

**Equipe 209**

# **Document d'architecture logicielle**

**Version 1.0**

# Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-09-27	1.0	<Insertions des cas d'utilisations de base>	<Nathan THOELEN>
2023-10-01	1.1	<Début de la vue des processus>	<Nathan THOELEN>
2023-10-02	1.2	<Modification de CU et ajout de l'introduction>	<Nathan THOELEN>
2023-10-03	1.3	<Dernière modification, ajout de description et mise en page>	<Nathan THOELEN>

## Table des matières

### Table des matières

<b>1. Introduction</b> .....	3
<b>2. Vue des cas d'utilisation</b> .....	4
<b>3. Vue des processus</b> .....	7
<b>4. Vue de déploiement</b> .....	10

# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

Ce document offre une vision complète de l'architecture logicielle de Quizzler, une application web du type Jeu-Questionnaire. Il sert de point de départ pour le développement de ce projet et vise à détailler les fonctionnalités essentielles qui seront implémentées dans le cadre des trois sprints du cours.

Au fil des prochains sprints, ce document évoluera pour refléter les améliorations et les ajouts apportés à l'application. Il est structuré en trois sections principales : la vue des cas d'utilisation, la vue des processus et la vue de déploiement. Chacune de ces sections joue un rôle important dans la conception, le développement et la mise en œuvre de l'application.

Dans la section des cas d'utilisation, nous explorerons les différentes interactions que les utilisateurs auront avec Quizzler. Cela nous permettra de définir les exigences fonctionnelles de manière claire et précise. La section des processus décrira comment les données seront gérées entre les couches et comment elles apparaissent sur l'écran de l'utilisateur. Enfin, la section de déploiement expliquera comment Quizzler sera déployé et rendu accessible aux utilisateurs finaux.

## 2. Vue des cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation servent à modéliser les interactions entre les acteurs (utilisateurs ou systèmes externes) et un système, en identifiant et décrivant les différents scénarios d'utilisation possibles. Ils permettent de comprendre les besoins fonctionnels d'un système et de définir les fonctionnalités qu'il doit offrir pour satisfaire ces besoins.

Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisation généraux :

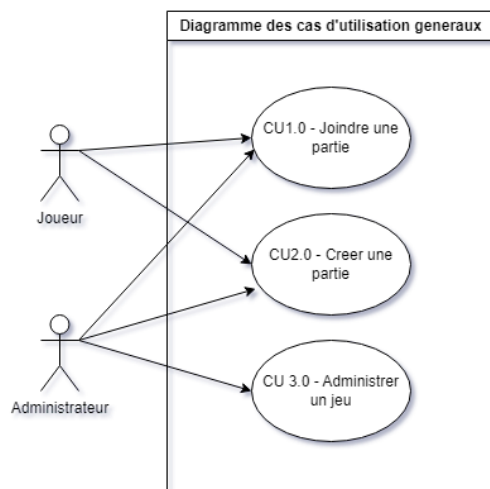


Figure 2 : Diagramme du cas d'utilisation de CU1.0 - Rejoindre une partie :

