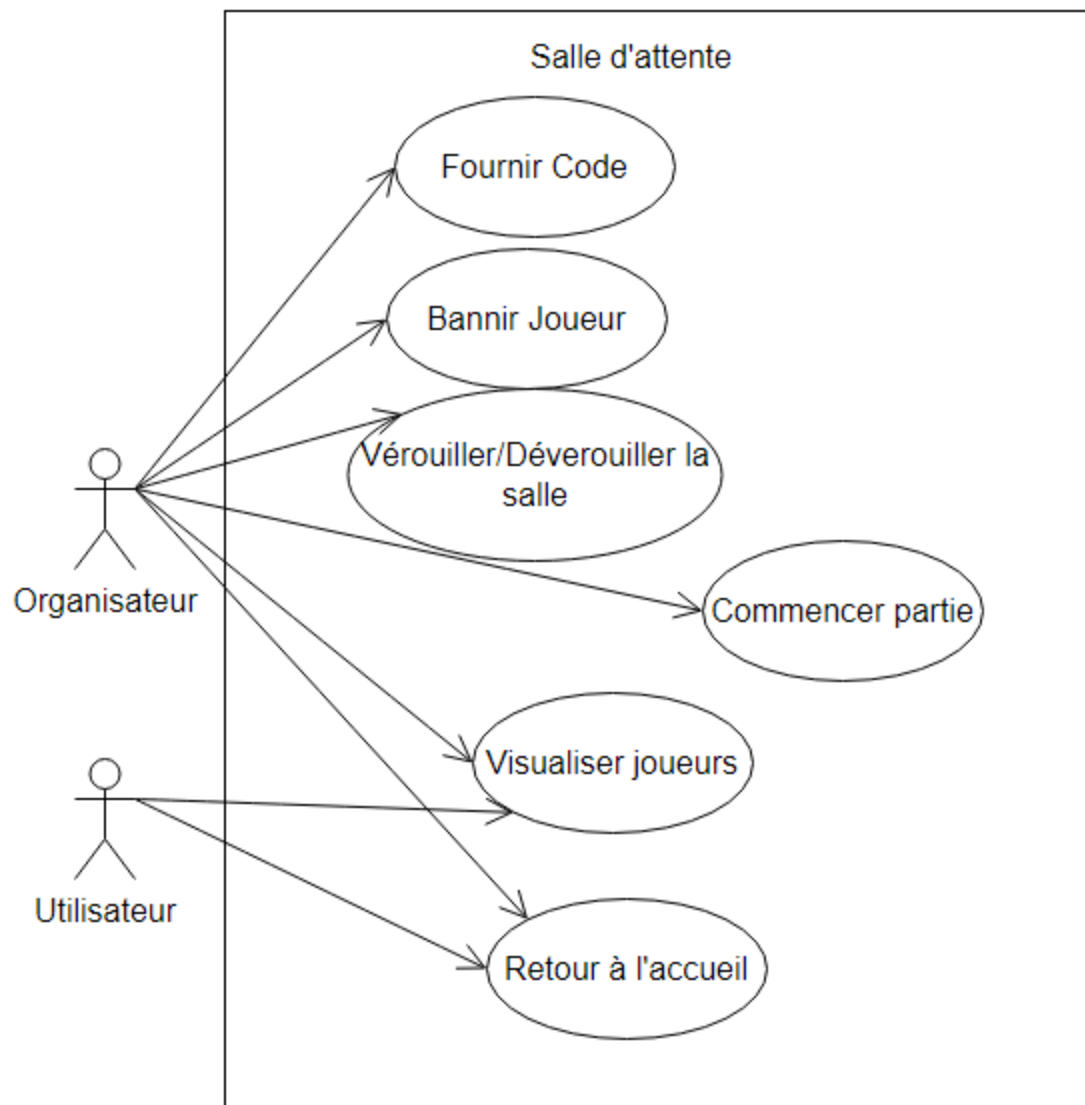
Voici 6 diagrammes de cas d'utilisations. Ceux-ci illustrent, en haut niveau, tous les cas d'utilisations principales pour le projet.

