

**Document d'architecture logicielle**

**Version 1.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-09-20	1.0	Début des cas utilisations	Noah Namoko
2023-09-22	1.1	Fin des cas d'utilisations	Sofiane Mouici
2023-09-29	2.0	Vue des processus	Sofiane Mouici
2023-09-29	3.0	Vue de déploiement	Noah Namoko
2023-10-1	4.0	Finalisation, Introduction	Noah Namoko
			Sofiane Mouici

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>4</b>
<b>2. Vue des cas d'utilisation</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Diagrammes</b>	<b>6</b>
<b>3. Vue des processus</b>	<b>11</b>
<b>4. Vue de déploiement</b>	<b>12</b>

# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

La présente documentation vise à offrir une vue complète et structurée de notre projet du cours LOG2990. À travers les sections qui suivent, nous allons explorer les aspects essentiels de notre système. Ce document d'architecture se décompose en trois sections bien distinctes.

Dans une première section, cette documentation expose les principaux cas d'utilisation auxquels l'utilisateur sera amené à faire face, que ce soit un joueur ou un administrateur.

Dans la seconde section, une description des processus significatifs sera présentée sous forme de diagramme de séquence pour permettre une meilleure compréhension des processus du système.

Pour la troisième section, une description de la configuration matérielle des composantes du système, y compris le système d'exploitation et les environnements d'exécution, est offerte. Cette dernière section met en évidence les interconnexions entre les nœuds physiques, en spécifiant les protocoles de communication utilisés, pour une compréhension globale du déploiement.

Cette introduction initiale sert de point de départ pour notre exploration détaillée du projet, en offrant un aperçu général de son contenu et de sa structure. Il est évident qu'au cours du développement du projet, notre compréhension du système s'affine et que les choix d'implémentation diffèrent possiblement des idées d'implémentation initiales.

## 2. Vue des cas d'utilisation

Voici la liste des cas d'utilisation des fonctionnalités principales du projet ainsi qu'une brève explication de chacun:

