
Équipe 302

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-17	1.0	Vue des cas d'utilisation commencée	David
2023-03-18	1.1	Vue des cas d'utilisation terminée et processus entamée	David
2023-03-19	2.0	Vue des processus terminée et vue logique entamée	David
2023-03-20	2.1	Vue logique et vue de déploiement terminées	David, Alex, Émile

Table des matières

[Mettre à jour la table des matières avant une remise.]

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

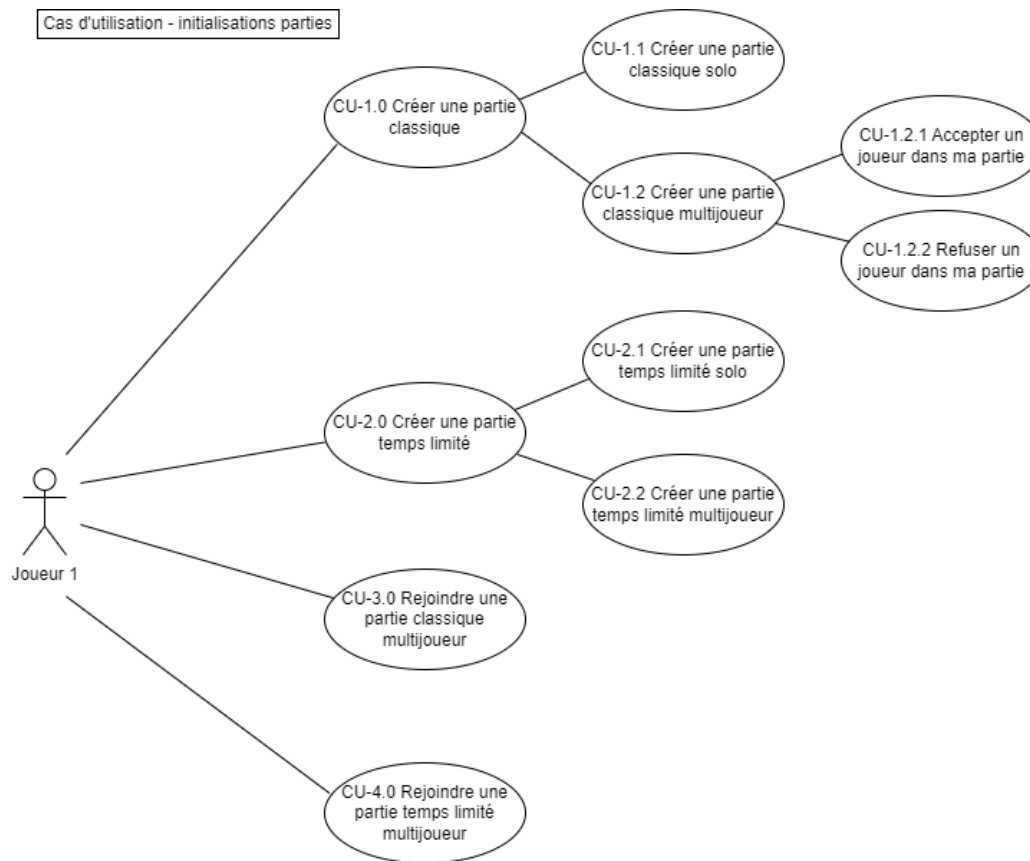
Document d'architecture logicielle

1. Introduction

L'architecture logicielle est un élément clé pour la création et la maintenance d'un site web performant et évolutif. Elle définit la structure, les composants et les interactions entre les différents modules qui constituent le système logiciel.