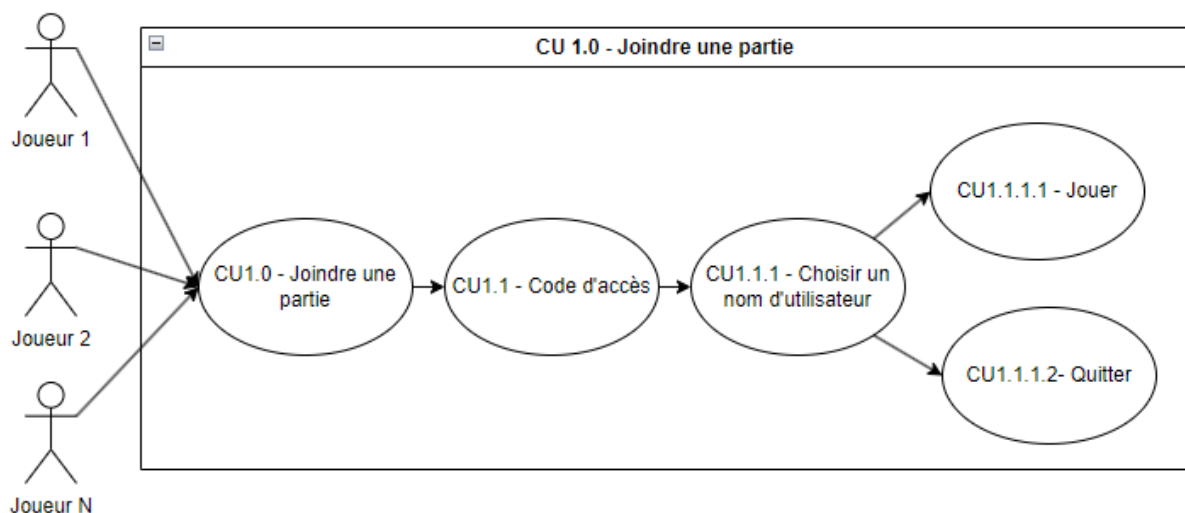
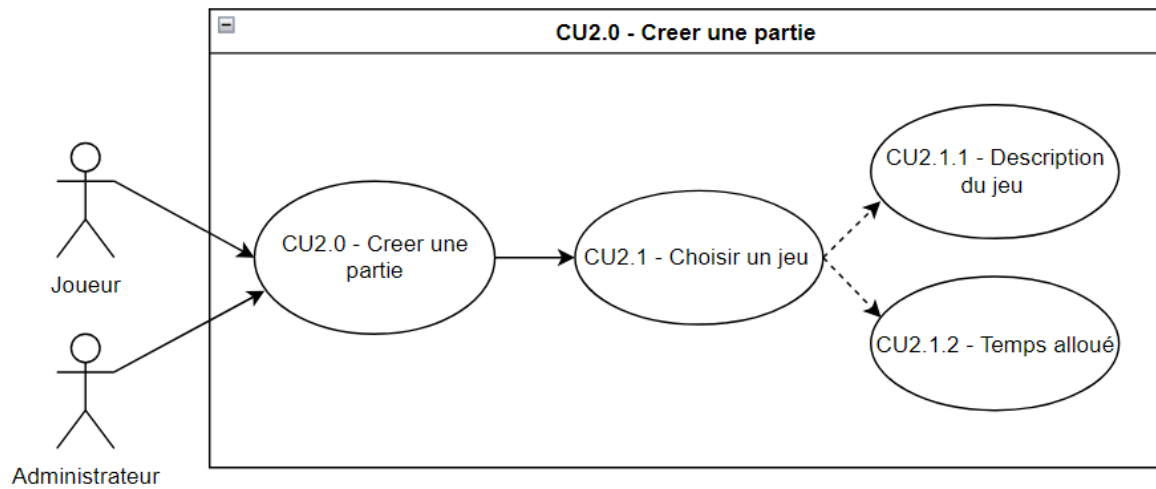
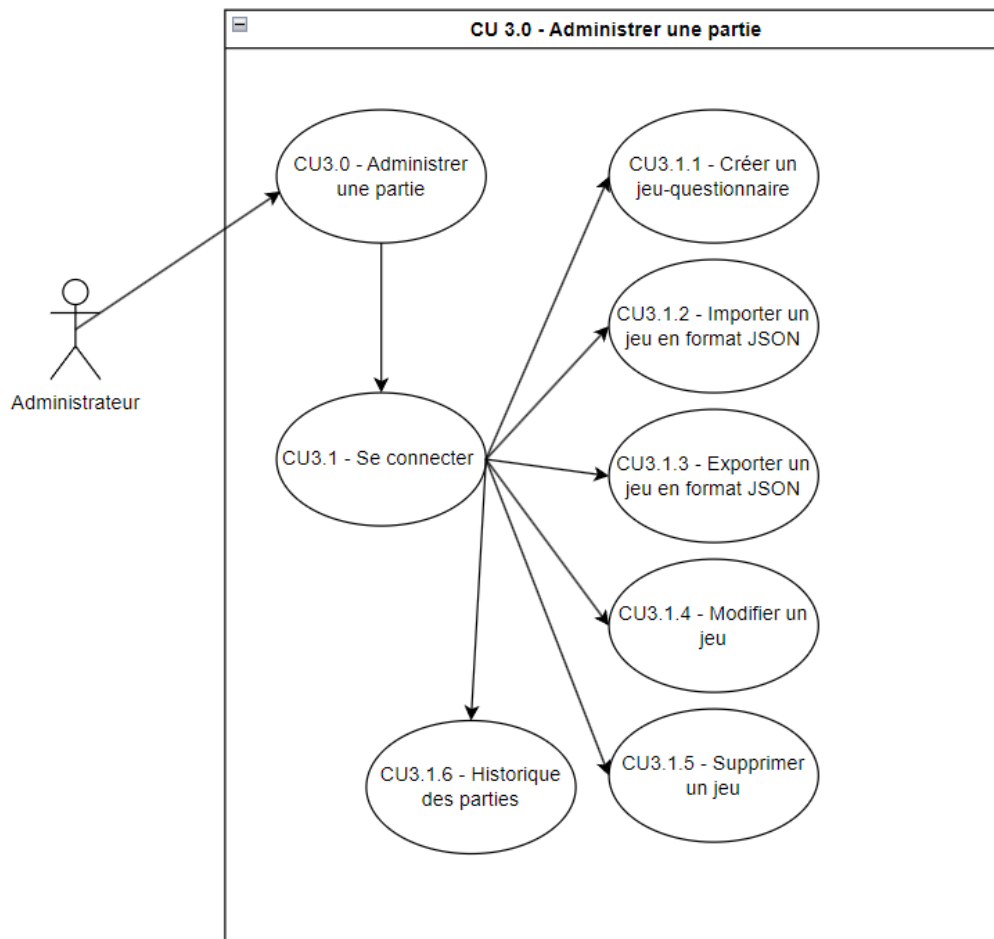