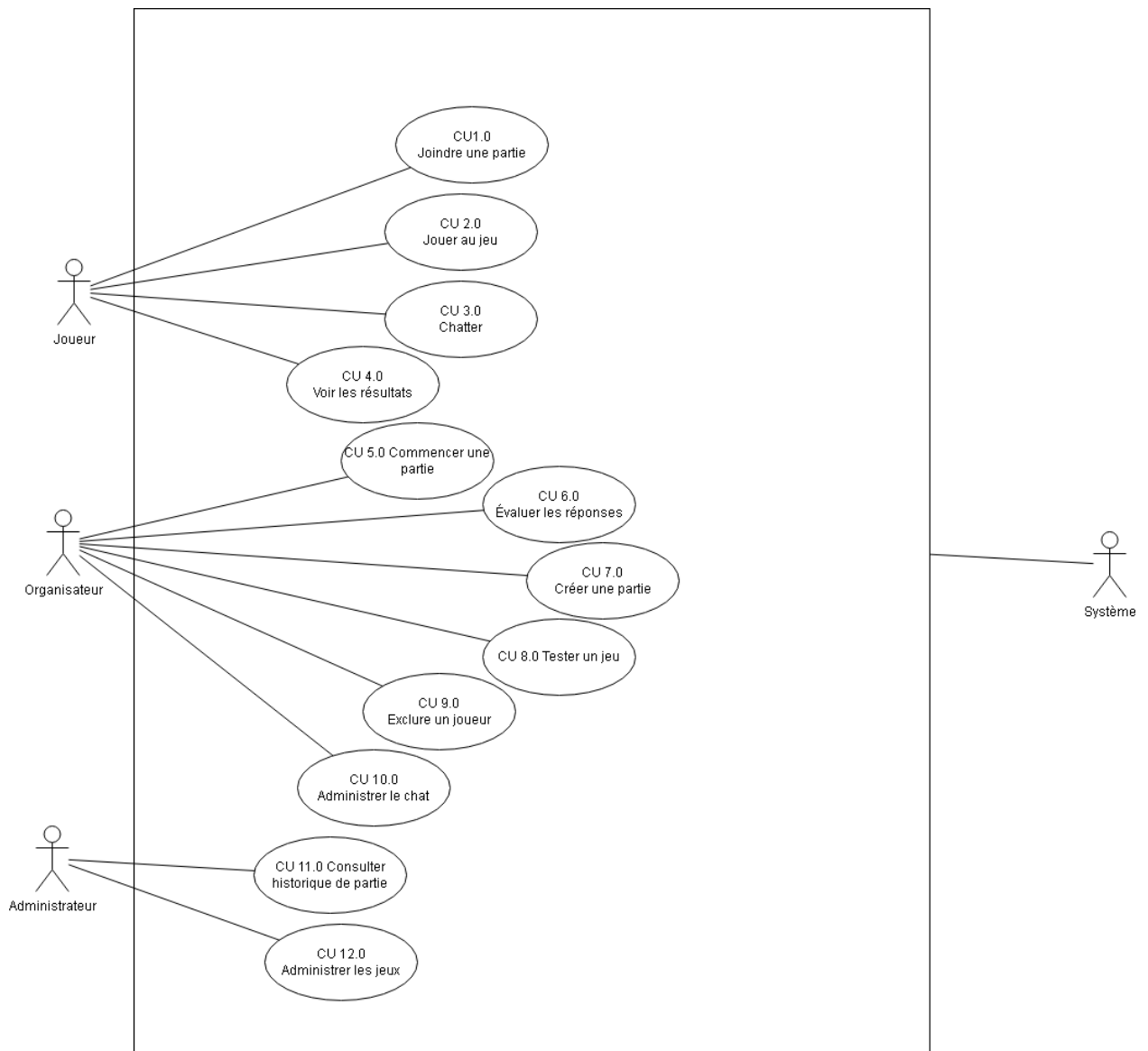
- CU 1.0 Joindre une partie : L'utilisateur entre un code pour rejoindre une partie existante.
- CU 2.0 Jouer au jeu : Les joueurs répondent à une question pendant la partie.
- CU 3.0 Chatter : Les joueurs et l'organisateur peuvent discuter via la zone de clavardage pendant la partie.
- CU 4.0 Voir les résultats : Les joueurs et l'organisateur consultent les résultats à la fin de la partie.
- CU 5.0 Commencer une partie : L'organisateur démarre la partie après que les joueurs aient rejoint.
- CU 6.0 Évaluer les réponses : L'organisateur évalue les réponses des joueurs.
- CU 7.0 Créer une partie : L'utilisateur sélectionne un jeu-questionnaire et crée une nouvelle partie.
- CU 8.0 Tester un jeu : L'utilisateur teste un jeu avant de créer une partie.
- CU 9.0 Exclure un joueur : L'organisateur banni un nom de joueur dans la vue d'attente.
- CU 10.0 Administrer le chat : L'organisateur rend muet ou restaure la parole de joueur
- CU 11.0 Consulter l'historique des parties : L'administrateur consulte l'historique des parties jouées.
- CU 12.0 Administrer les jeux : L'administrateur accède à la vue d'administration pour gérer les jeux-questionnaires.
  - CU 12.1 Créer un jeu-questionnaire : L'administrateur ajoute un nouveau jeu.
  - CU 12.2 Modifier un jeu-questionnaire : L'administrateur modifie un jeu existant.
  - CU 12.3 Supprimer un jeu : L'administrateur supprime un jeu.
  - CU 12.4 Exporter un jeu : L'administrateur exporte un jeu au format JSON.
  - CU 12.5 Importer un jeu : L'administrateur importe un jeu depuis un fichier JSON.

## 2. Vue des cas d'utilisation(suite)

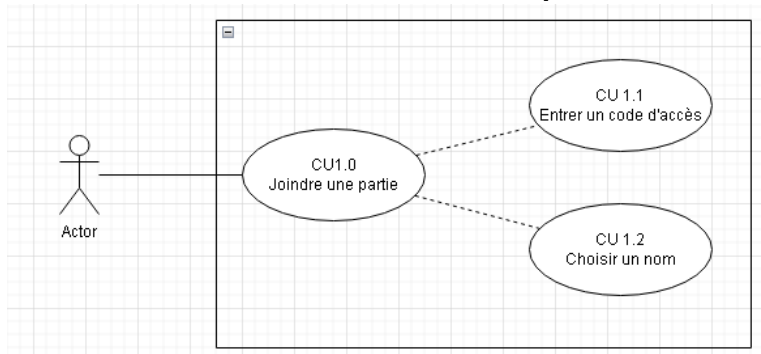
Voici les diagrammes représentant les cas d'utilisation.

À noter que certains cas d'utilisation n'ont pas de sous diagramme puisqu'il en a été jugé non pertinent.

