

## **Document d'architecture logicielle**

**Version 1.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteurs
2023-09-27	1.0	Création du document, rédaction de l'introduction, rédaction de la vue des cas d'utilisation (diagramme de contexte), rédaction de la vue des processus (diagramme de contexte).	Bruna Bado Correa
2023-10-02	1.0	Rédaction de la vue de déploiement.	Motassebellah Mohamed Bassiouni

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>4</b>
<b>2. Vue des cas d'utilisation</b>	<b>5</b>
<b>3. Vue des processus</b>	<b>9</b>
<b>4. Vue de déploiement</b>	<b>12</b>

# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

Ce document présente l'architecture logicielle du site web créé dans le cadre du cours LOG2990. Pour ce faire, nous présentons trois différents angles, chacun correspondant à une vue décrivant un aspect de ce système - notamment, la vue des cas d'utilisation, la vue des processus et la vue de déploiement. Ces vues sont à la fois la raison et la conséquence des décisions prises concernant l'architecture du site web en question.

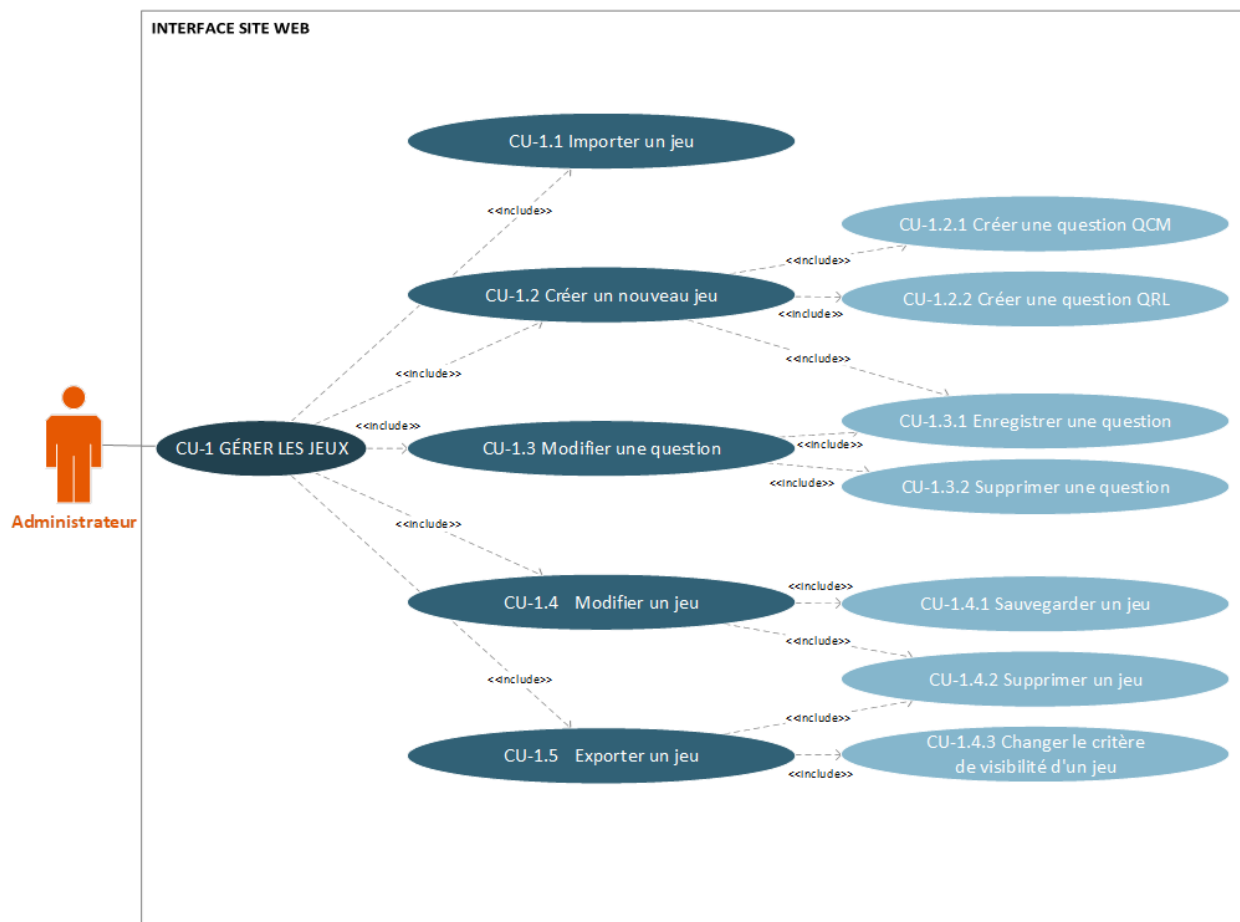
Plus spécifiquement, la vue des cas d'utilisation est présentée sous forme d'un diagramme de contexte, ce qui permet de voir rapidement les principales fonctions du système et définit ses limites et ses principaux acteurs. À son tour, la vue des processus est illustrée sous forme d'un diagramme de séquence, qui se concentre sur l'ordre séquentiel des principaux processus. Finalement, la vue de déploiement dévoile les nœuds physiques (système d'exploitation et environnements d'exécution, parmi autres) qui exécutent les logiciels, ainsi que leurs interconnexions (protocoles de communication utilisés).

