

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-21	1.0	Écriture du texte et des diagrammes.	Jérôme Chabot, Simon-Alexandre Bastin, Omar Bamrim

Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	11
4. Vue logique	16
5. Vue de déploiement	18

Document d'architecture logicielle

1. Introduction

Ce document présente les différentes vues du modèle de conception. Le document d'architecture logicielle débute par les diagrammes de cas d'utilisation. Ces 7 diagrammes ont pour but de représenter les cas d'utilisation qui seront présents au sprint trois. Puis, nous présenterons une vue de processus afin de décrire les interactions entre les différents processus significatifs pour les fonctionnalités du sprint 3. La section suivante, "Vue Logique" est une représentation des parties significatives de notre modèle de conception. On y retrouve les classes et les paquetages. Finalement, on retrouve la "Vue de déploiement" qui décrit la configuration de déploiement des serveurs statiques et dynamiques ainsi que les différents protocoles de communications.

2. Vue des cas d'utilisation

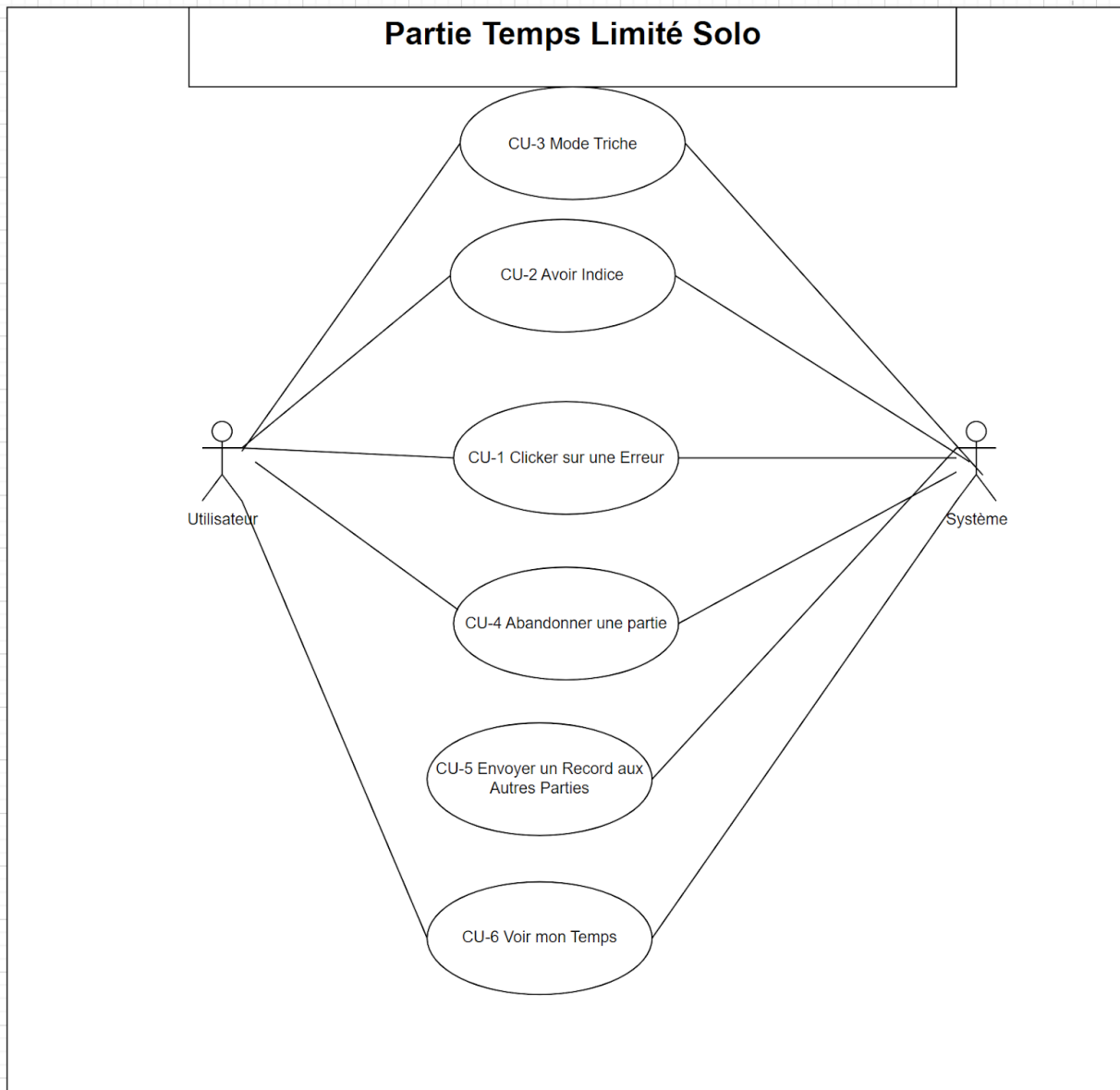


Figure 1. Diagramme de cas d'utilisation pour une partie en temps limité solo

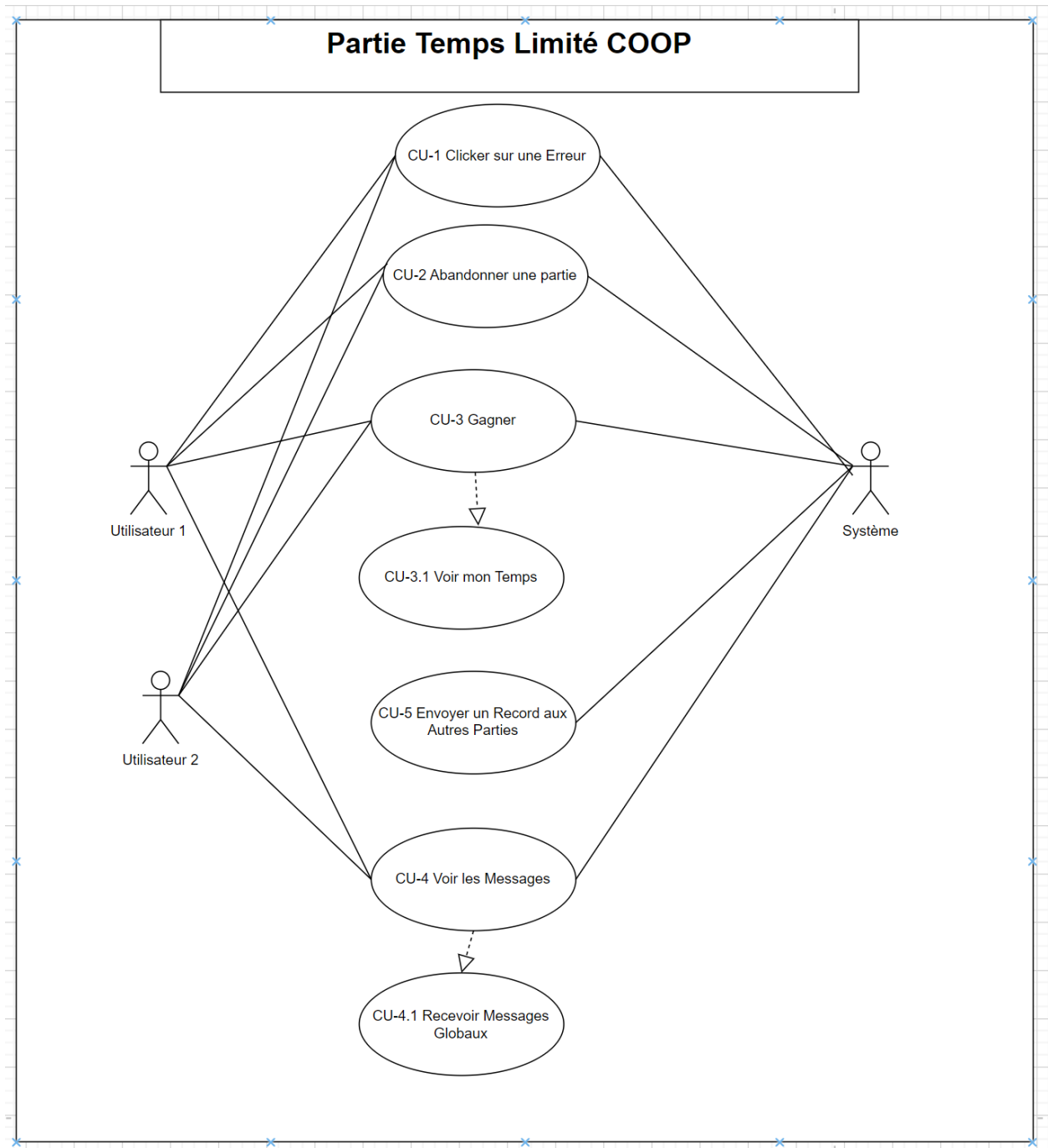


Figure 2. Diagramme de cas d'utilisation pour une partie en temps limité COOP

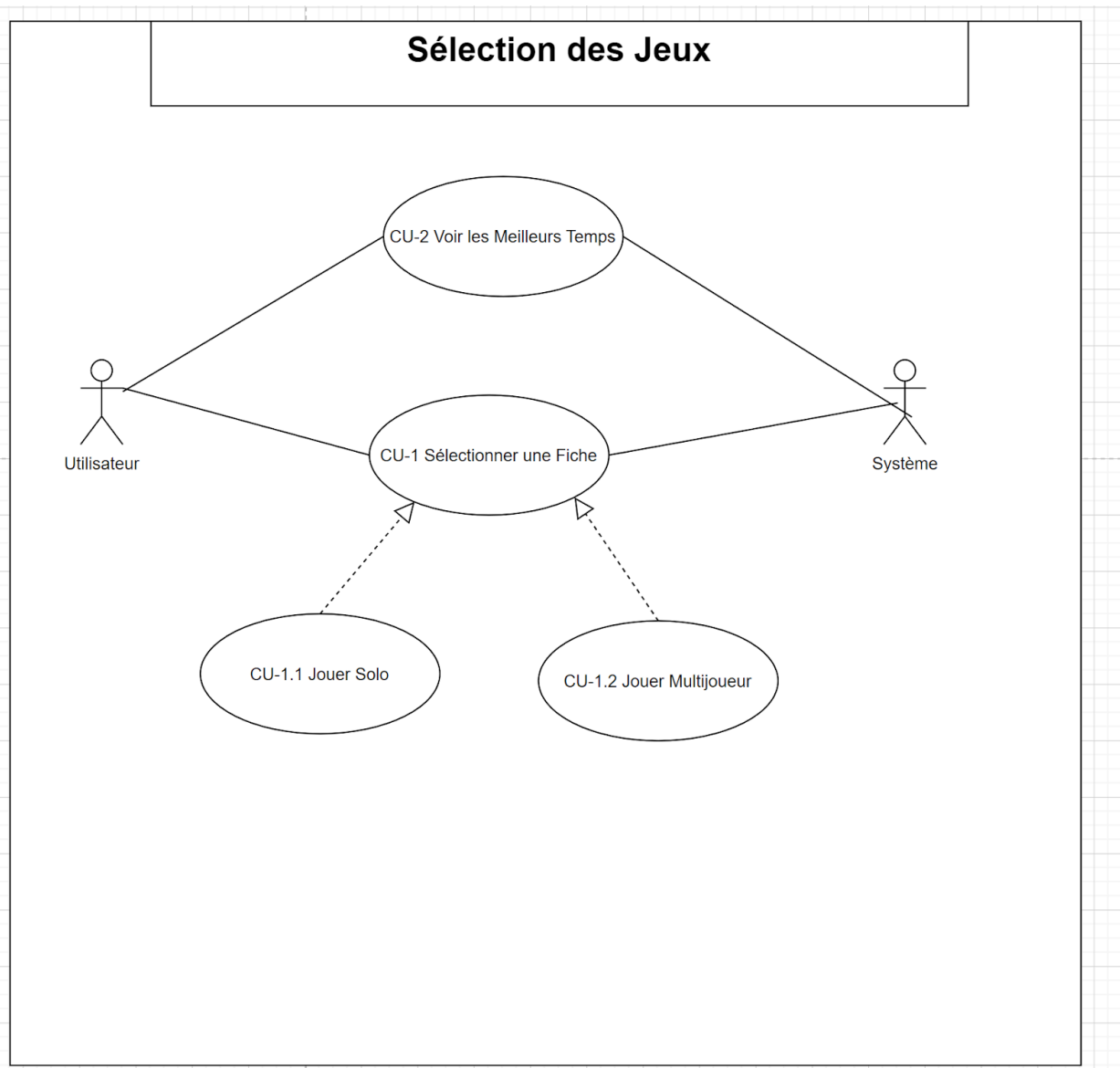


Figure 3. Diagramme de cas d'utilisation pour la sélection des jeux

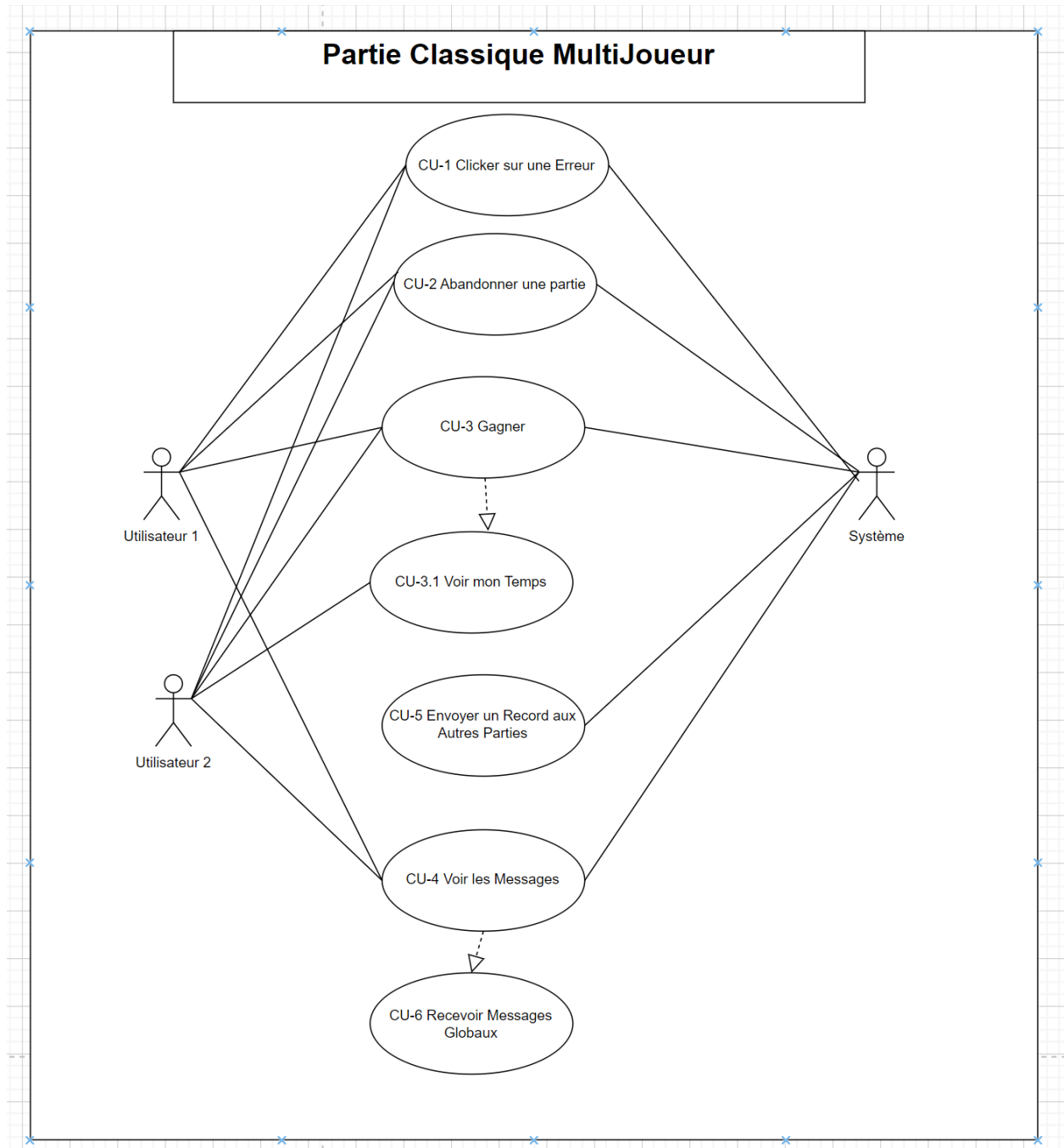


Figure 4. Diagramme de cas d'utilisation pour une partie classique en multijoueur