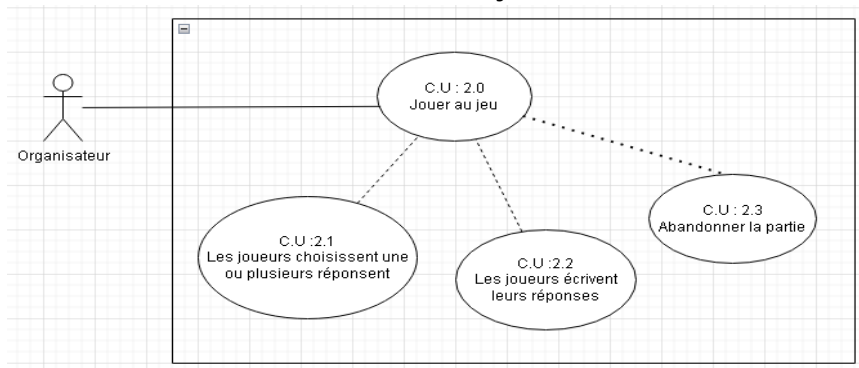
### Diagramme des cas d'utilisation primaires



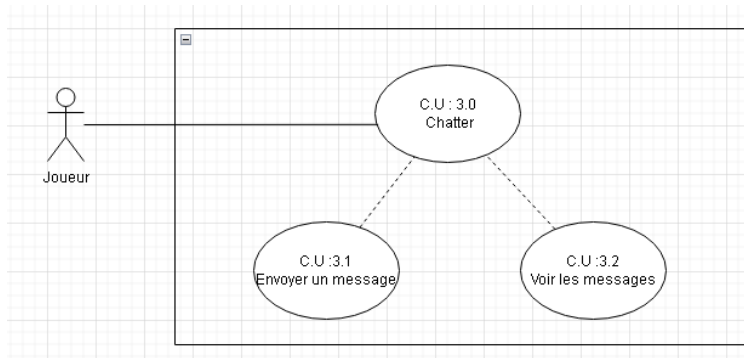
### Diagramme Cas d'utilisation 1.0: Joindre une partie



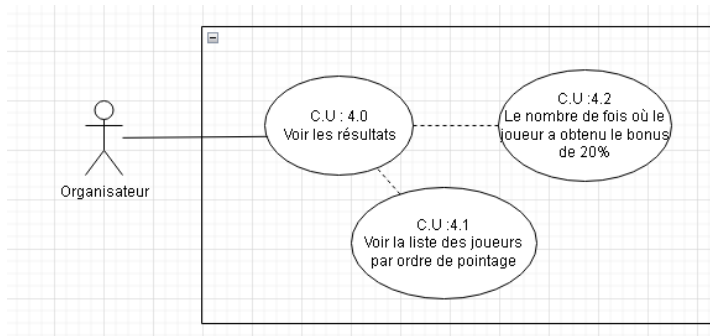
### Diagramme Cas d'utilisation 2.0: Jouer au jeu



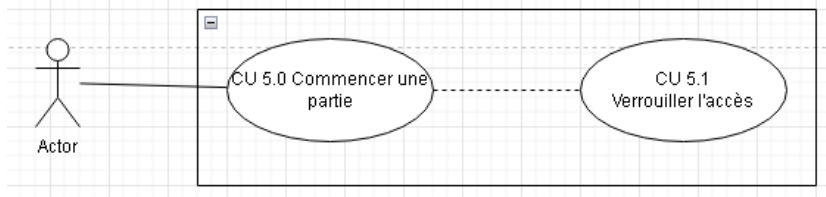
### Diagramme Cas d'utilisation 3.0: Chatter



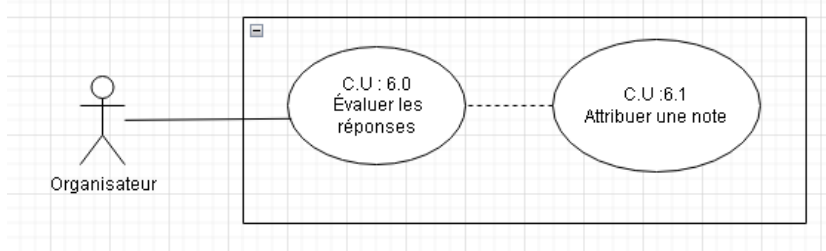
### Diagramme Cas d'utilisation 4.0: Voir les résultats