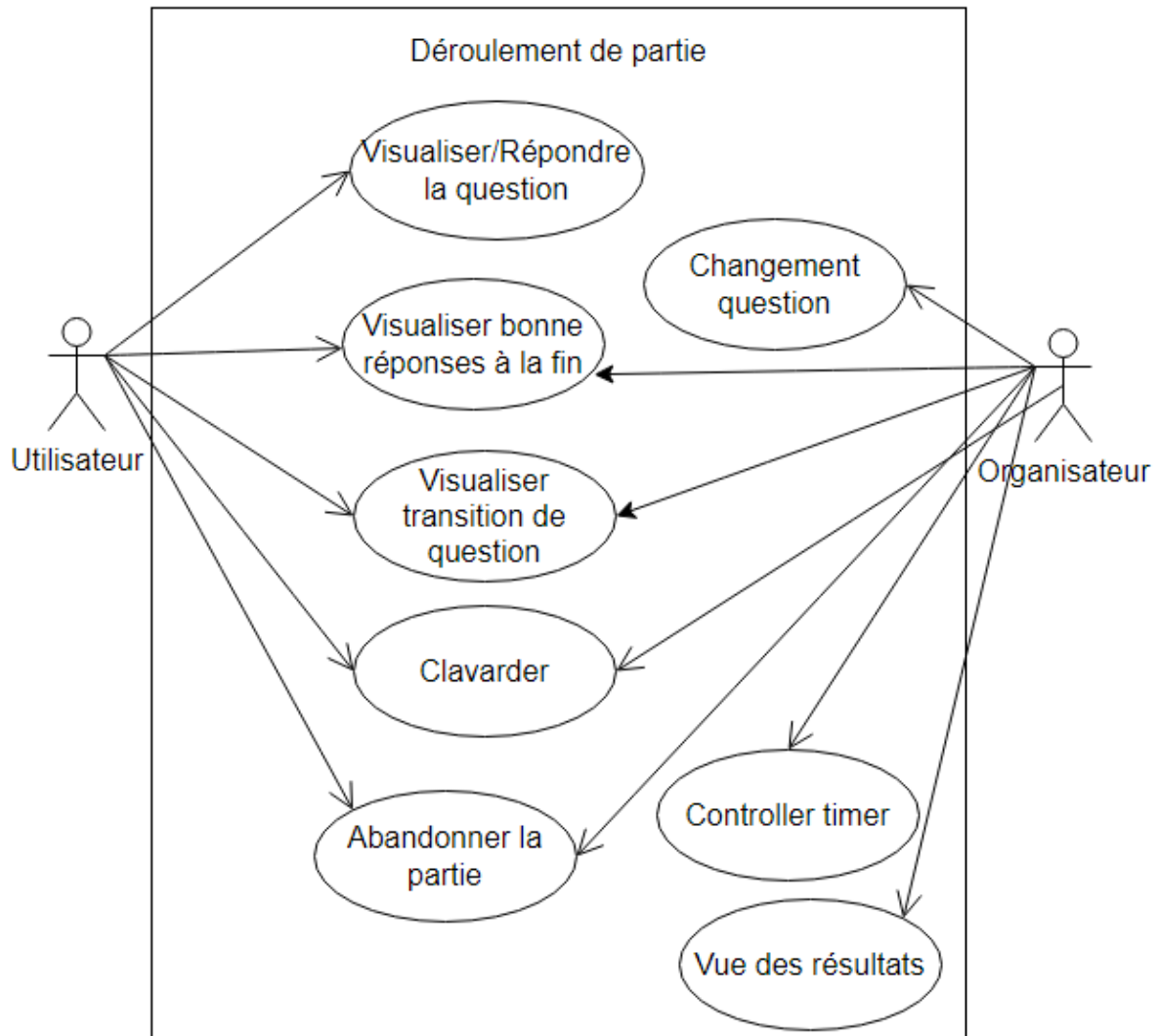








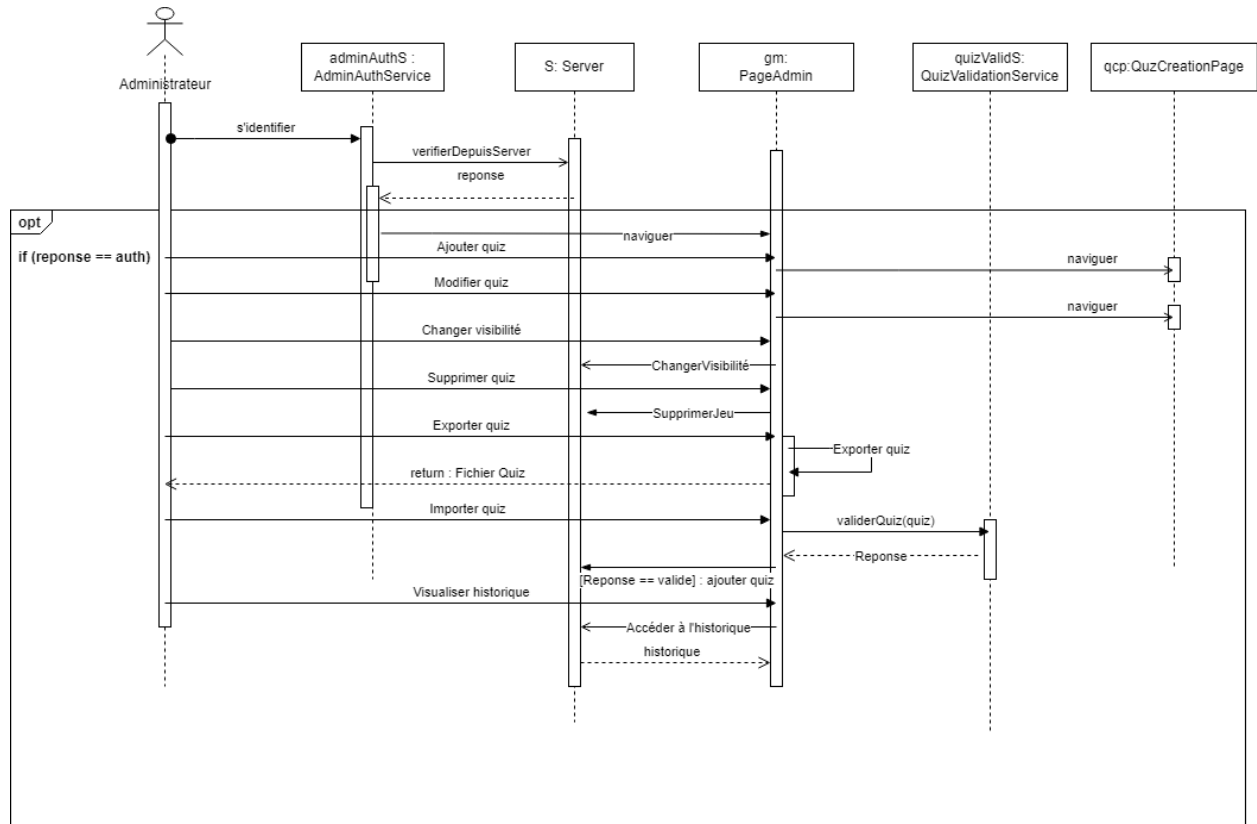




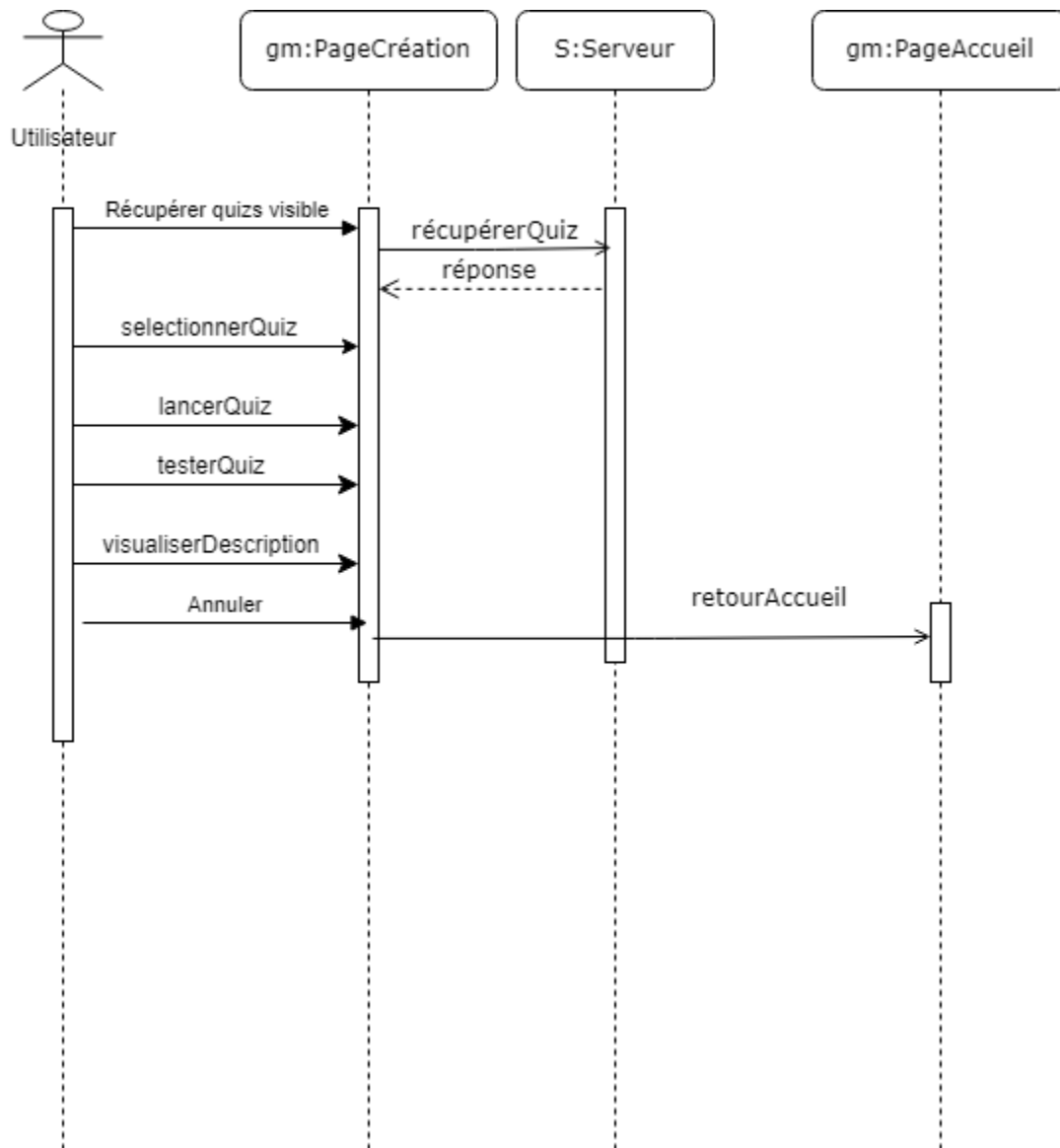