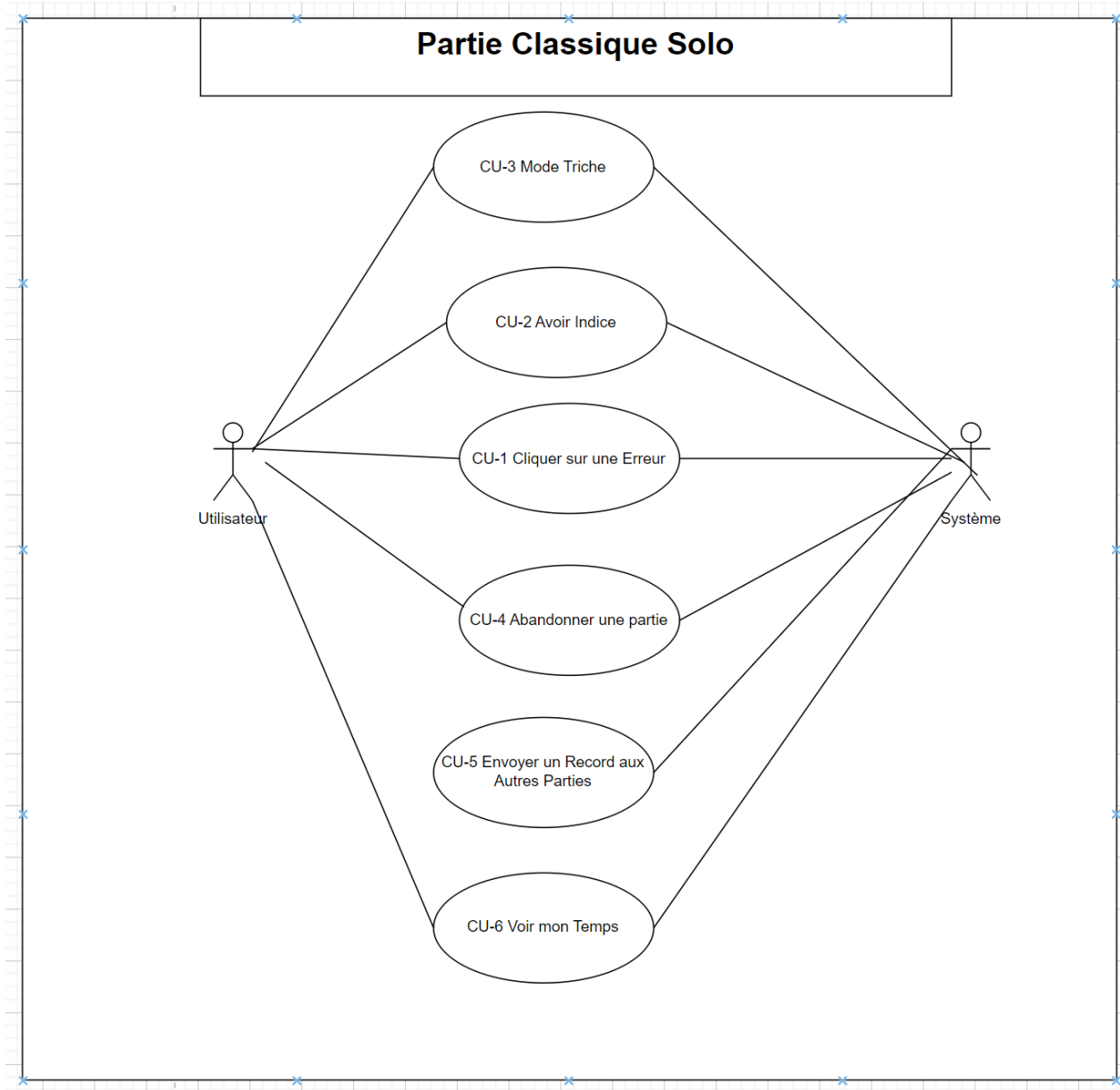


Figure 5. Diagramme de cas d'utilisation pour une partie classique solo

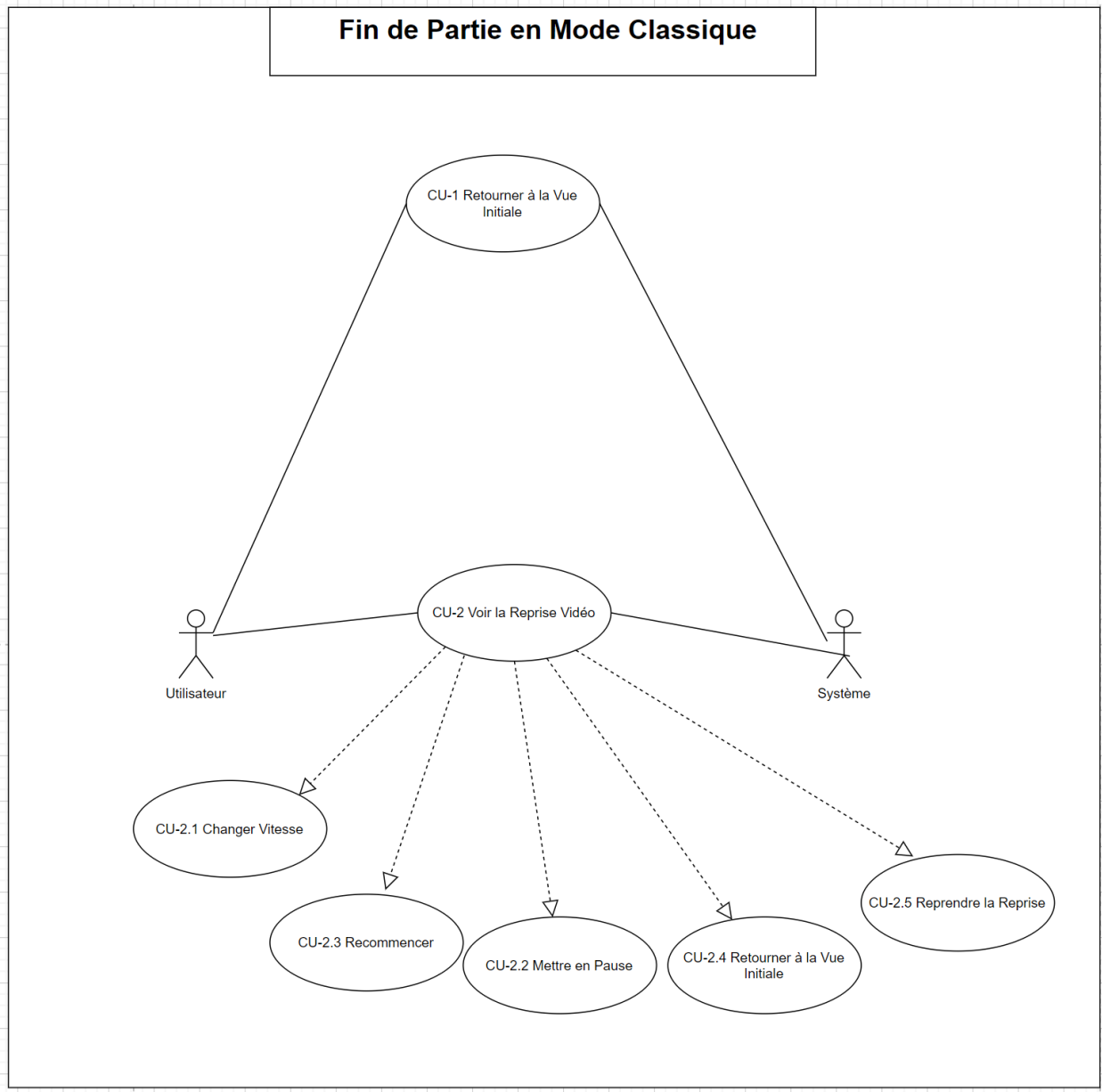


Figure 6. Diagramme de cas d'utilisation pour une fin de partie en mode classique