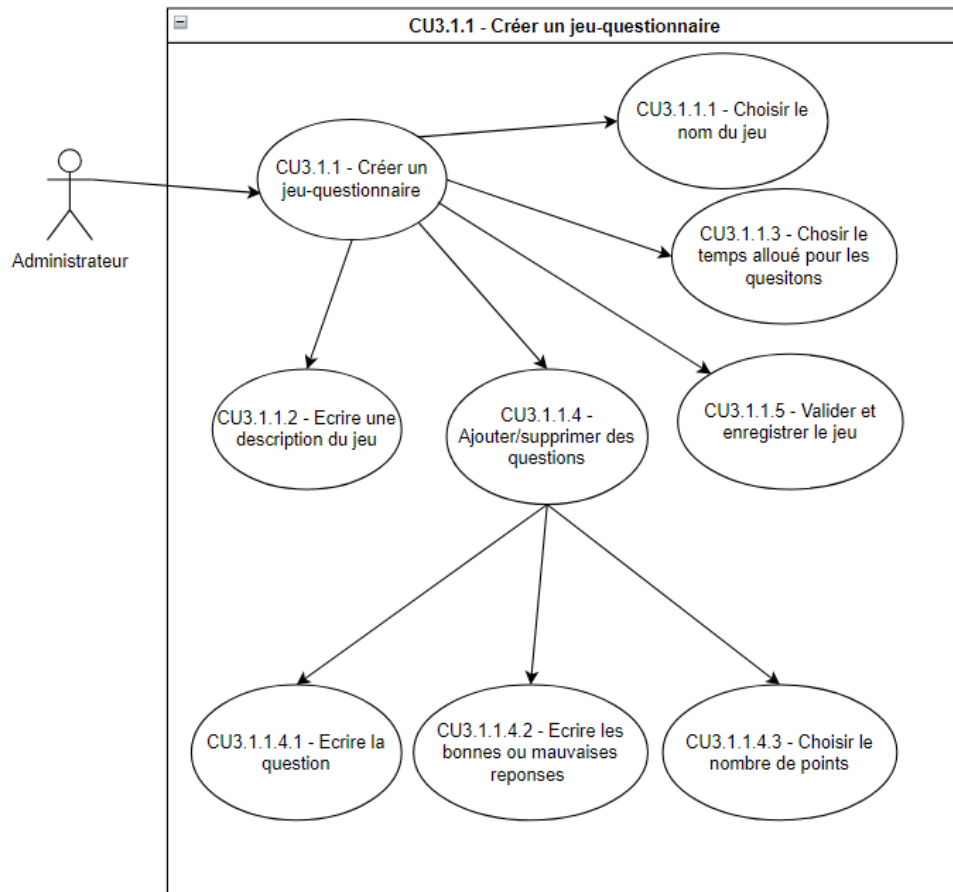
Figure 3 : Diagramme du cas d'utilisation de CU2.0 - Créer une partie :