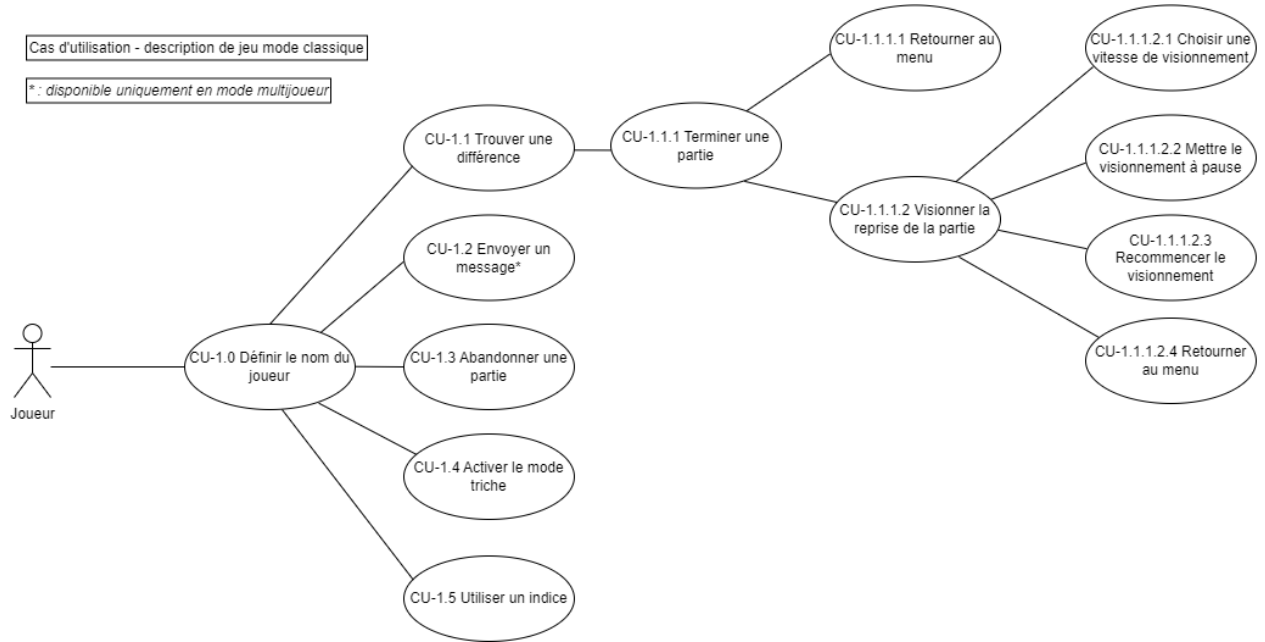
Ce document présente l'architecture logicielle d'un site web, en détaillant les choix techniques et les solutions mises en place pour répondre aux besoins fonctionnels et non fonctionnels du projet. Les prochaines pages présentent quatre vues différentes de notre site Web, soit les cas d'utilisation, des processus, de la logique ainsi que du déploiement.

2. Vue des cas d'utilisation



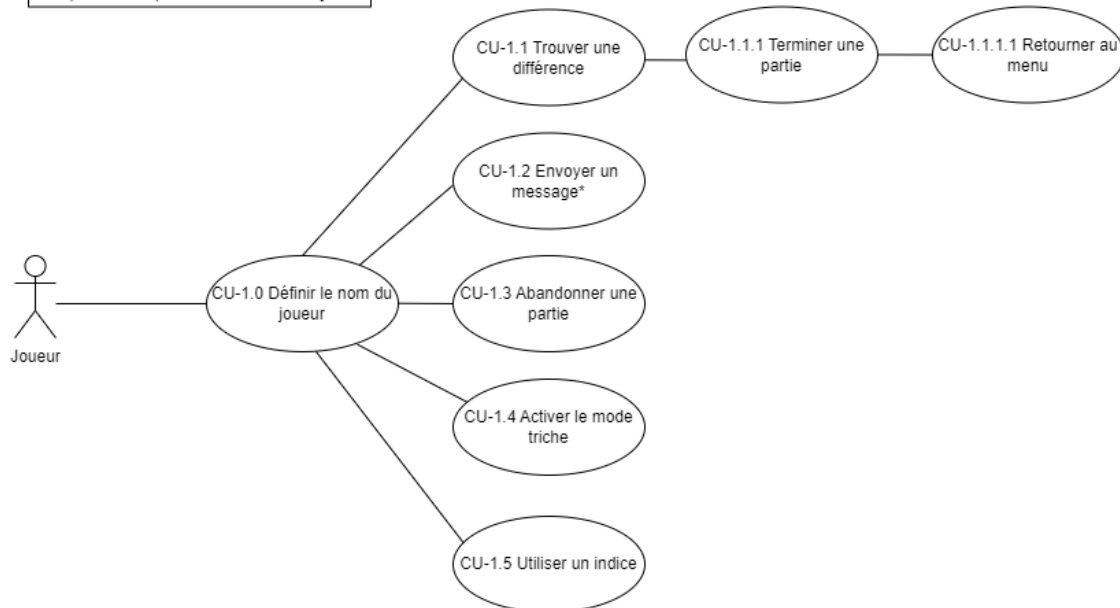
Cas d'utilisation - description de jeu mode classique