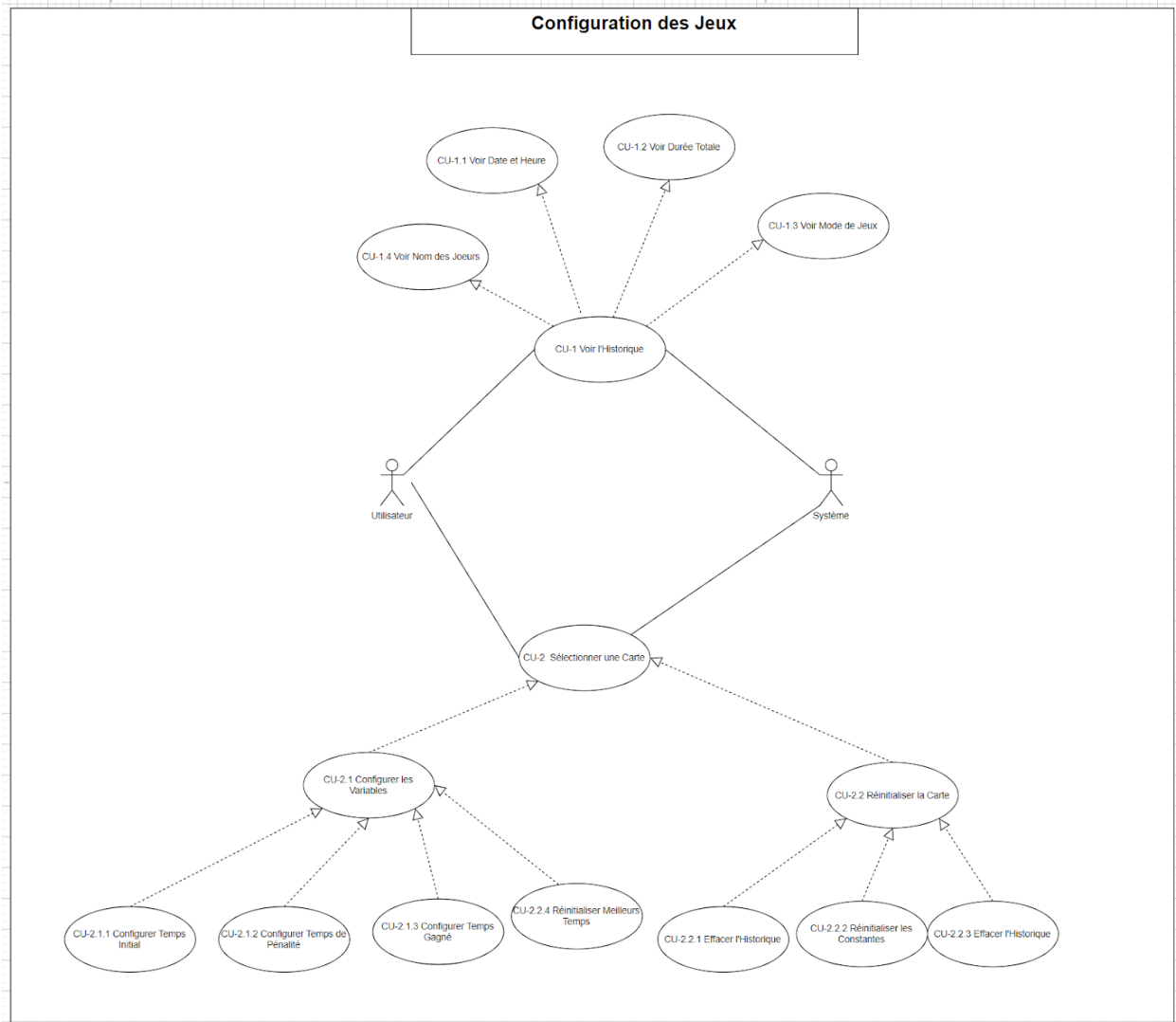


Figure 7. Diagramme de cas d'utilisation pour la configuration des jeux

3. Vue des processus

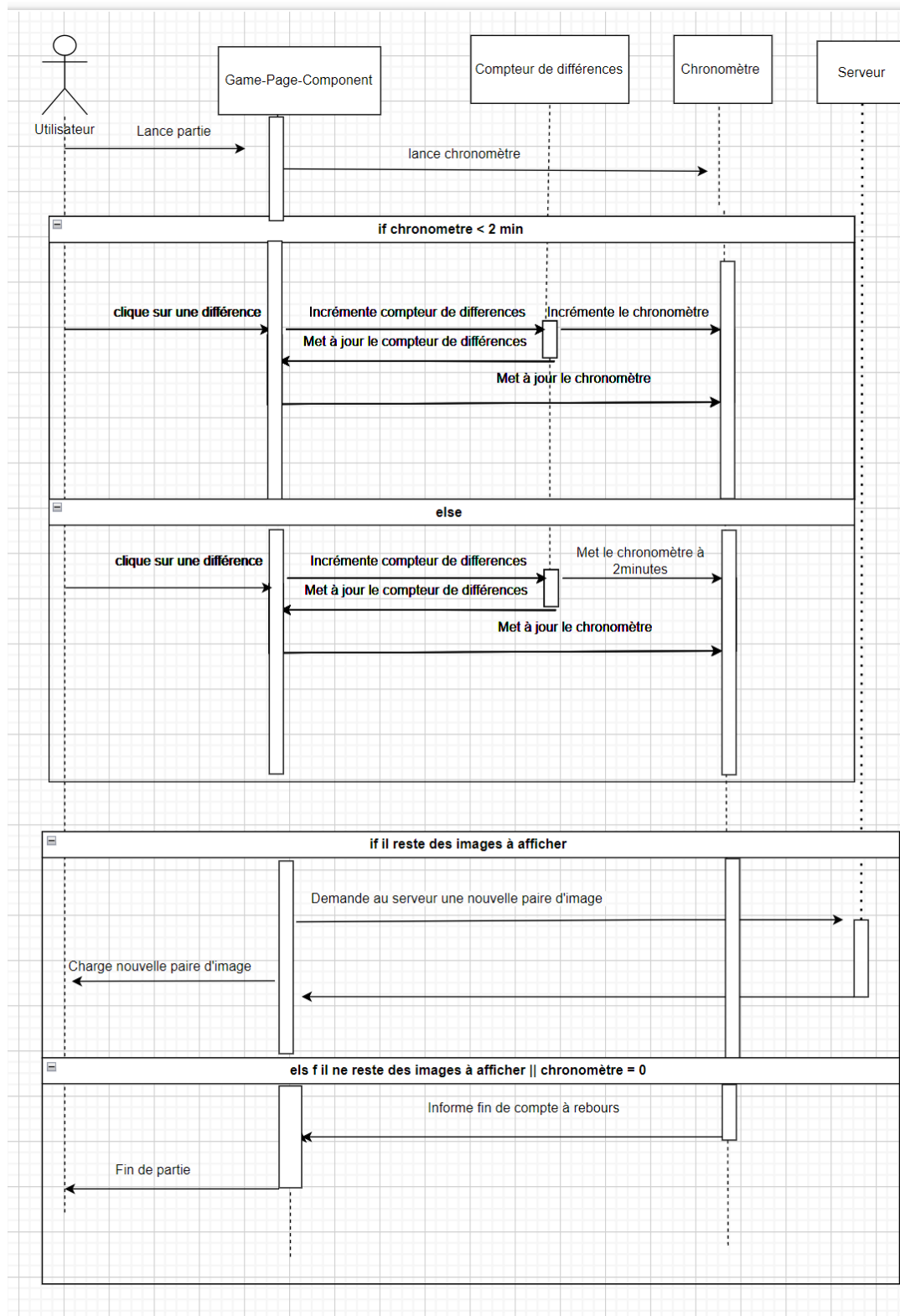


Figure 8. Diagramme de séquence pour le mode temps limité