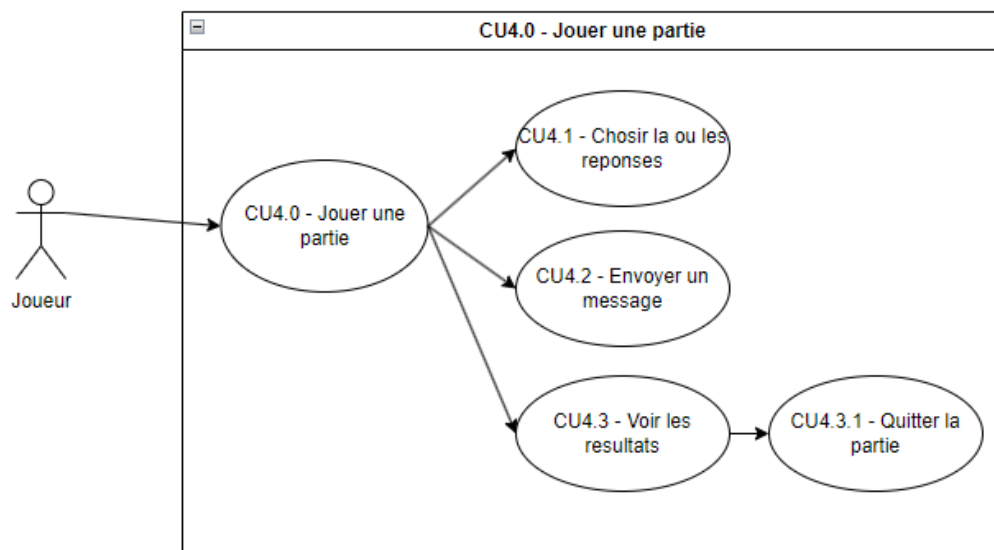
**Figure 4 : Diagramme du cas d'utilisation de CU3.0 - Administrer une partie :**