Ce document est destiné autant aux concepteurs qu'à l'équipe académique responsable du cours LOG2990.

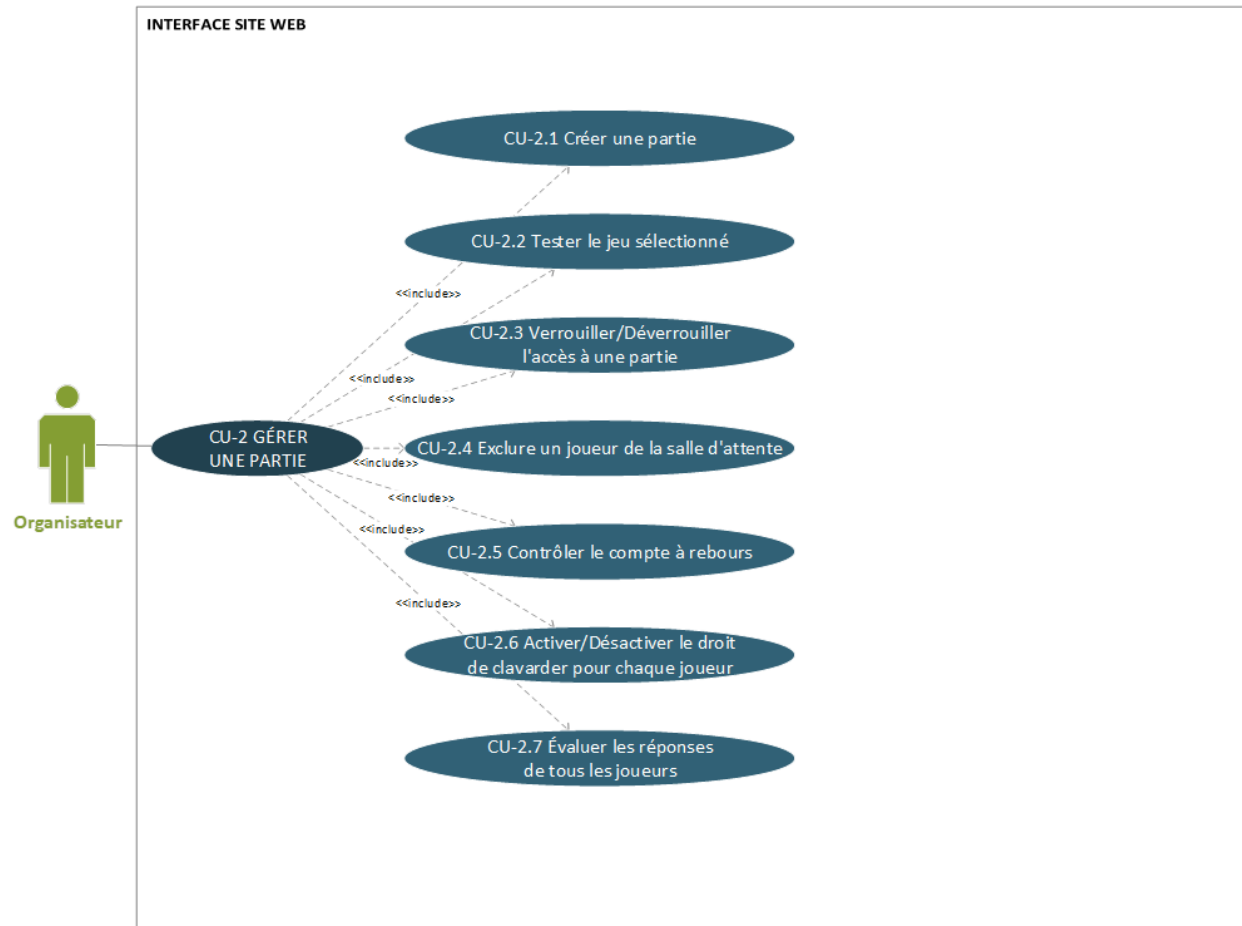
## 2. Vue des cas d'utilisation

Cette section présente les aspects pertinents du modèle de cas d'utilisation. Plus précisément, ils sont présentés dans quatre diagrammes de contexte, chacun correspondant à un cas d'utilisation primaire. Ceci permet de voir rapidement les principales fonctions de notre système en même temps que définissant les limites du système et les principaux acteurs du modèle.

