

**Document d'architecture logicielle**

**Version 1.3**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-17	1.0	<Détails précis du travail effectué>	Galen Hu
2023-03-21	1.1	Ajout de la section 3 du document et de la section 2	Charles Drgandpré
2023-03-21	1.2	Révision du document	Pierre Tran
	1.3	Sprint 3	Tut le monde

# Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	6
4. Vue logique	8
5. Vue de déploiement	10

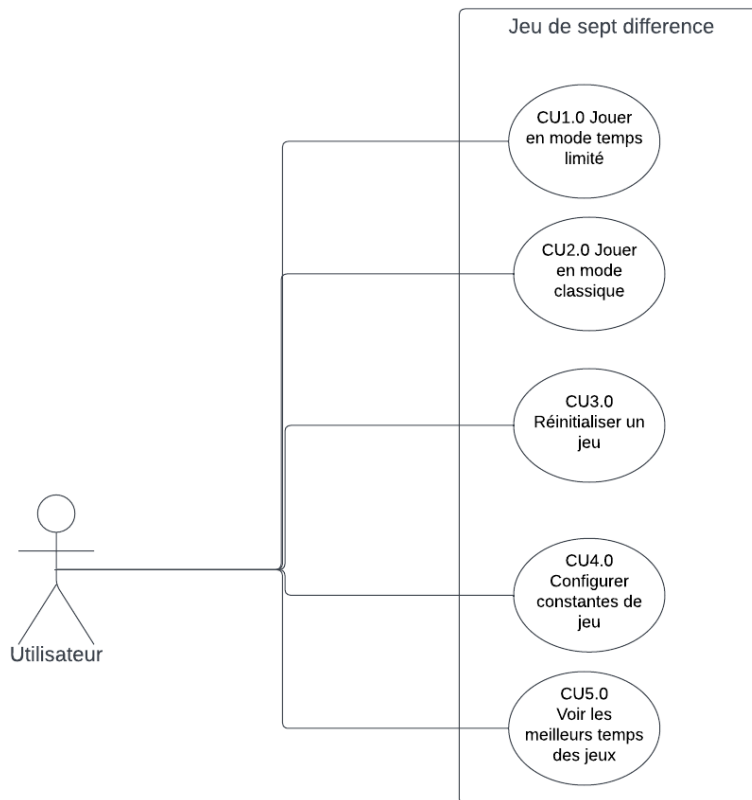
# Document d'architecture logicielle

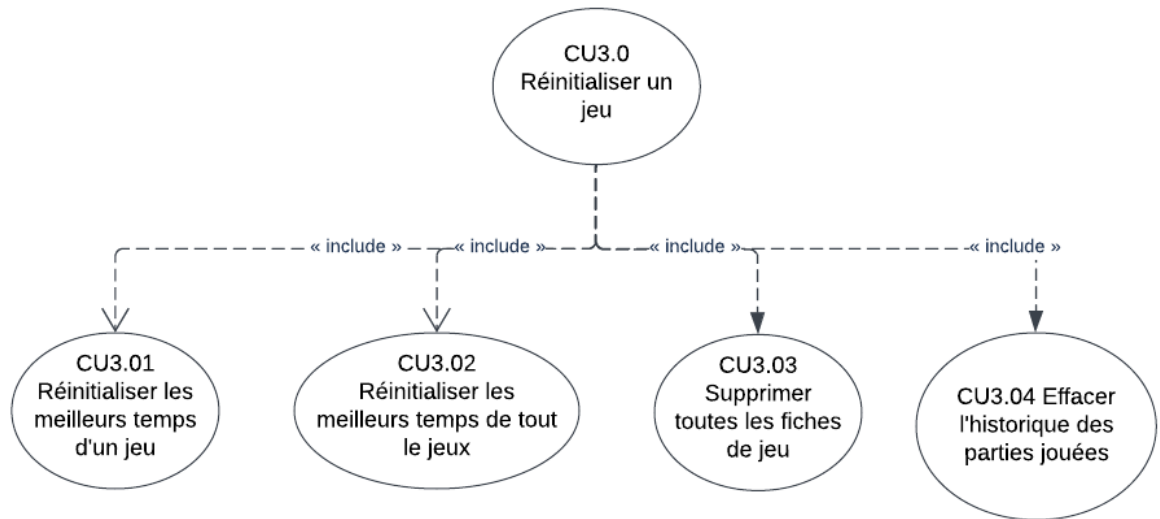
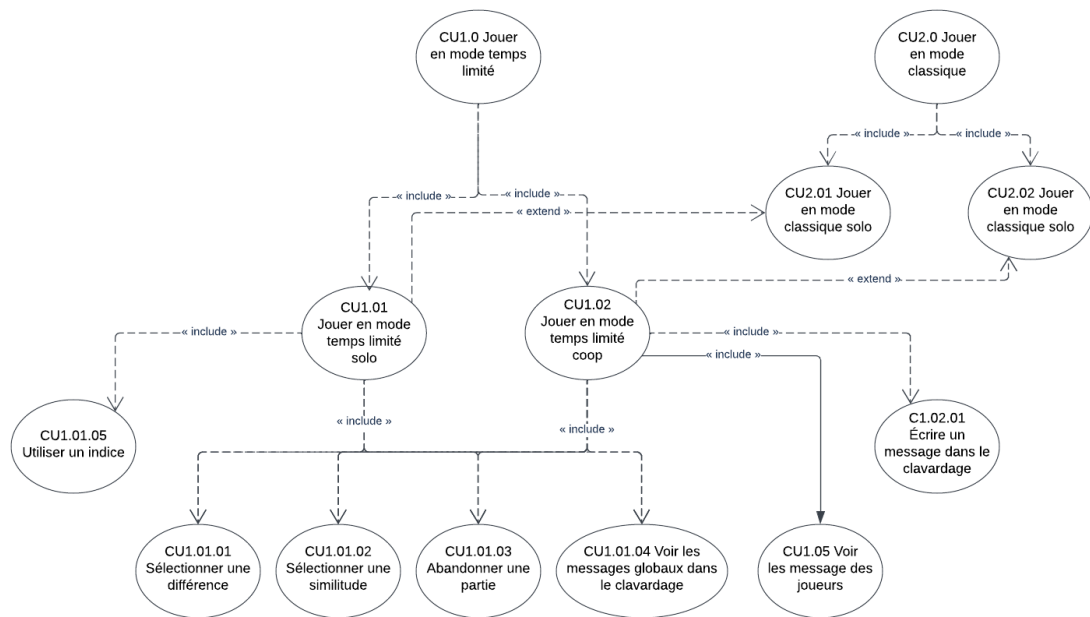
## 1. Introduction