3. Vue des processus

Voici 6 diagrammes de séquences. Ceux-ci illustrent les processus principaux pour le projet.

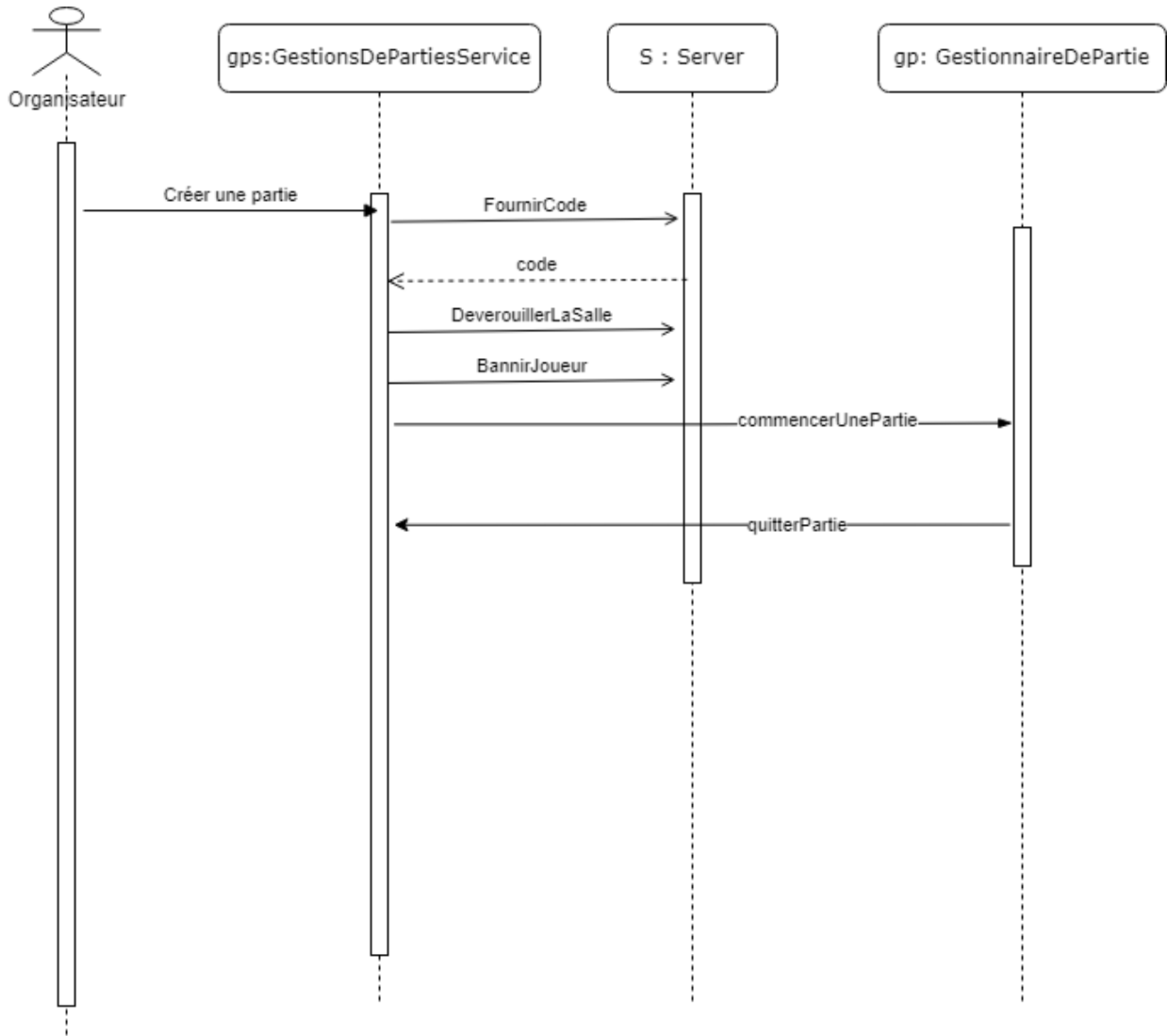
Vue Administrateur :



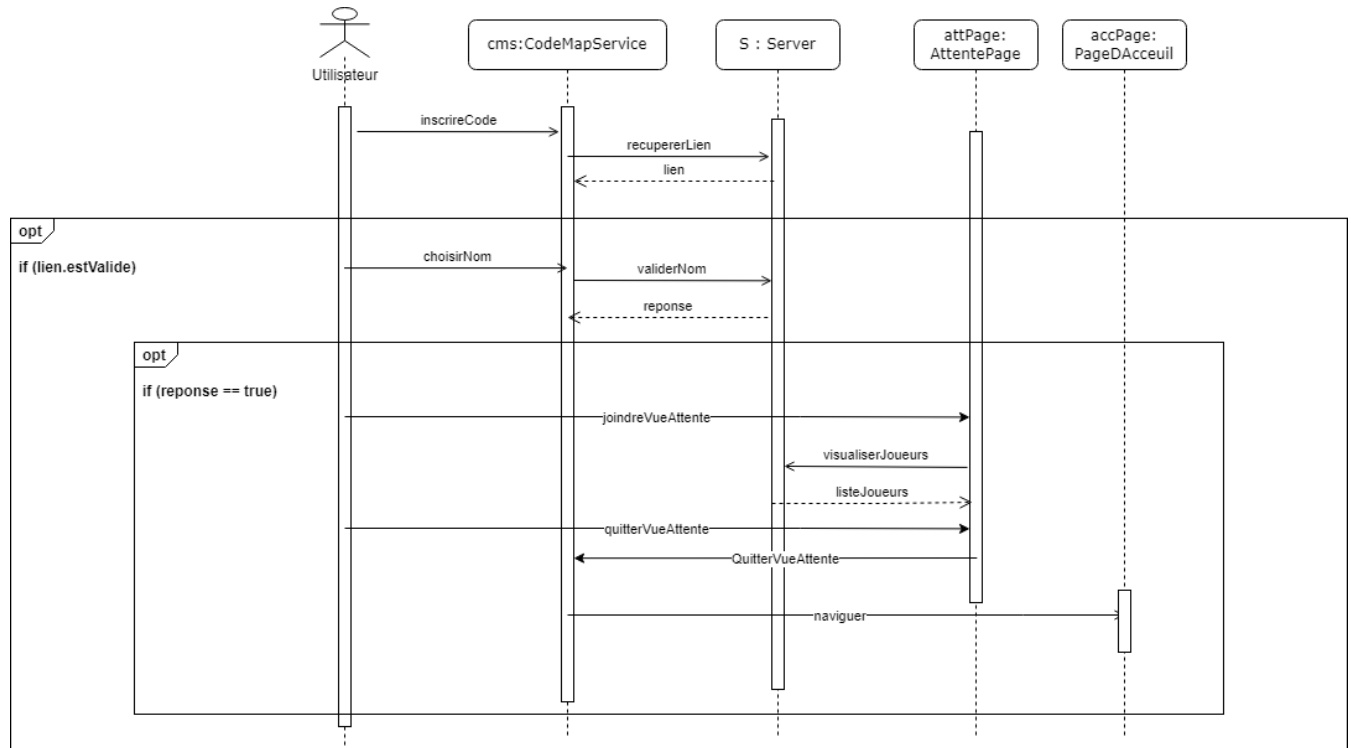
Vue de Création de partie :