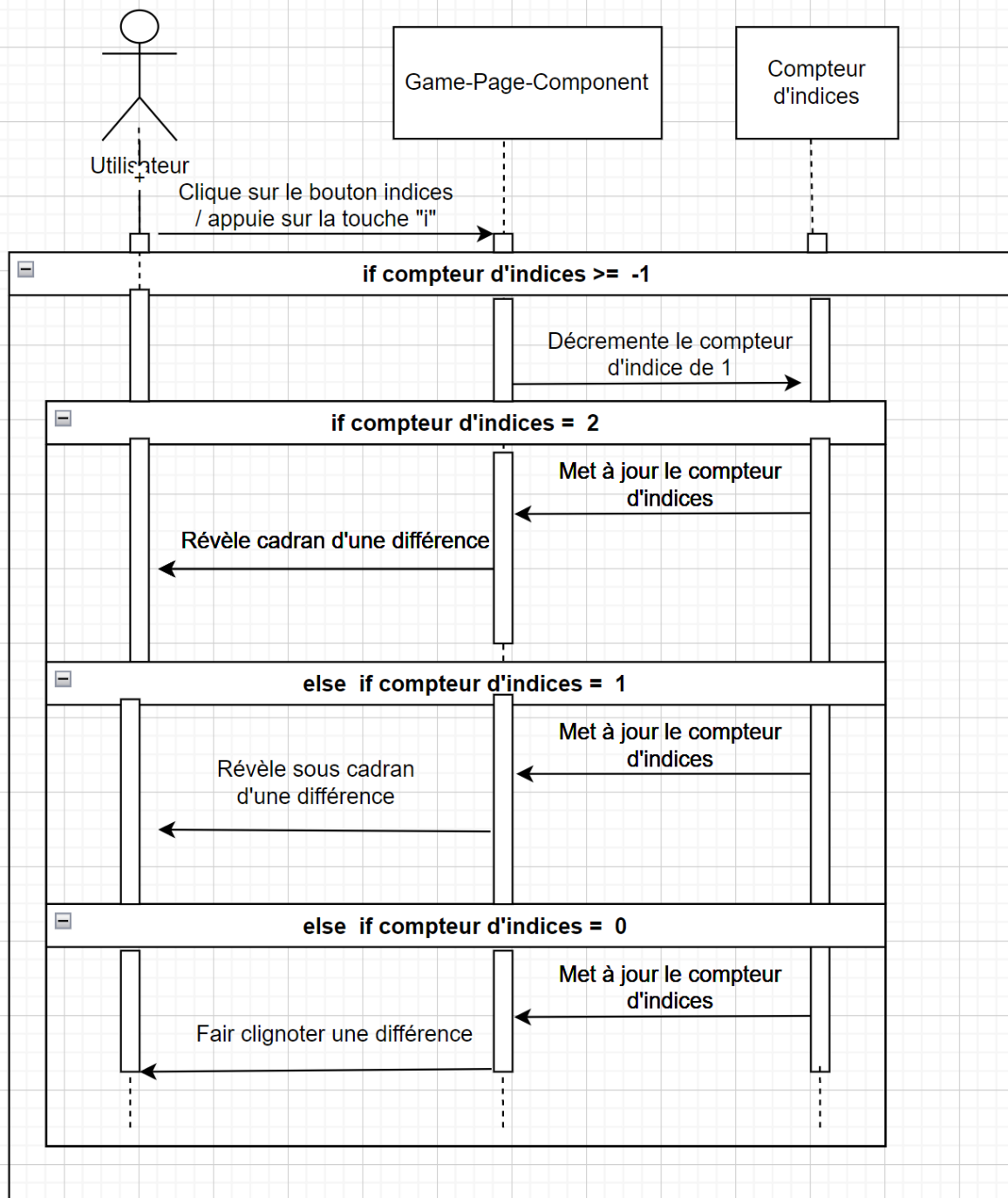


Figure 9. Diagramme de séquence pour les indices de jeu

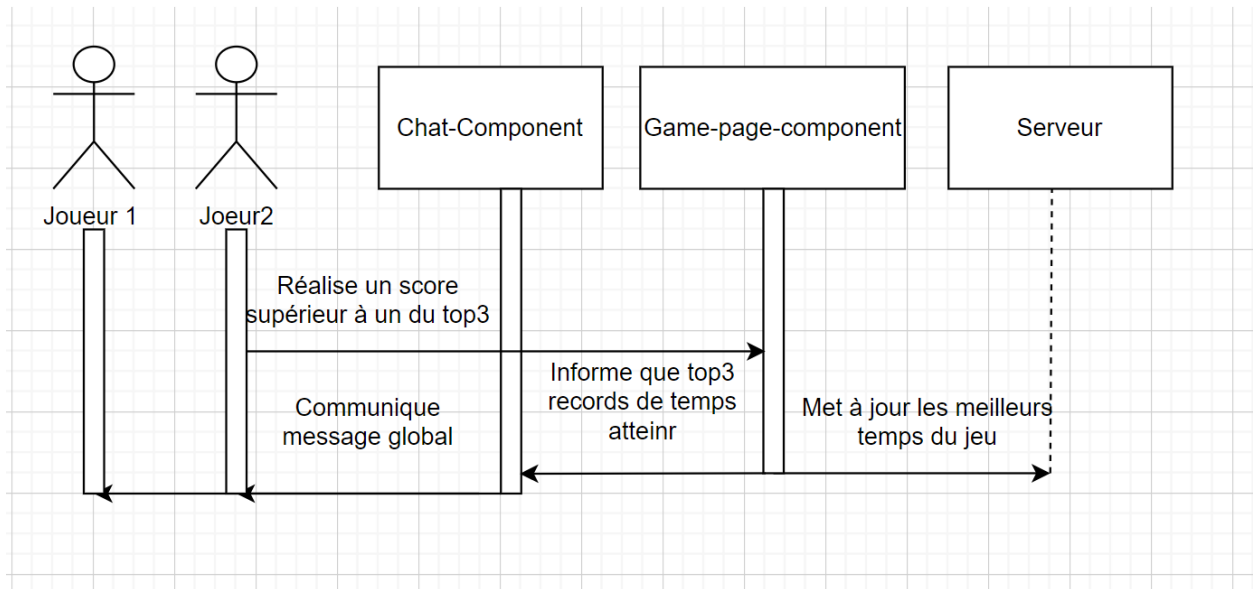


Figure 10. Diagramme de séquence pour les messages globaux

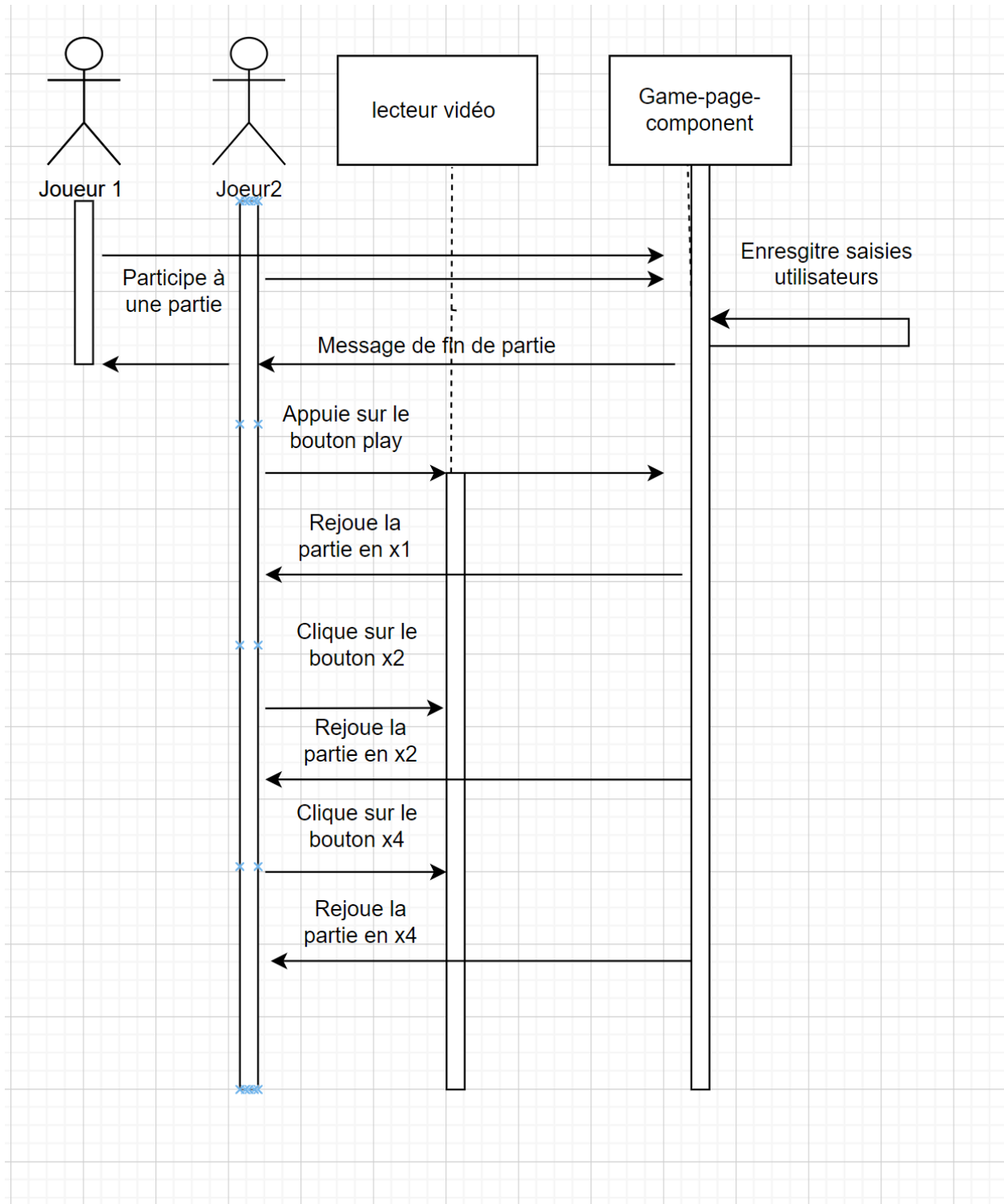