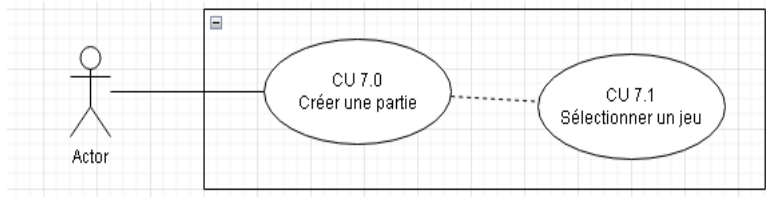
### Diagramme Cas d'utilisation 5.0: Commencer une partie



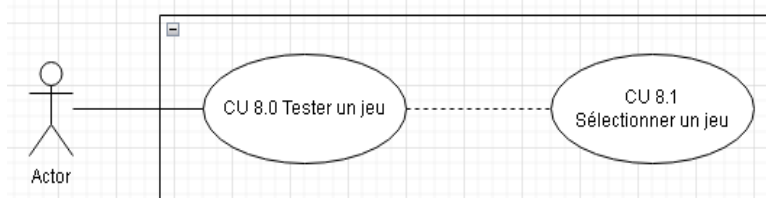
### Diagramme Cas d'utilisation 6.0: Évaluer les réponses



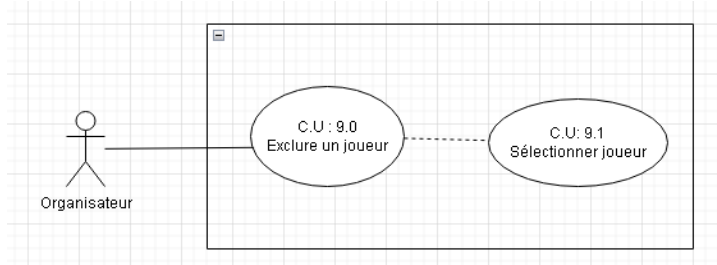
### Diagramme Cas d'utilisation 7.0: Créer une partie



