

PROJET PÉDAGOGIQUE

---

# ARCHITECTURE LOGICIELLE

# SUJET FINAL

## Sujets:

- . Fournir l'architecture logicielle de l'application TradeMe (schéma d'architecture, justification des choix sous forme de ADR)
- . Fournir un document de choix technologique (ADR) les langages, les librairies utilisés
- . Fournir le skeleton logiciel de l'application
- . Présentation des éléments lors d'une soutenance de 15'

## Consignes:

- . Les ADR sont fournis au format Markdown
- . Le skeleton est développé en Java
- . Le skeleton met en avant les patterns vu au sein du cours (constructeur nommé, repository pattern, IOC, DI, DIP, Factory, respect du scoping, pattern CQS, modularité, etc)

## Livrables:

- . Tag Git

## DÉTAIL DU PROJET FINAL

- a) L'application est fournie sous forme d'une seule instance Java (modularité intra-process; pas d'approche en Microservices)
- b) Tous les moteurs (vérification, régulations, etc) doivent être fournis sous forme de stubs
- c) Tous les services d'infrastructure sont un stub ou une base de données en mémoire
- c) L'application comporte une bonne couverture de tests
- d) L'application comporte un bus d'événements in-memory