**Figure 5 : Diagramme du cas d'utilisation de CU3.1.1 - Créer un jeu-questionnaire :**



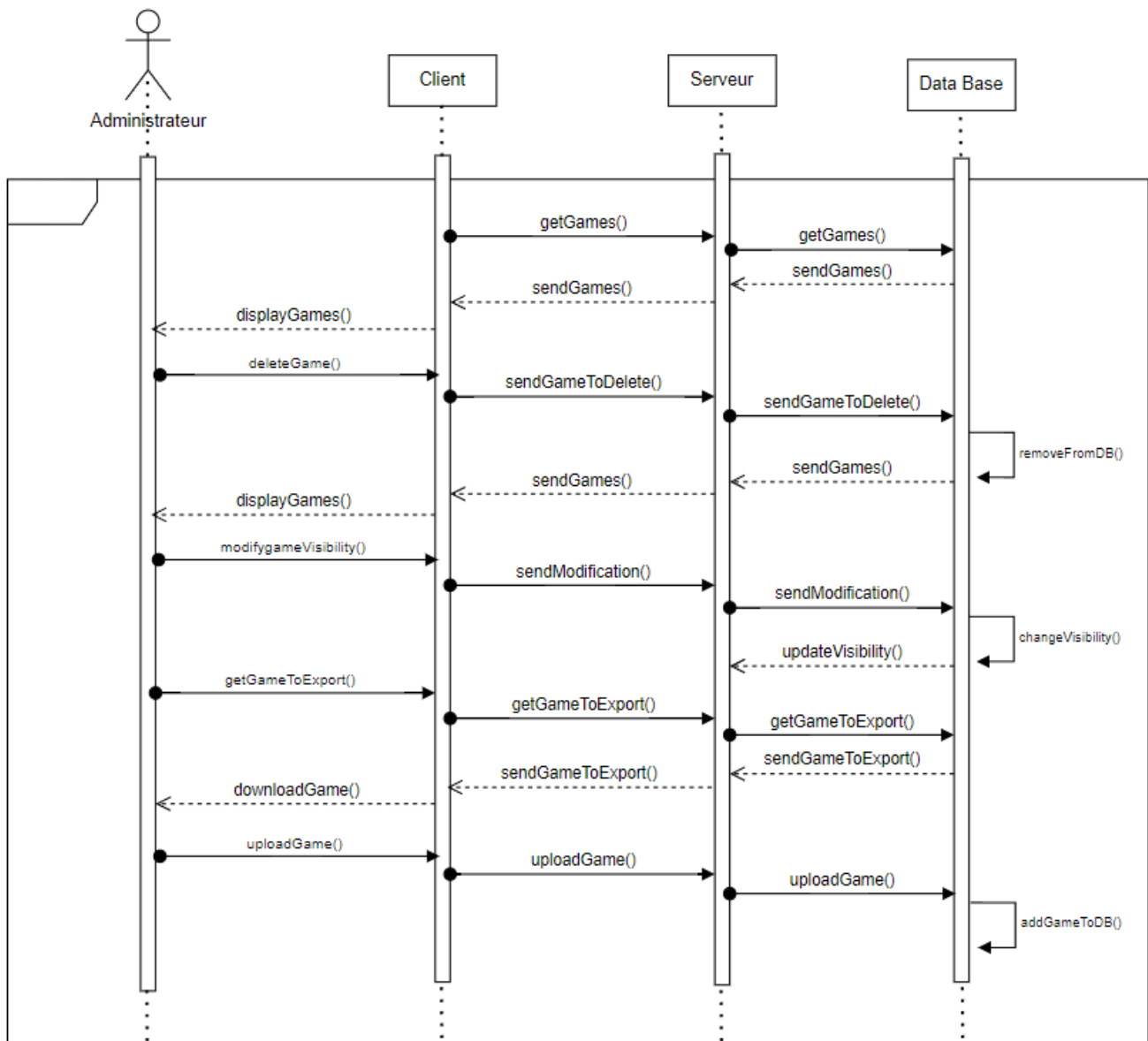
**Figure 6 : Diagramme du cas d'utilisation de CU4.0 - Jouer une partie :**