### Diagramme Cas d'utilisation 8.0: Tester un jeu

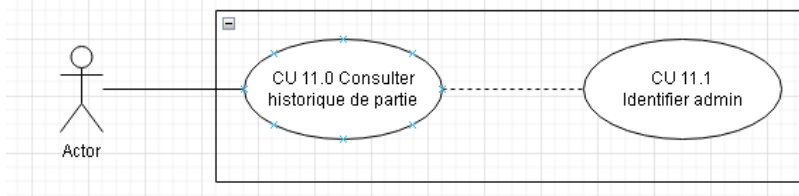


### Diagramme Cas d'utilisation 9.0: Exclure un joueur

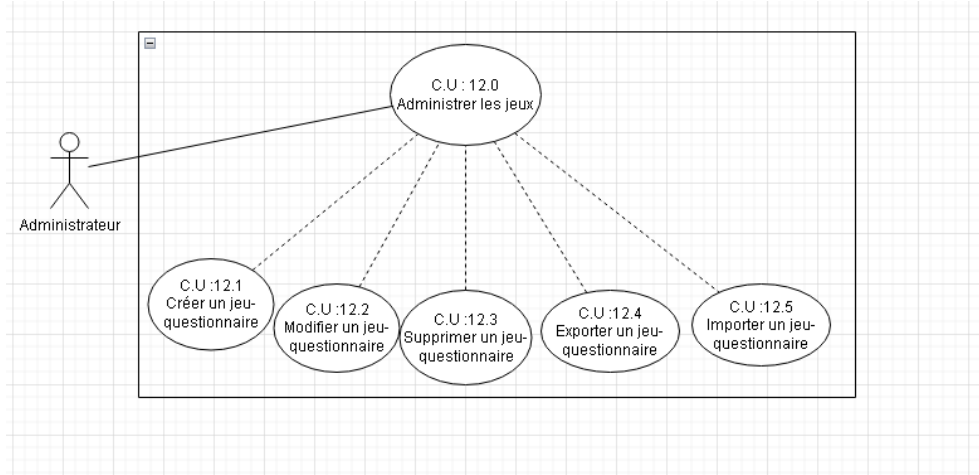




### Diagramme Cas d'utilisation 11.0: Consulter l'historique des parties

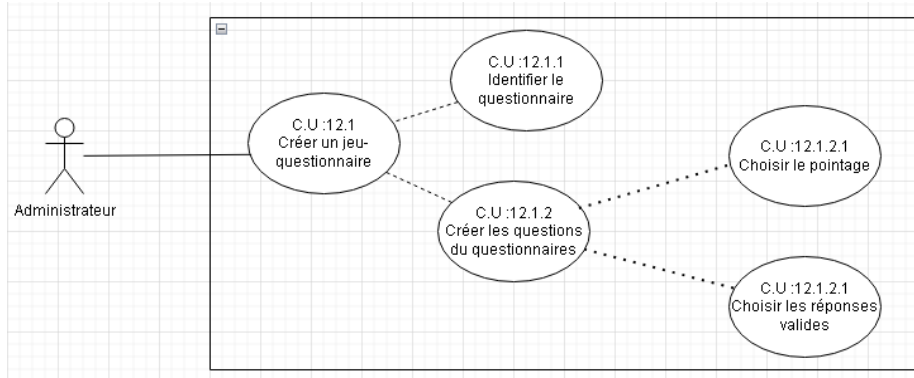


### Diagramme Cas d'utilisation 12.0: Administrer les jeux

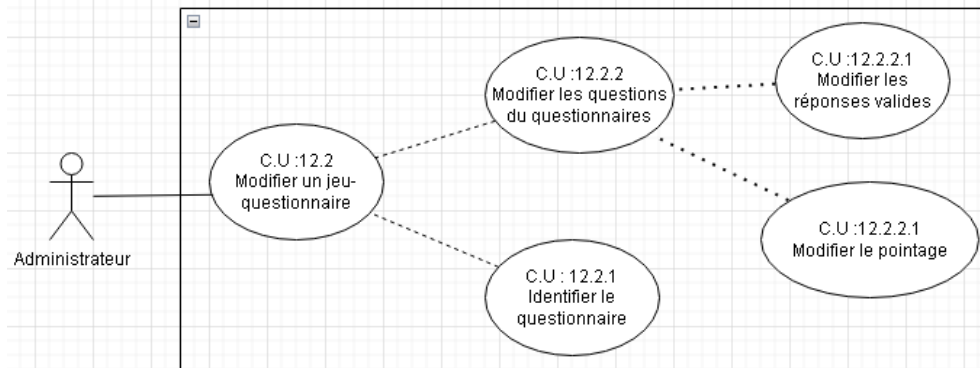


Les prochains diagrammes sont les sous diagrammes de Administrer les jeux, ce sont des diagrammes que nous avons jugés comme étant pertinents.

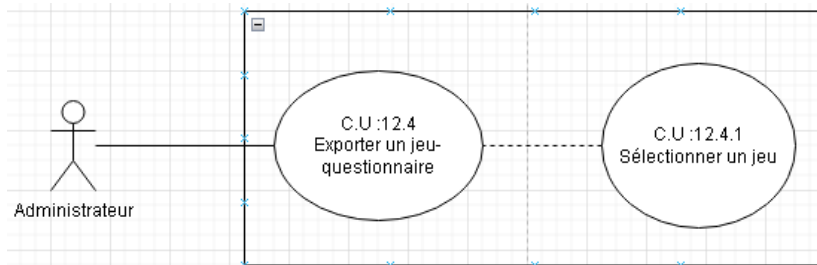
#### Diagramme Cas d'utilisation 12.1: Créer un jeu-questionnaire



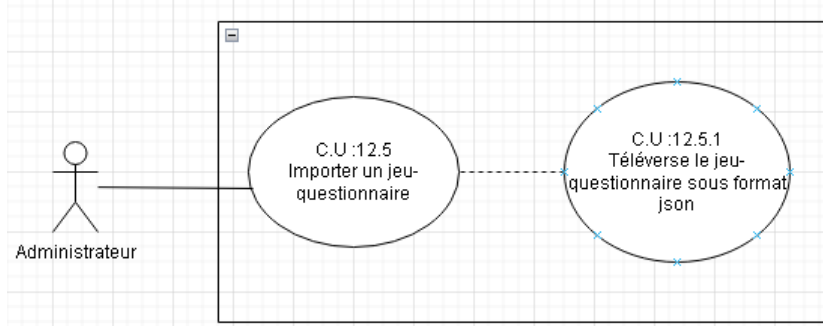
#### Diagramme Cas d'utilisation 12.2: Modifier un jeu-questionnaire



