19-11-2018

Door: Marco Jacobs

Software Architecture Document

“Big Idea” Semester 3 Software & FUN

Documenthistorie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versienr. | Wijzigingen | Auteur | Datum |
| 1.0 | Eerste opzet document | Marco Jacobs | 19-11-2018 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**H1 Inleiding**

Voor semester 3 moeten we een big idea uitwerken. Hierbij zal de applicatie worden opgedeeld in verschillende componenten. De client, de authenticatie server en de game server. Om de data te kunnen bewaren over de games heen zal er gebruik worden gemaakt van een database waar deze informatie in wordt opgeslagen.

In dit document staat de architectuur van de software beschreven via diagrammen die zijn toegelicht met documentatie. Op deze manier wordt bepaald hoe de applicatie gebouwd gaat worden.

De (niet-)functionele requirements en het domeinmodel zijn aanwezig in het analysedocument die is ingeleverd via canvas.

# H2 Systeem Context (C1)