* : disponible uniquement en mode multijoueur

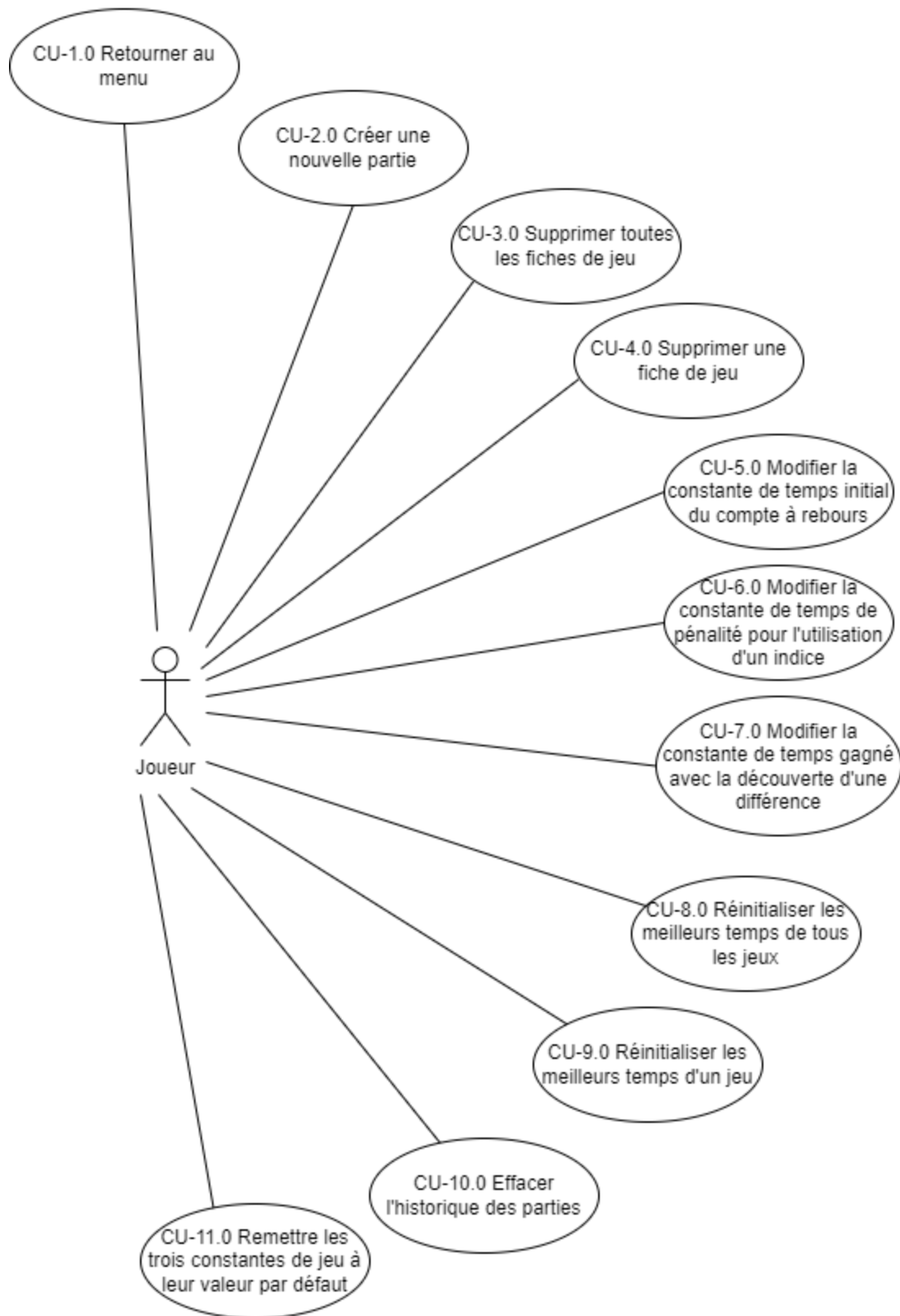


Cas d'utilisation - description de jeu mode temps limité

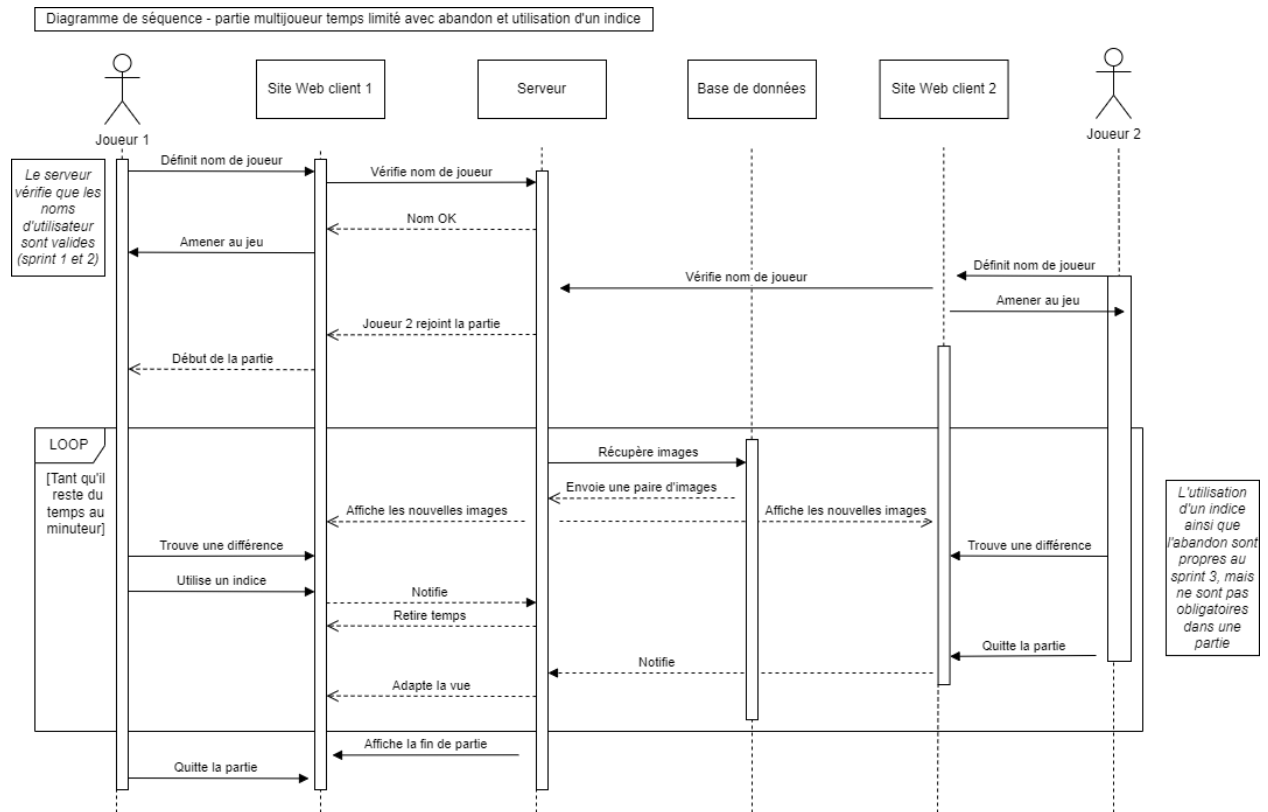
* : disponible uniquement en mode multijoueur