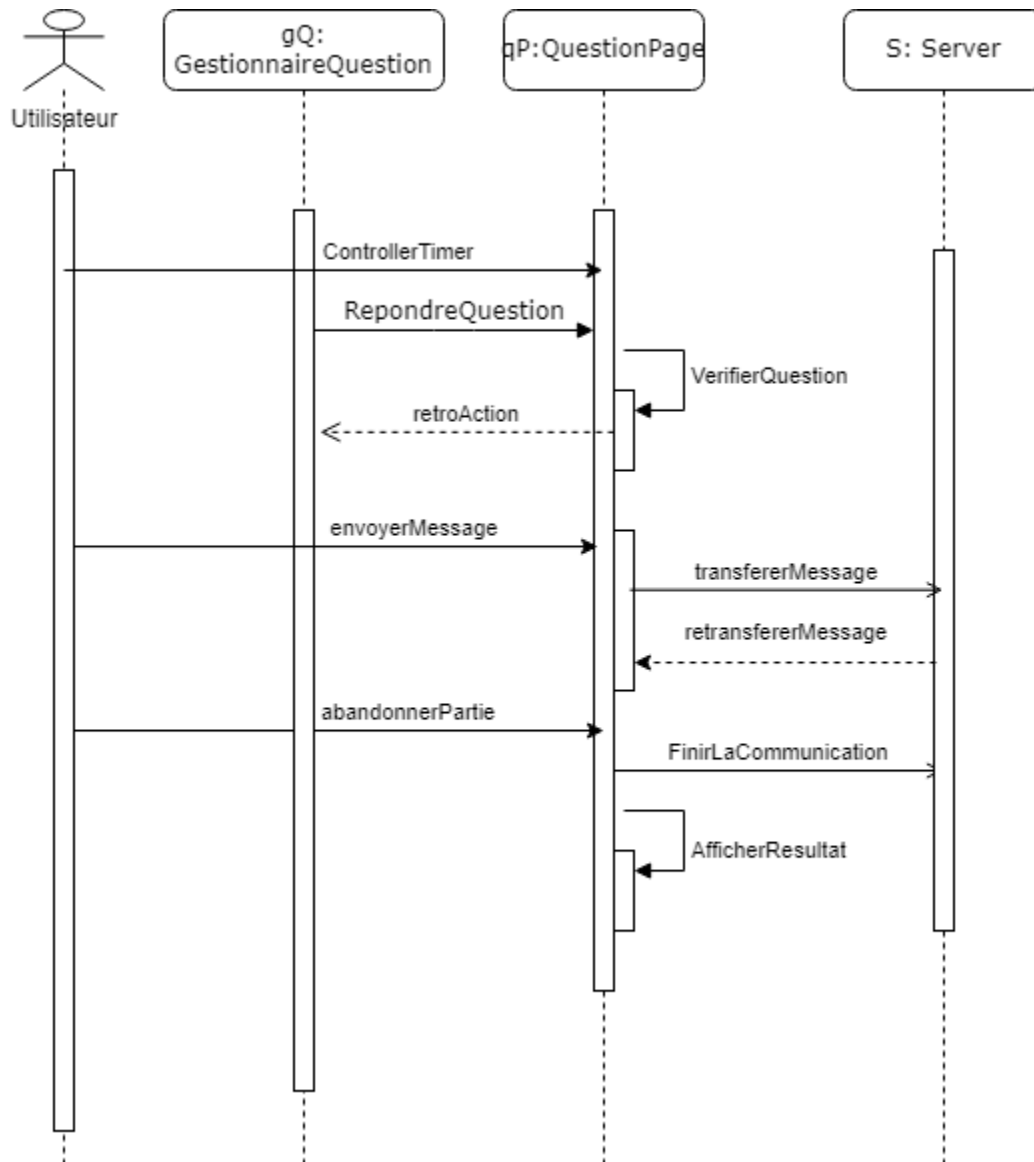
Vue de la salle d'attente:



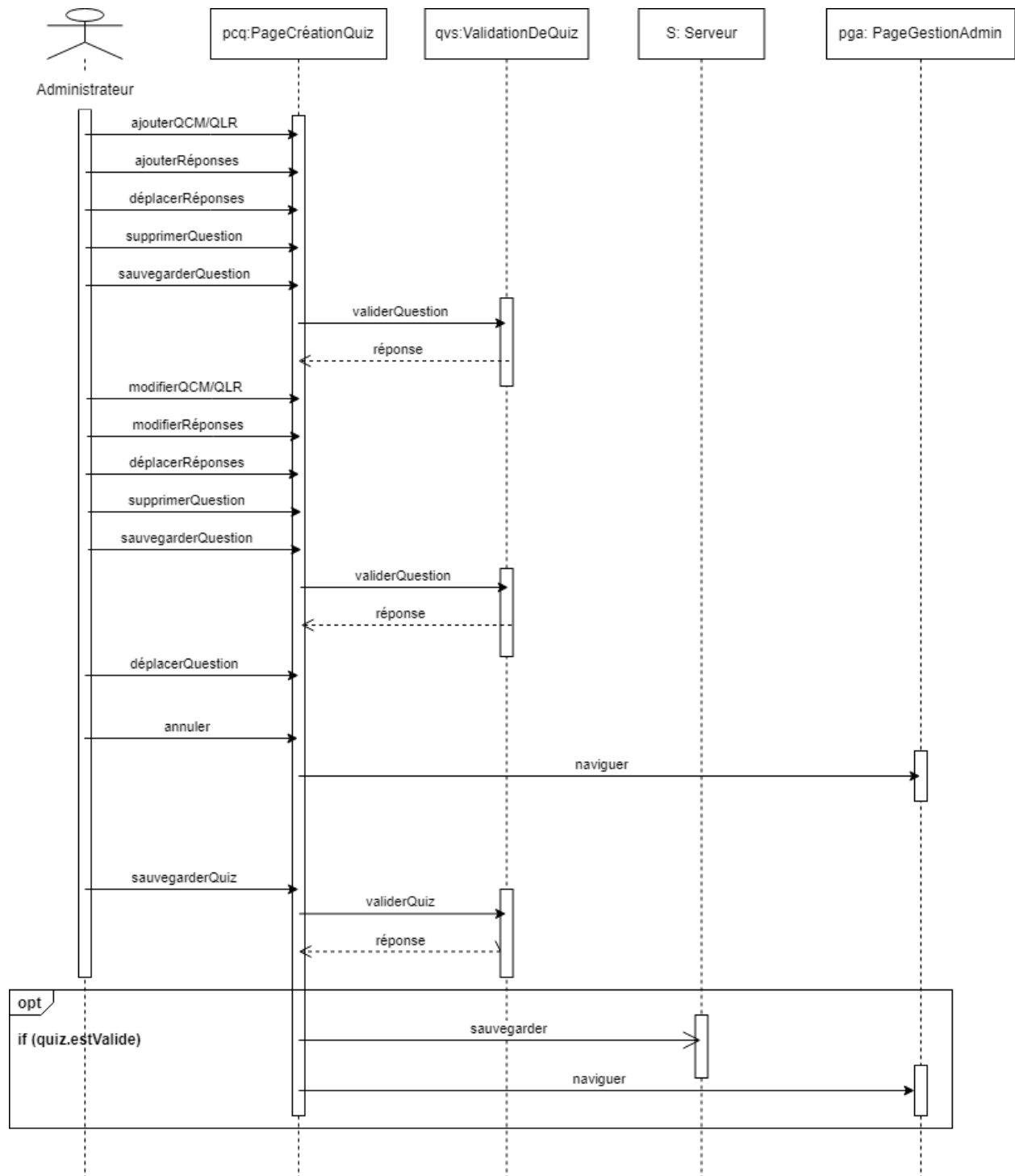
Vue pour joindre une partie :



Vue de jeu du joueur :



Vue de création/modification d'un quiz :



4. Vue de déploiement

Voici le diagramme de déploiement. Ce diagramme représente la configuration finale du déploiement concret des différentes parties du système