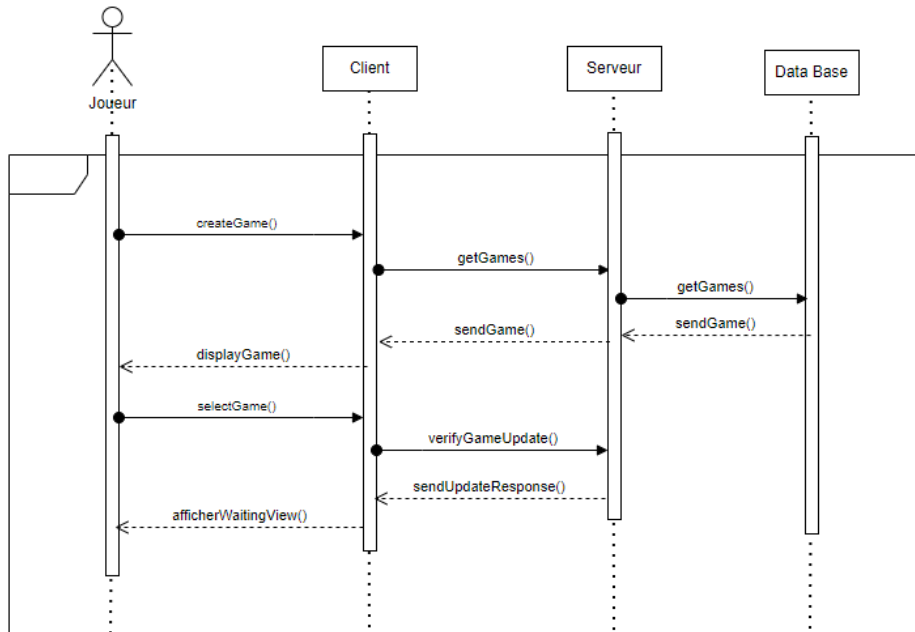
### 3. Vue des processus

La vue de processus est un modèle qui permet de décrire en détail comment les composants d'un système interagissent les uns avec les autres pour accomplir des tâches et des fonctions spécifiques. Elle offre une représentation visuelle des flux de travail, des interactions entre les processus, des communications entre les modules logiciels, et des séquences d'actions qui se produisent à l'intérieur du système.

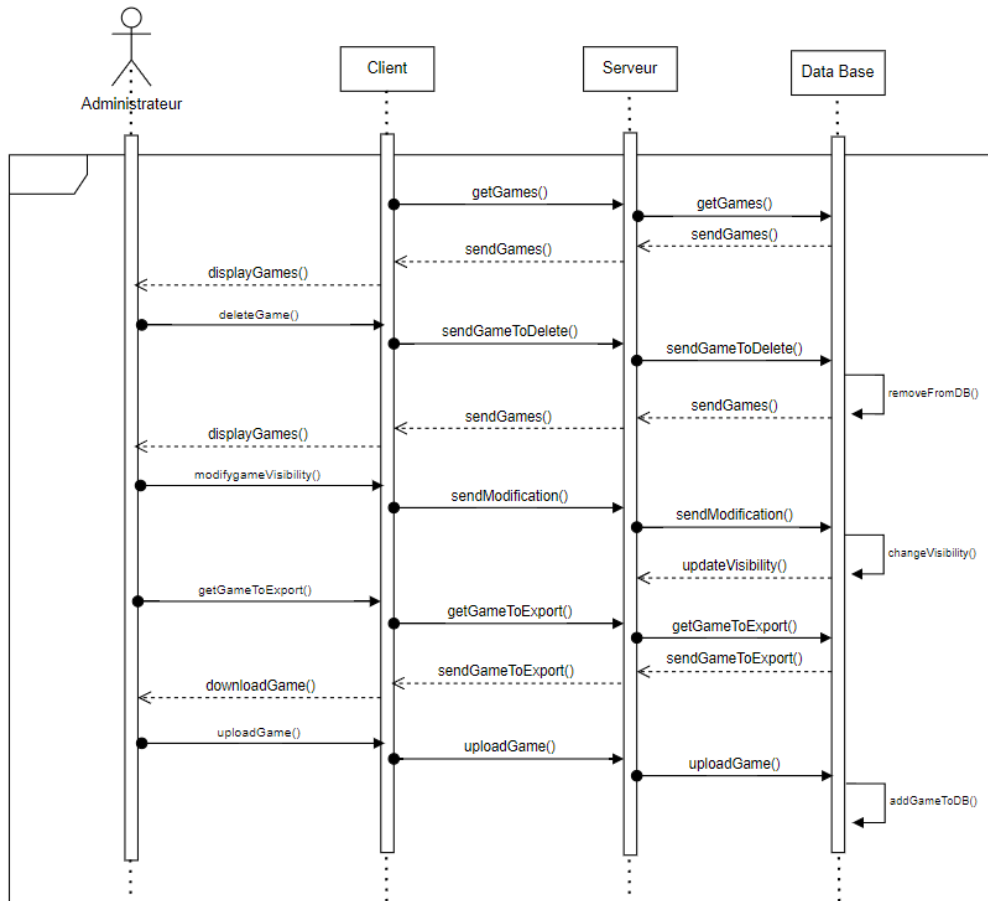
Figure 7 : Diagrammes de séquence de CU3.0 - Administrer une partie :