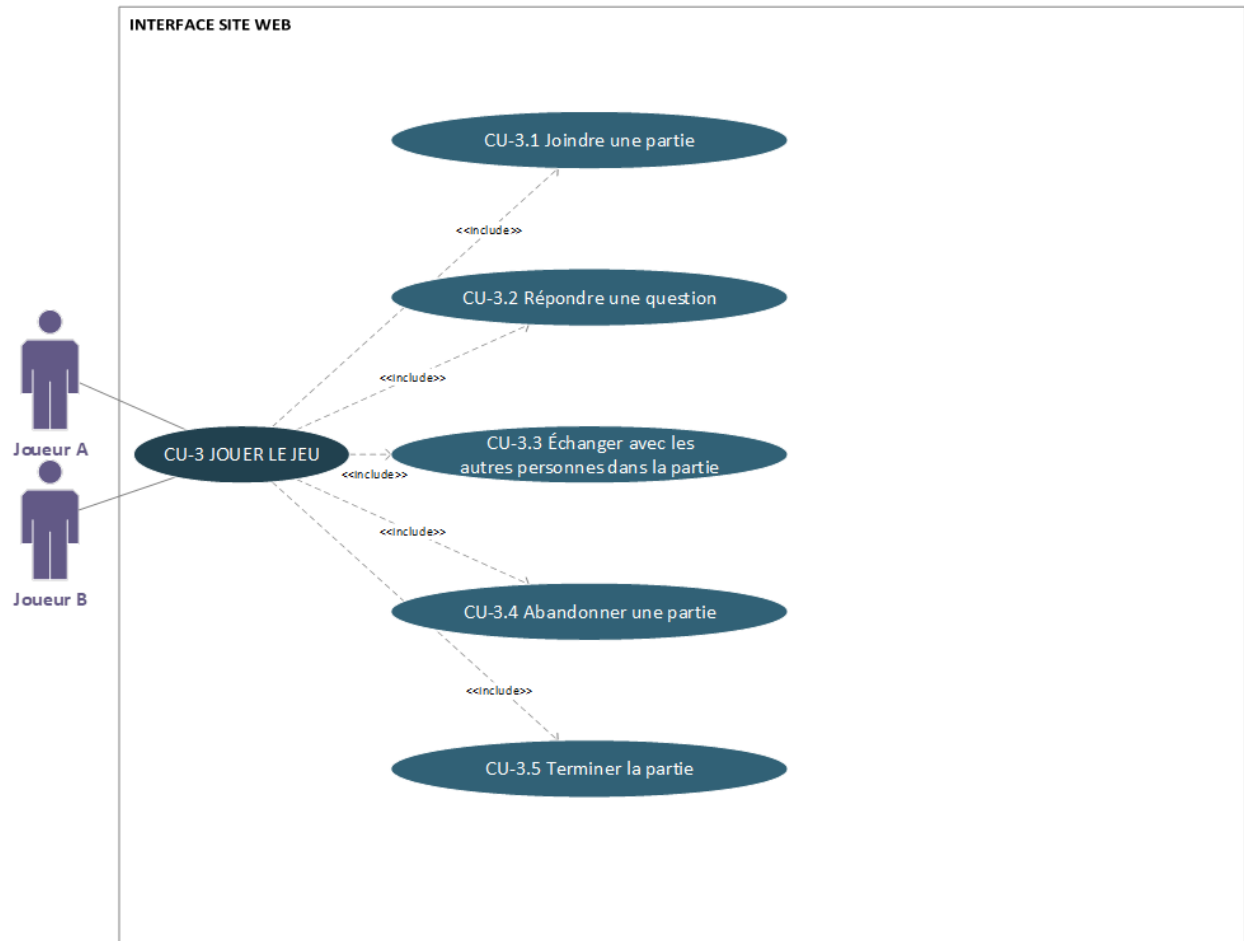
### Diagramme de Contexte « CU-1 Gérer les jeux »