Cas d'utilisation - description du mode configuration

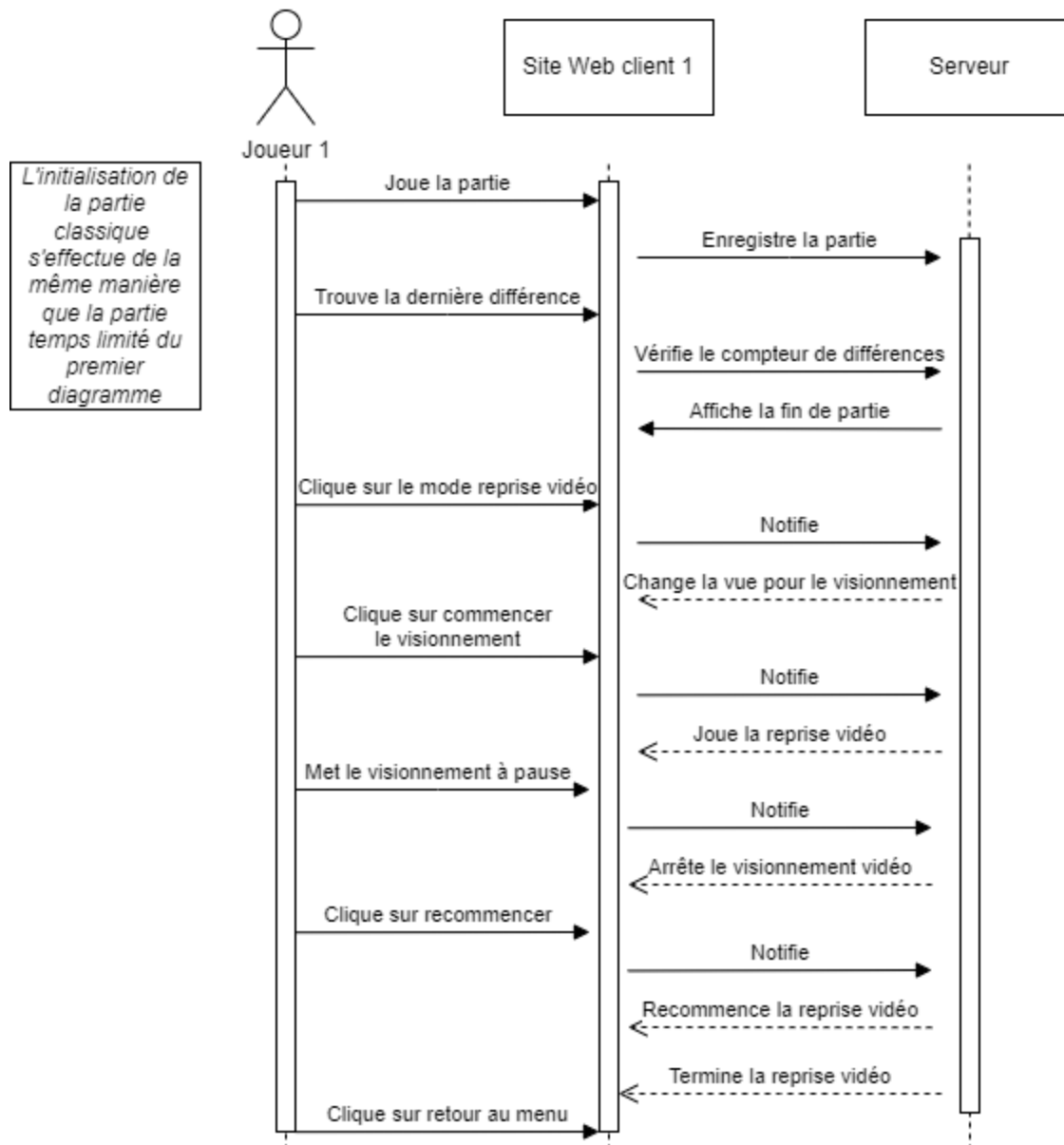


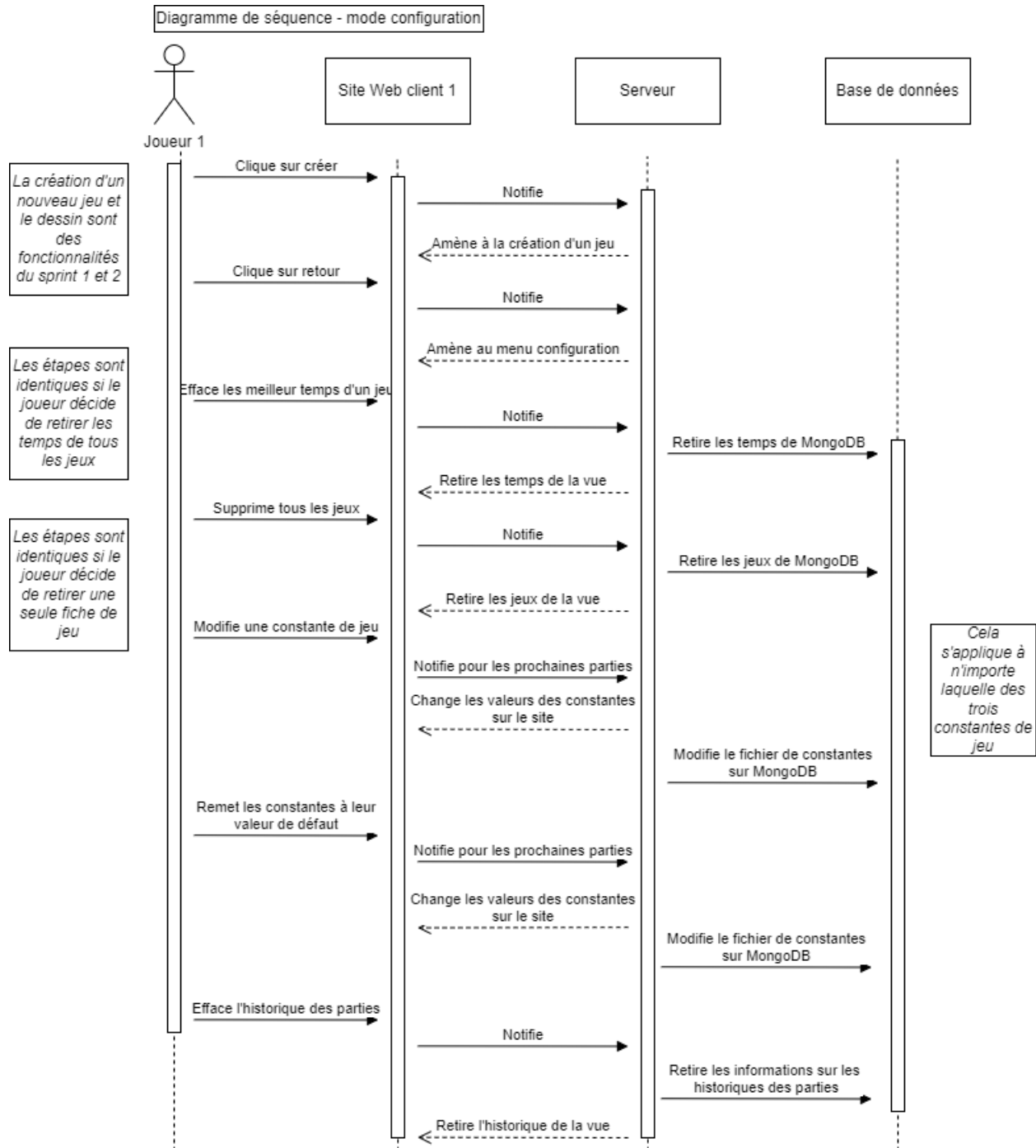
3. Vue des processus



****l'encadré de droite indique que le temps limité multijoueur est le seul mode de jeu où un abandon n'arrête pas la partie pour le second joueur***