**Figure 8 : Diagrammes de séquence de CU2.0 - Créer une partie :**

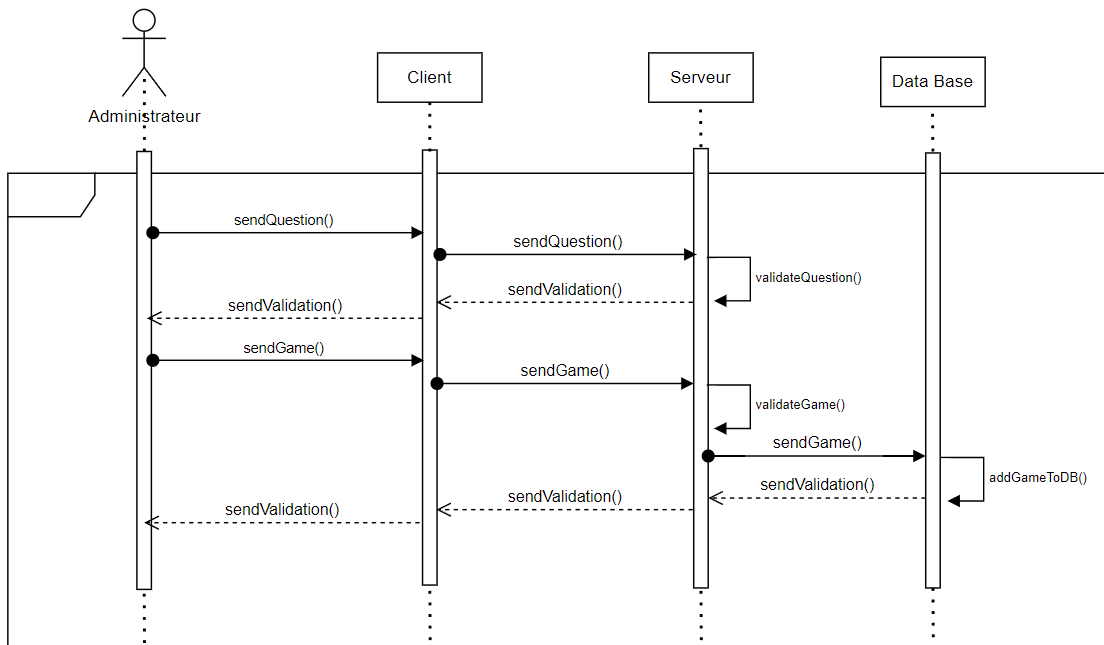


**Figure 8 : Diagrammes de séquence de CU3.0 - Administrer une partie :**





**Figure 9 : Diagrammes de séquence de CU3.1.1 - Créer un jeu-questionnaire :**



#### 4. Vue de déploiement

La vue de déploiement est utilisée pour représenter la manière dont un système logiciel est déployé sur l'infrastructure matérielle, y compris les serveurs, les réseaux, les machines physiques, les conteneurs, etc. Cela inclut généralement la configuration matérielle et logicielle nécessaire pour exécuter le système.

Figure 10 : Diagrammes déploiement du jeu-questionnaire :