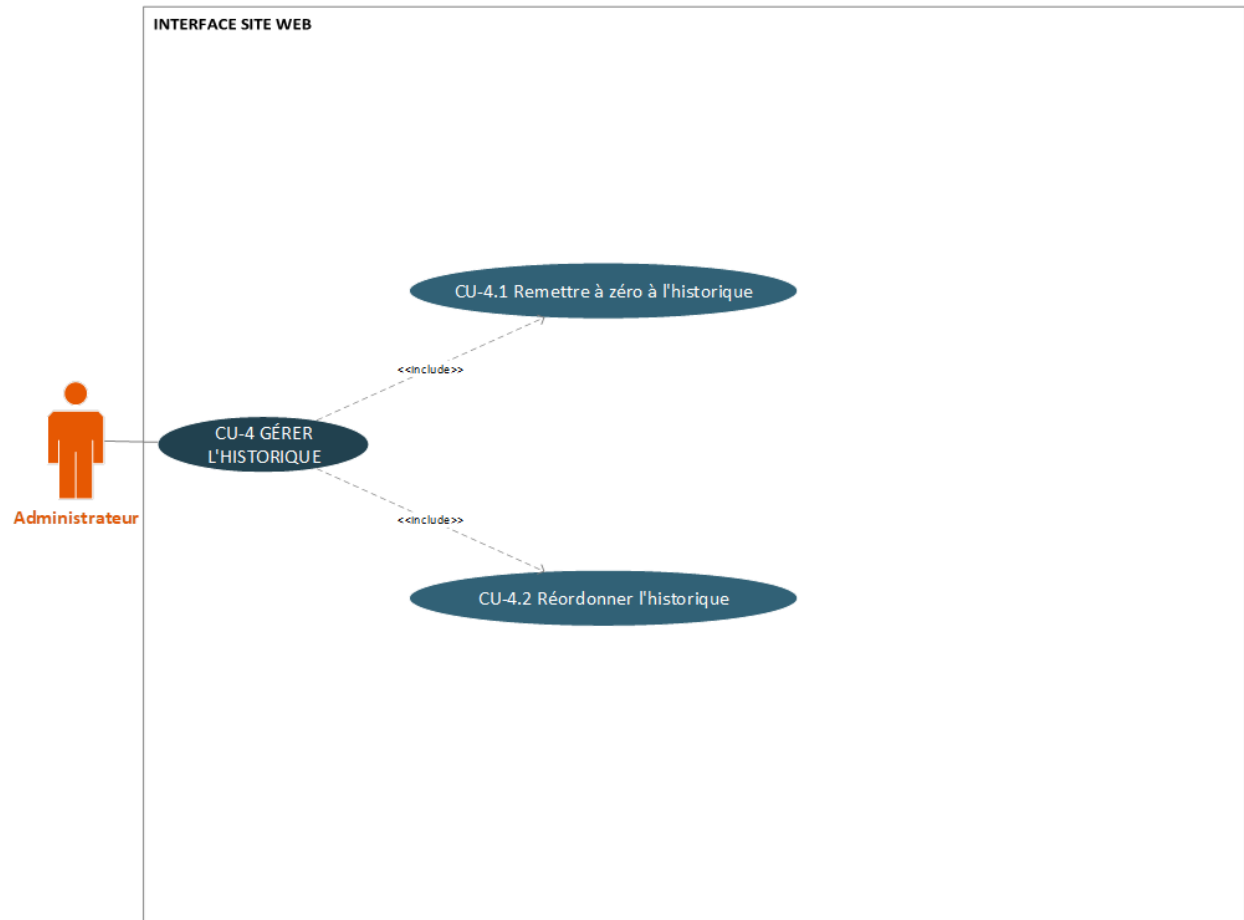
## Diagramme de Contexte « CU-2 Gérer une partie »