Diagramme de séquence - fin de partie classique avec reprise vidéo





4. Vue logique

[Cette section présente les parties architecturalement significatives du modèle de design. Normalement, on utilise des diagrammes de paquetages et des diagrammes de classes pour ce faire. Pour chaque paquetage, remplir le tableau suivant et présenter un diagramme de paquetages ou diagramme de classes.]

Vue Différences
Ce paquetage englobe toutes les vues du site Web.

Vue Accueil
Ce paquetage contient les vues dans la page d'accueil.

Vue Sélection
Ce paquetage contient les paquetages lorsqu'on est dans la sélection d'une partie.

Vue Configuration
Ce paquetage contient les paquetages lorsqu'on configure les parties.

Vue Création
Ce paquetage englobe les paquetages qui permettent la création d'une partie.

Vue Jeu
Ce paquetage contient les paquetages lorsqu'un joueur est en partie.

Hébergement Données
Ce paquetage englobe tout ce qui concerne la gestion de nos données sur MongoDB.

Détection Différences
Ce paquetage contient les fonctions de notre système de détection de différences.

Dessin Jeu
Ce paquetage contient toutes les fonctions qui permettent à l'utilisateur de dessiner sur une image.

Création Jeu
Ce paquetage contient toutes les fonctions qui permettent à l'utilisateur de créer son jeu et de l'envoyer dans la base de données.

Carte Jeu

Ce paquetage contient toutes les fonctions sur une fiche de jeu, les informations sur le jeu sont dans la base de données.

Modes

Ce paquetage contient toutes les informations sur les différentes options du menu qu'un utilisateur peut prendre.

Gestion Requêtes

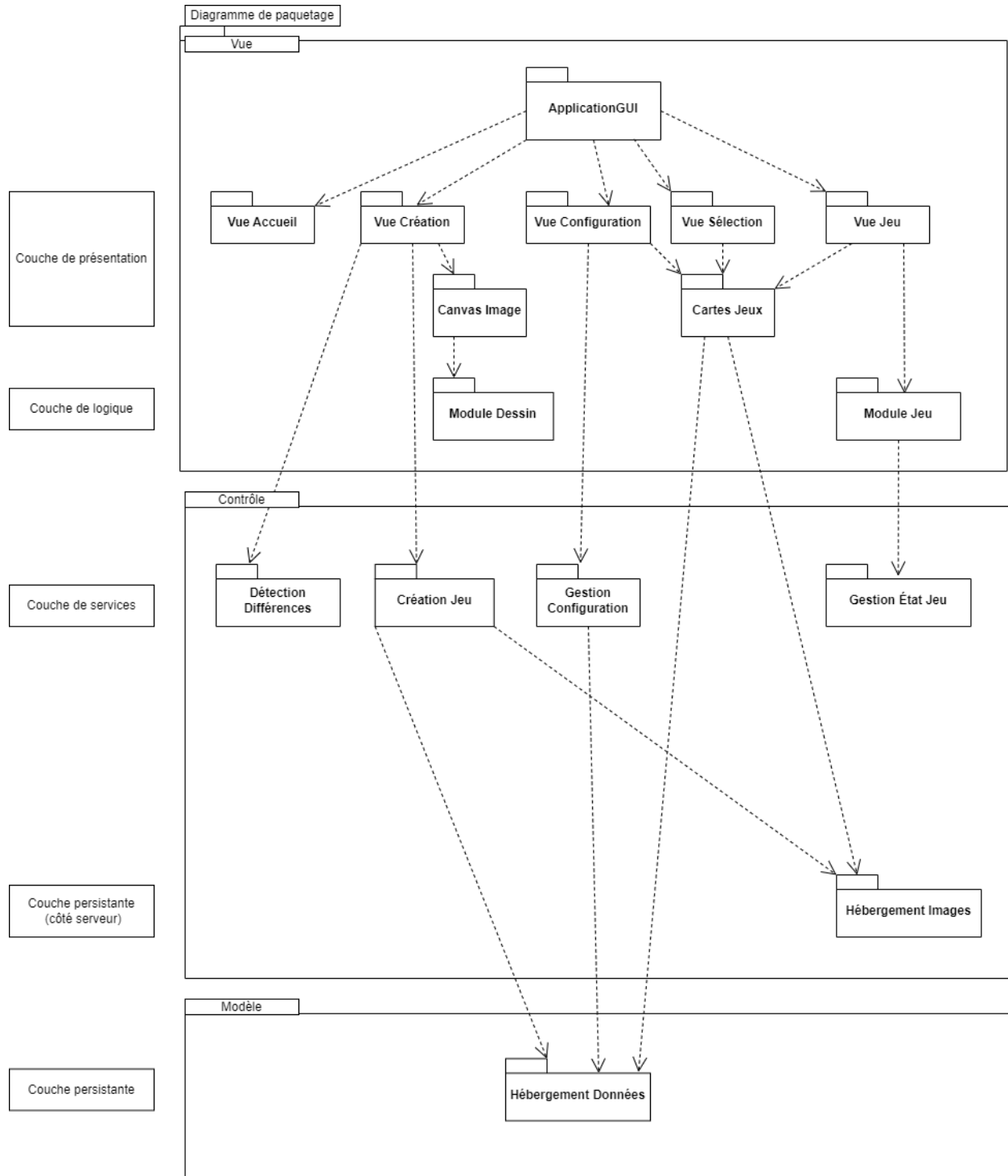
Ce paquetage contient toutes les informations sur la gestion des routes de notre site Web.