Figure 11. Diagramme de séquence pour la reprise vidéo

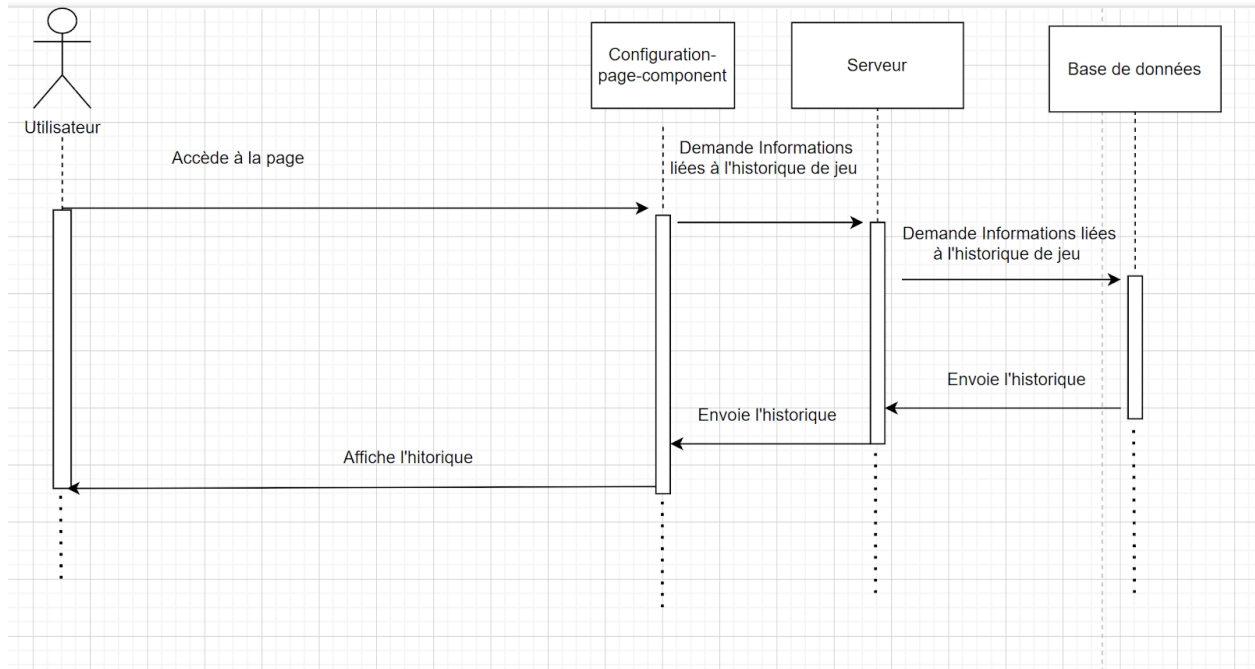


Figure 12. Diagramme de séquence pour l'historique des parties jouées

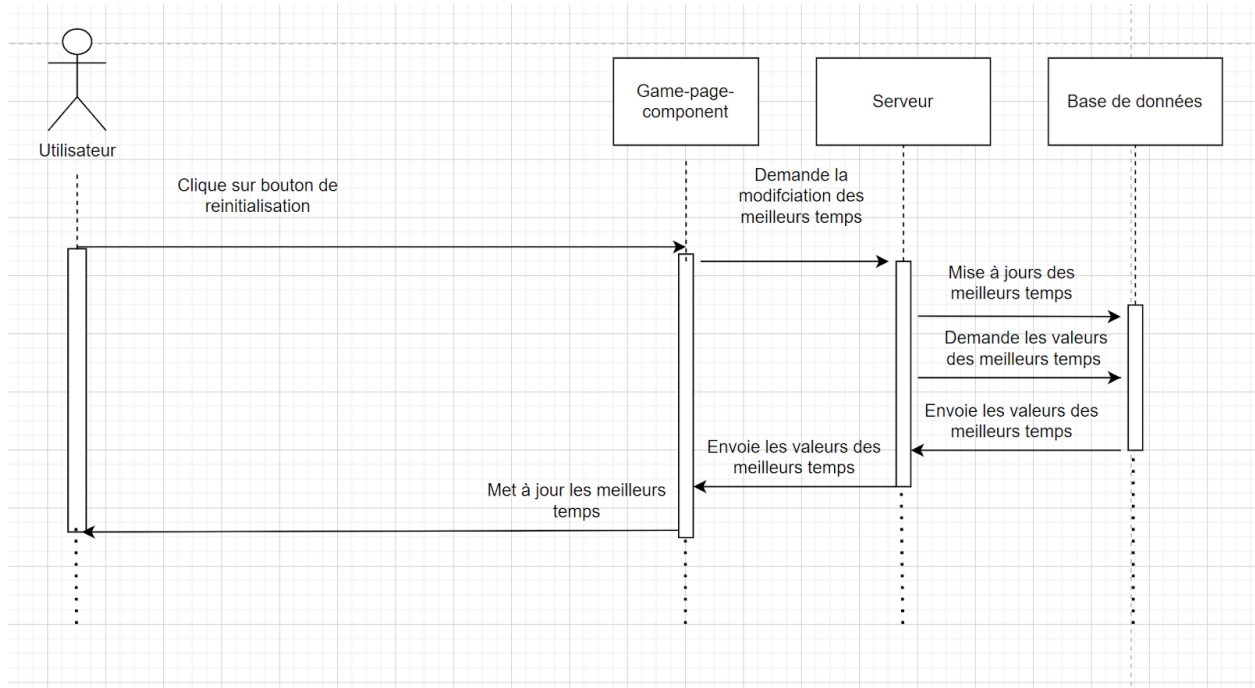


Figure 13. Diagramme de séquence pour le meilleur temps

4. Vue logique