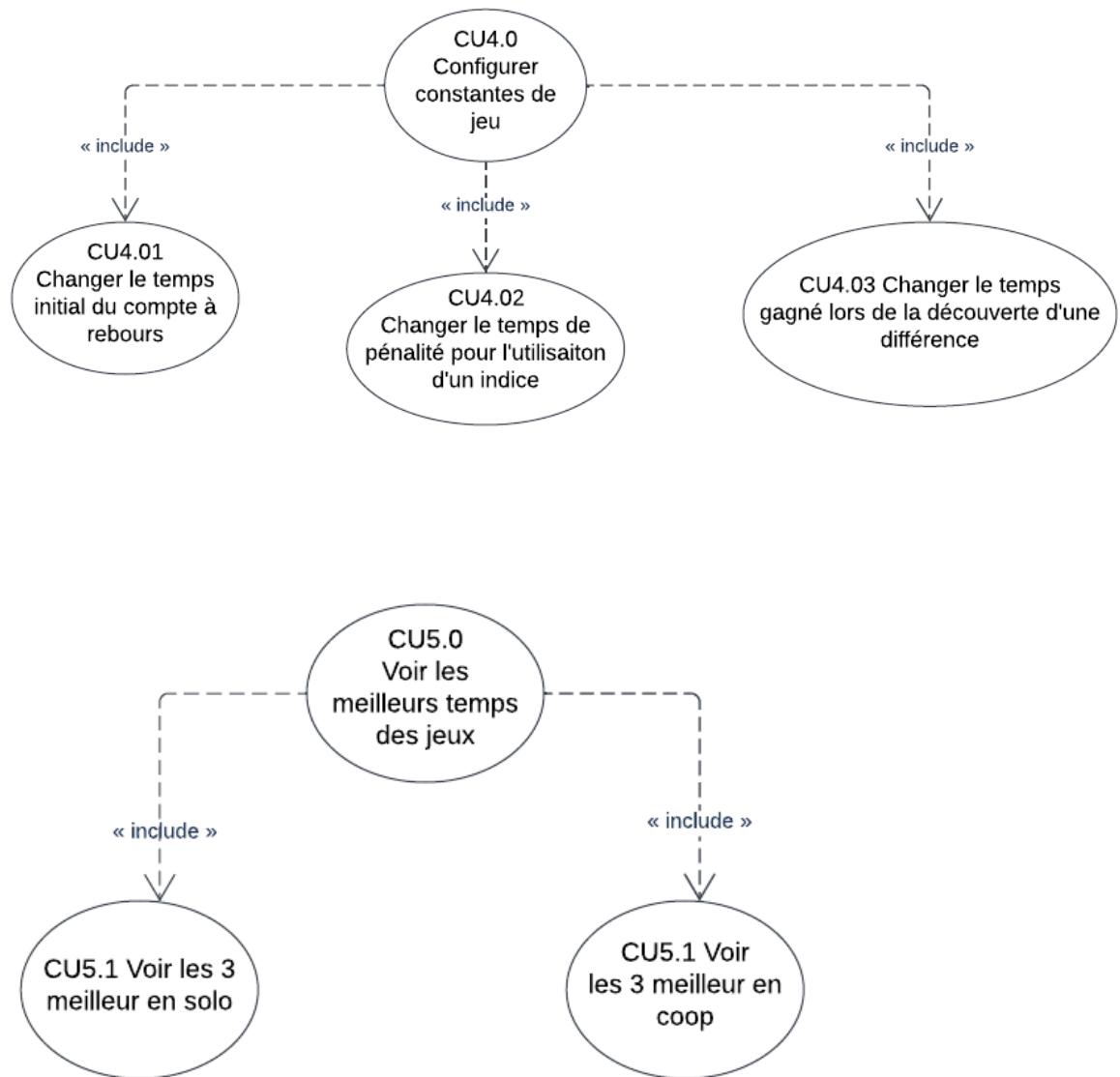
Lorsqu'on développe un système informatique, il est essentiel de disposer d'une vision claire de son fonctionnement. C'est là qu'interviennent les différentes vues d'architecture, qui permettent de représenter les différents aspects du système.