#### Diagramme Cas d'utilisation 12.4: Exporter un jeu-questionnaire



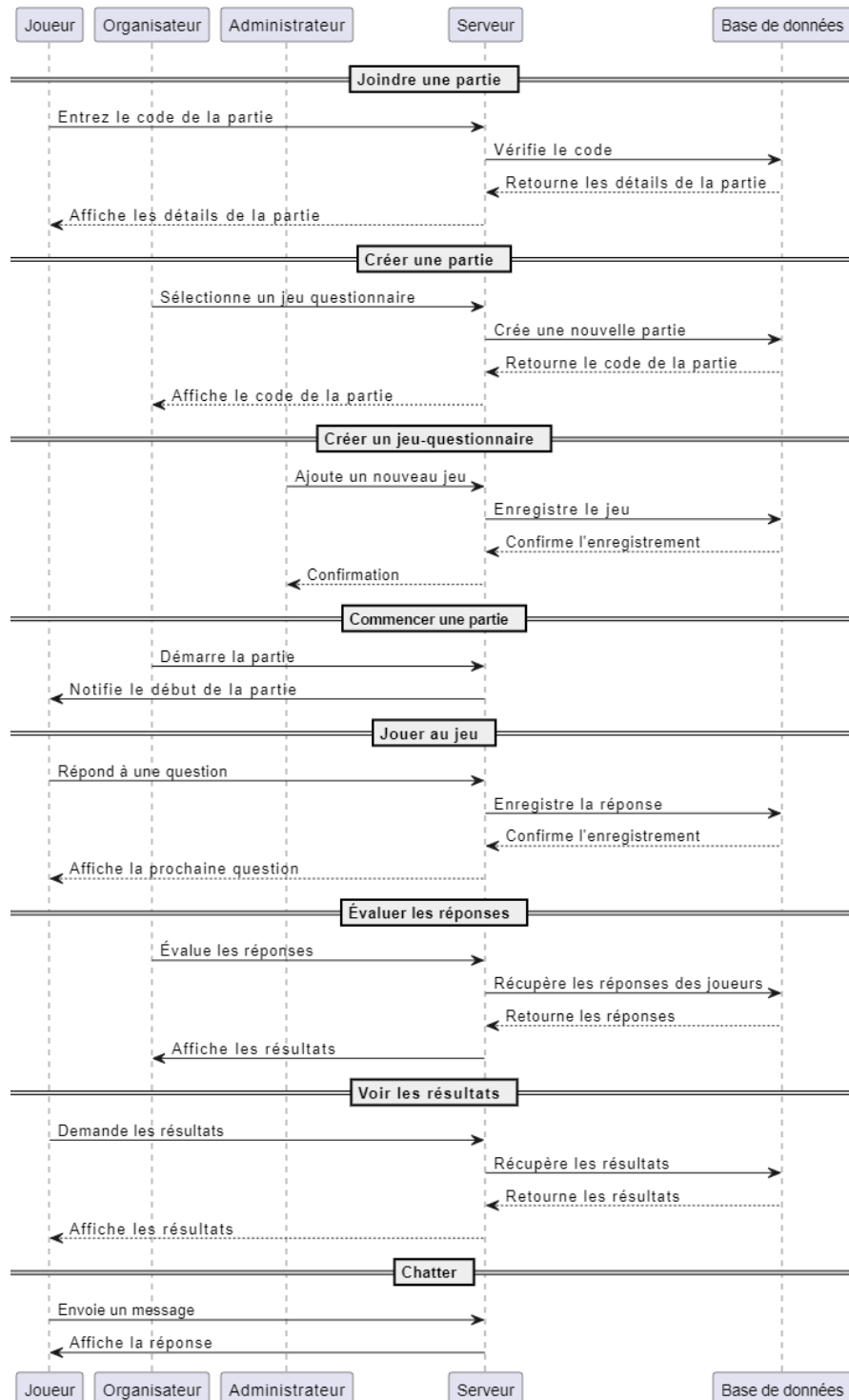
#### Diagramme Cas d'utilisation 12.5: Importer un jeu-questionnaire



### 3. Vue des processus

Voici le diagramme de séquence représentant les interactions des différents usagers entre les différents processus.

À noter que certaines fonctionnalités n'ont pas toutes les séquences possibles puisqu'il en a été jugé non pertinent.



## 4. Vue de déploiement

Cette section décrit la configuration de déploiement concret des différentes parties du système sous forme de diagramme.