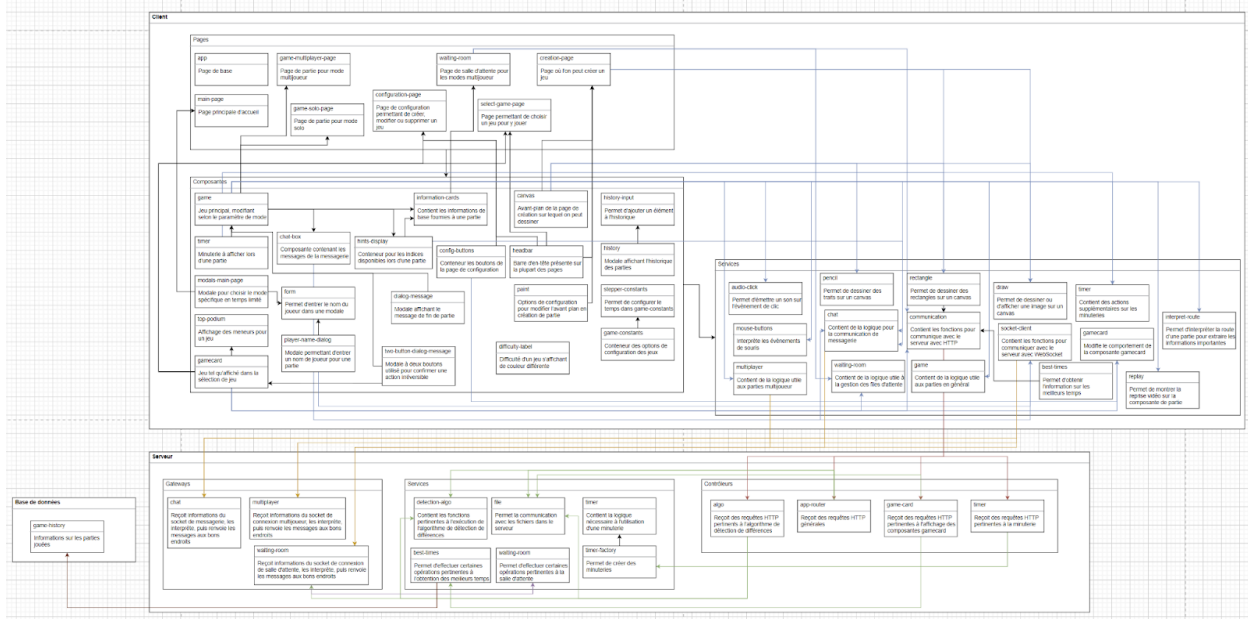


Figure 14. Vue d'ensemble du diagramme de paquetages

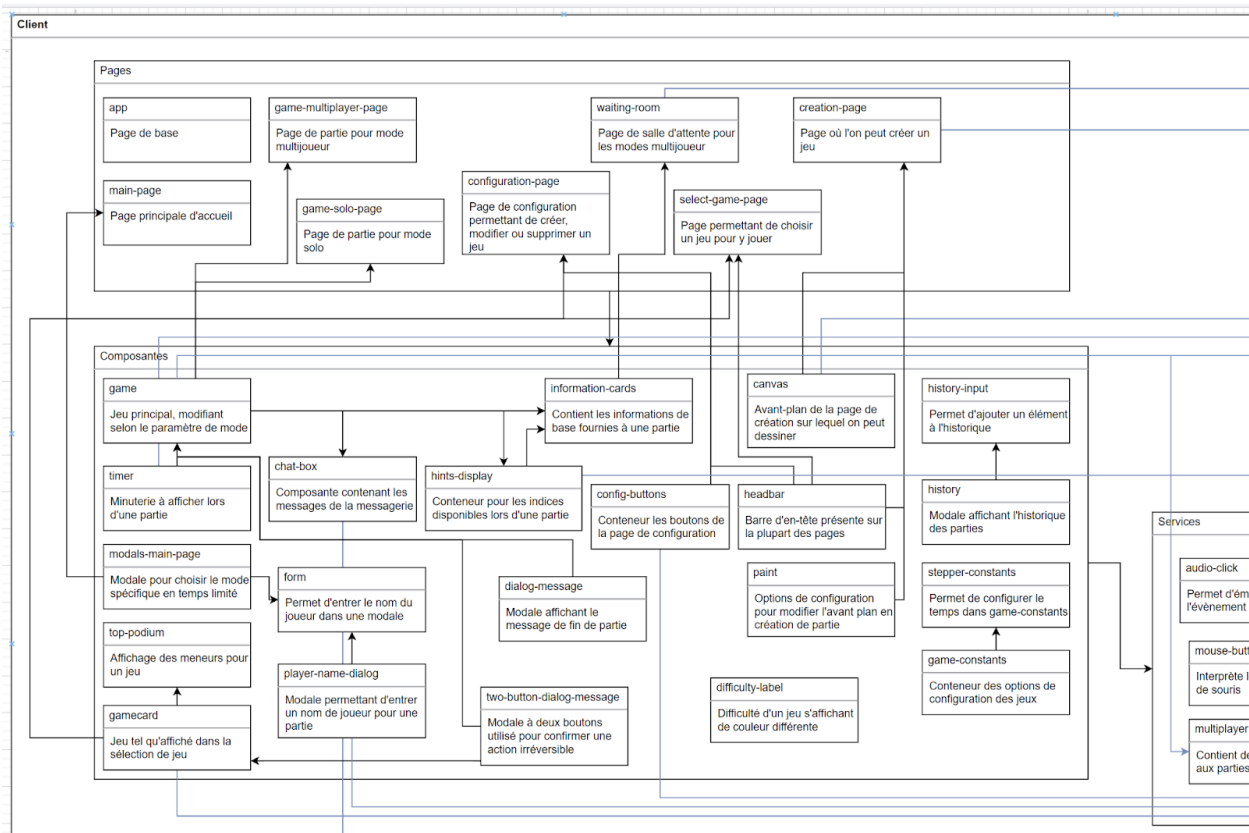


Figure 15. Pages et composantes côté client du diagramme de paquetages

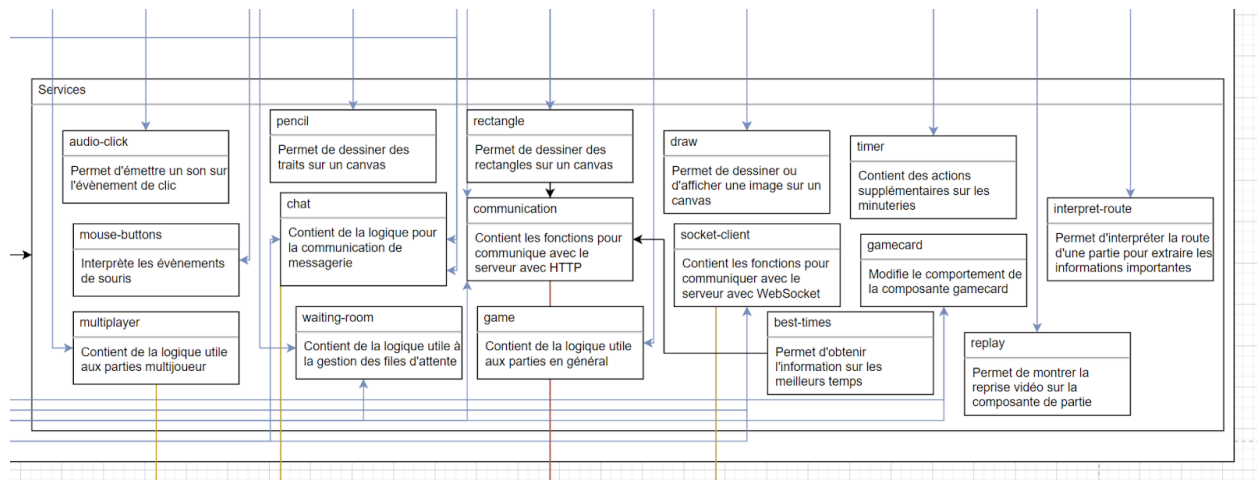