Parmi ces vues, on retrouve la vue des cas d'utilisation, qui décrit les différentes actions qu'un utilisateur peut effectuer sur le système. La vue des processus, quant à elle, permet de décrire les différents processus qui sont mis en œuvre. La vue logique, elle, se concentre sur la structure interne du système, notamment sur les entités, les classes et les relations entre elles. Enfin, la vue de déploiement permet de décrire l'infrastructure matérielle sur laquelle le système est déployé, ainsi que les différents composants logiciels qui y sont installés. Dans cet article, nous allons explorer chacune de ces vues liés à notre système.

## 2. Vue des cas d'utilisation







### 3. Vue des processus



## 4. Vue logique

<Nom du paquetage>
Client:Page:Creation → Page de création de jeu
Client:Page:Historique → Page de l'historique des jeux
Client:Page:Selection → Page de sélection de jeux
Client:Page:Configuration → Page de configuration de jeux
Client:Page:Jeu → Page de jeu
Client:Page:Principale → Page du menu principale
Client:Composante:Carte → Composante d'une carte d'un niveau
Client:Composante:Carrousel → Composante qui fait pivoter les cartes
Client:Composante:Dialogue → Composante du menu contextuel d'un dialogue
Client:Composante:MessageChat → Composante qui contient les messages
Client:Composante:Message → Composante du message de chat
Client:Composante:BoiteDeMessage → Composante de la boîte permettant d'écrire des messages
Client:Composante:Chronometre → Composante du chronomètre
Client:Composante:SurfaceDeJeu → Composante de la surface utilisé durant un jeu
Client:Composante:ObjetHistorique → Composante d'une ligne de l'historique
Client:Service:Audio → Gère l'audio globale du site web
Client:Service:Dialogue → Gère les menu contextuels des dialogues
Client:Service:Niveau → Gère l'affichage des niveaux
Client:Service:Jeu → Gère le jeu au côté client
Client:Service:Dessin → Gère la manipulation d'un canvas
Client:Service:Création → Gère la création d'un jeu
Client:Service:DetecteurDeDifference → Gère la détection de différence
Client:Service:Communication → Gère la communication HTTP vers le serveur
Client:Service:Socket → Gère la communication WS
Client:Service:Historique → Contrôle l'historique
Client:Service:Souris → Contrôle les cliques de la souris
Client:Service:PartageCanvas → Gère le téléversement de l'image
Client:Service:Reprise → Contrôle la reprise d'un jeu
Serveur:Controleur:Image → Gère les requêtes HTTP pour effectuer la



manipulation des données des images.

Serveur:Passerelle:Jeu → Gère les communications par protocole Websocket pour les parties.

Serveur:Service:Clavardage → Sert à envoyer et recevoir les messages et événements entre client et serveur.

---

Serveur:Service:Jeu  $\rightarrow$  Gère la logique du jeu.

Serveur:Service:Timer → Gère et envoie les événements de signal pour les chronomètres .

Serveur:Service:Image → Gère l'enregistrement et la suppression des images ainsi que fournir les informations des différences.



5. Vue de déploiement