Gestion Configuration

Ce paquetage contient toutes les fonctions qui permettent de configurer ce qui est propre au sprint 3, soit les meilleurs temps, les fiches de jeux et les constantes de partie.

Gestion Différences

Ce paquetage contient toutes les fonctions qui permettent de déterminer en partie si l'utilisateur clique sur une différence ou non, en plus d'englober le mode triche.



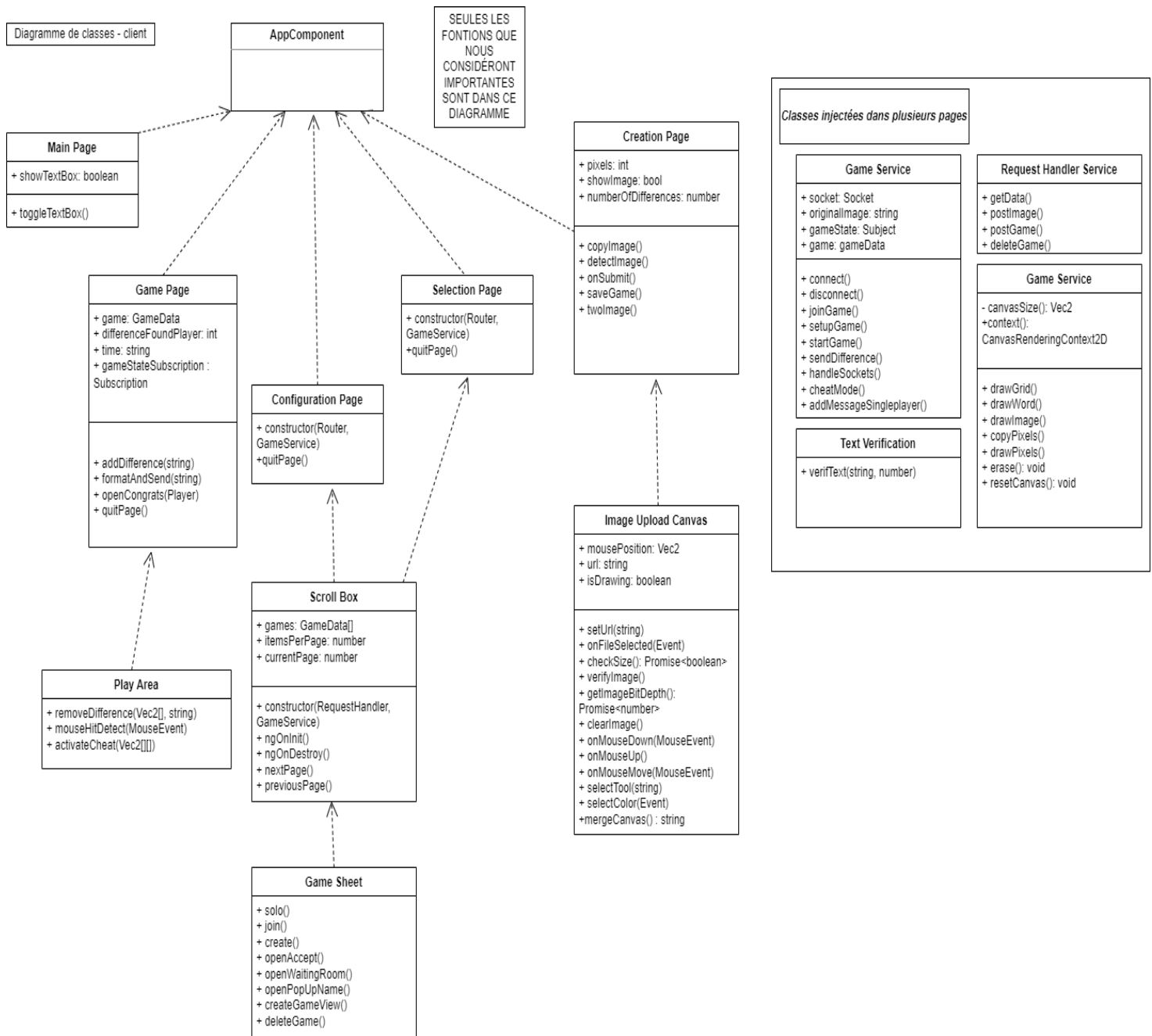
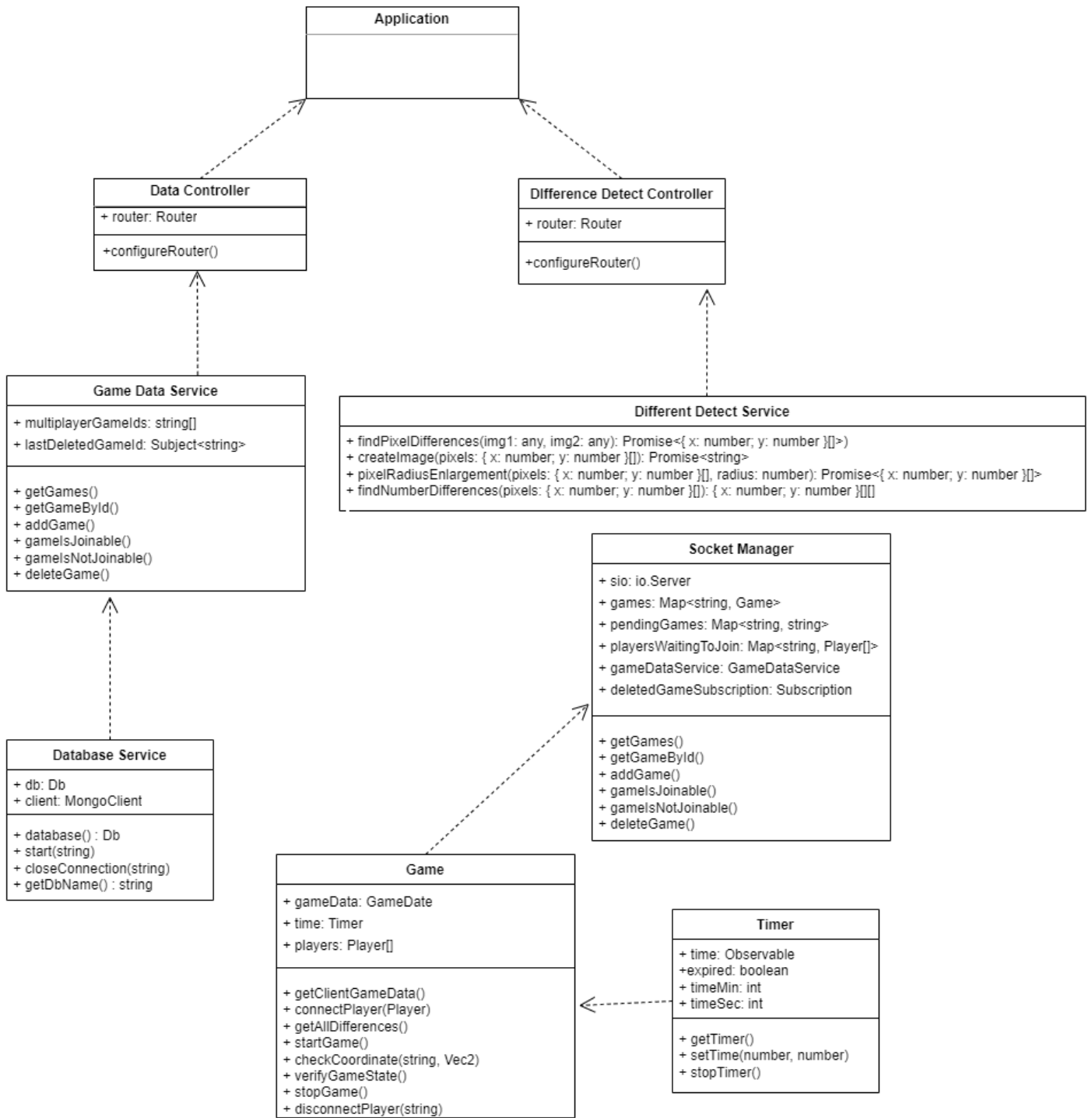


Diagramme de classes - serveur



5. Vue de déploiement