Figure 16. Services côté client du diagramme de paquetages

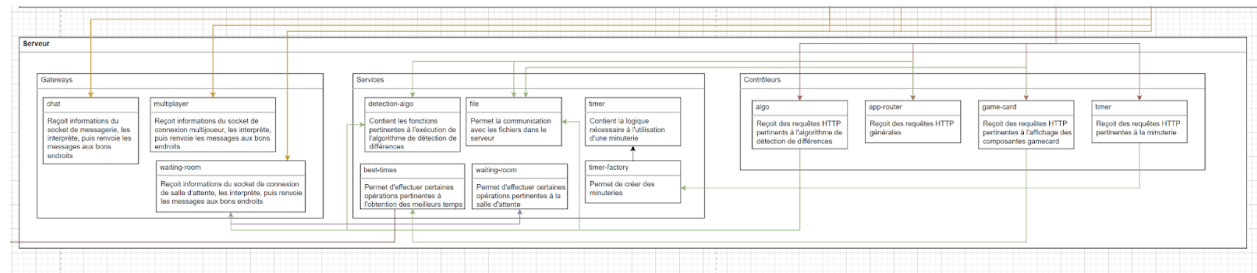


Figure 17. Côté serveur du diagramme de paquetages

5. Vue de déploiement

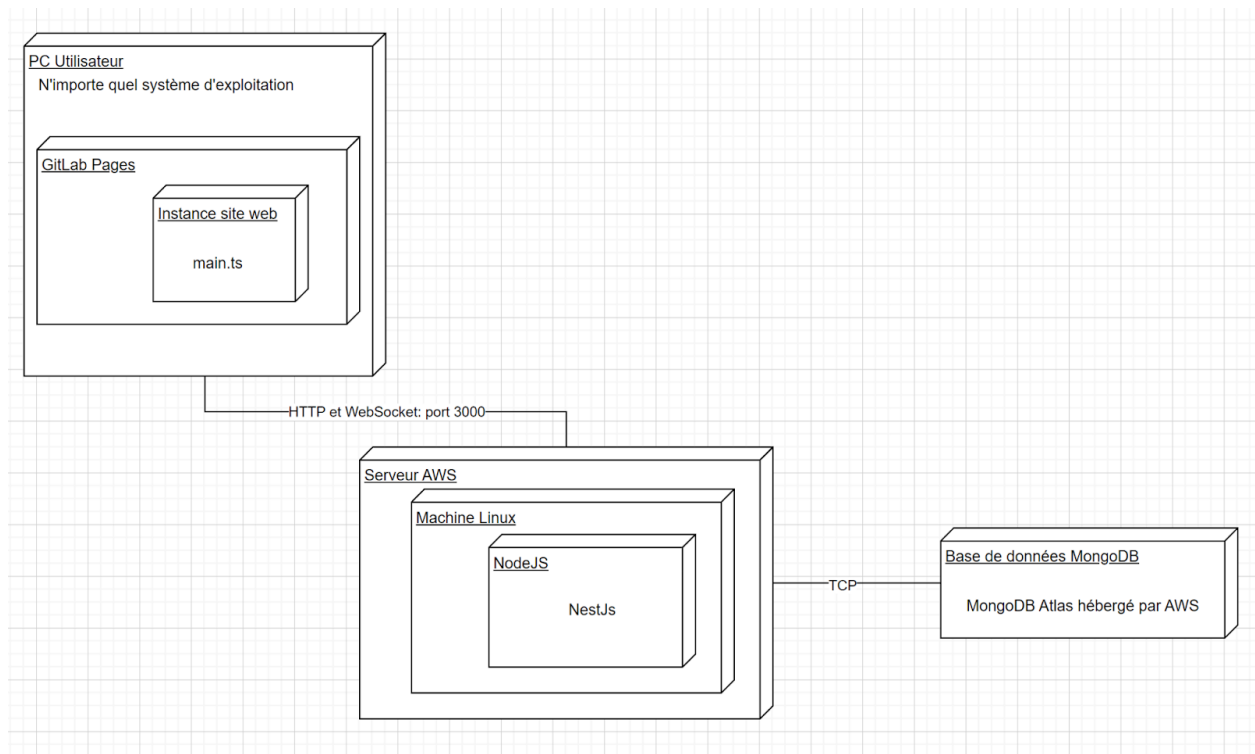


Figure 18. Diagramme de déploiement