## Diagramme de Contexte « CU-3 Joueur le jeu »



## Diagramme de Contexte « CU-4 Gérer l'historique »



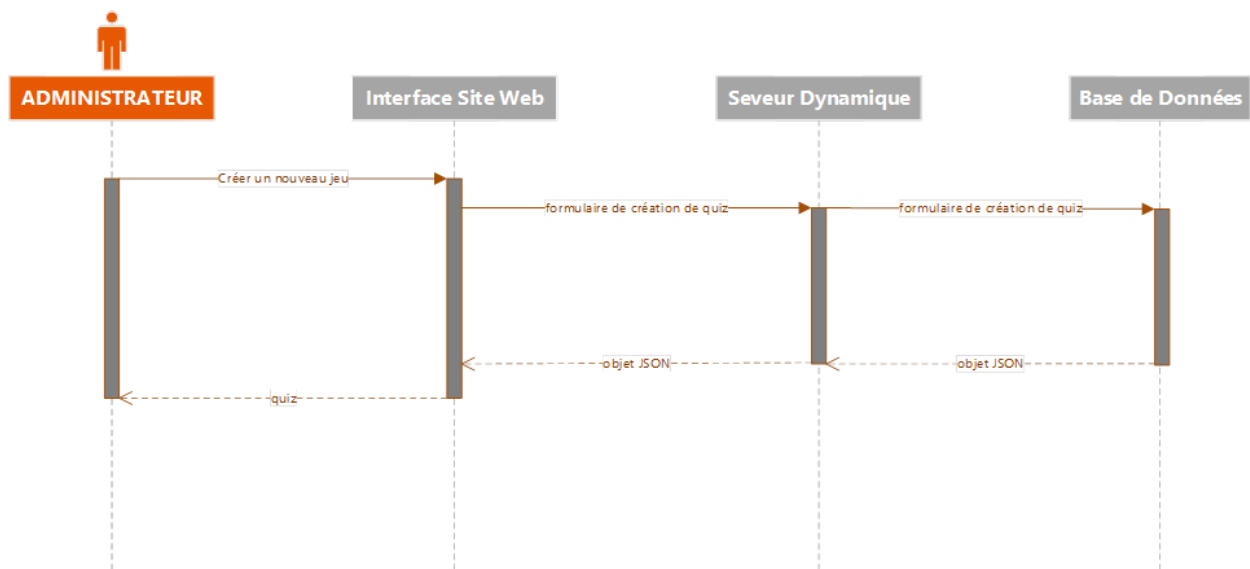


### 3. Vue des processus

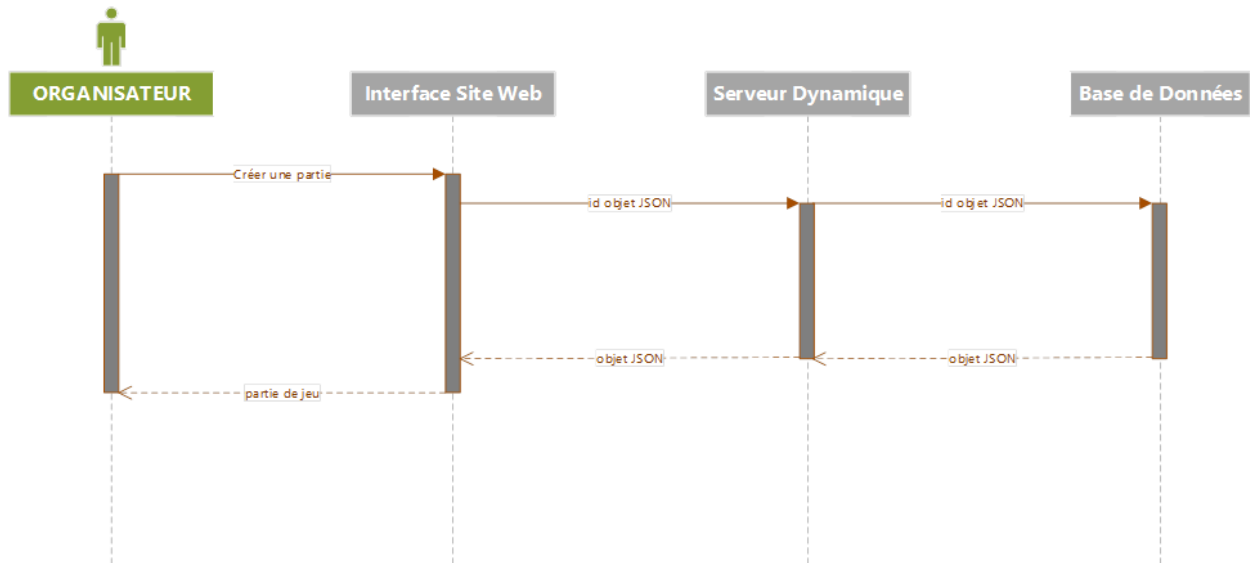
Cette section décrit le système en termes d'interactions entre les différents processus significatifs. Pour ce faire, on a choisi d'illustrer plusieurs cas d'utilisation selon leur importance et/ou l'acteur qu'y participe.

Ainsi, on présente les diagrammes de séquence de chacun de ces procès, qui se concentrent sur l'ordre séquentiel des messages échangés dans le système.

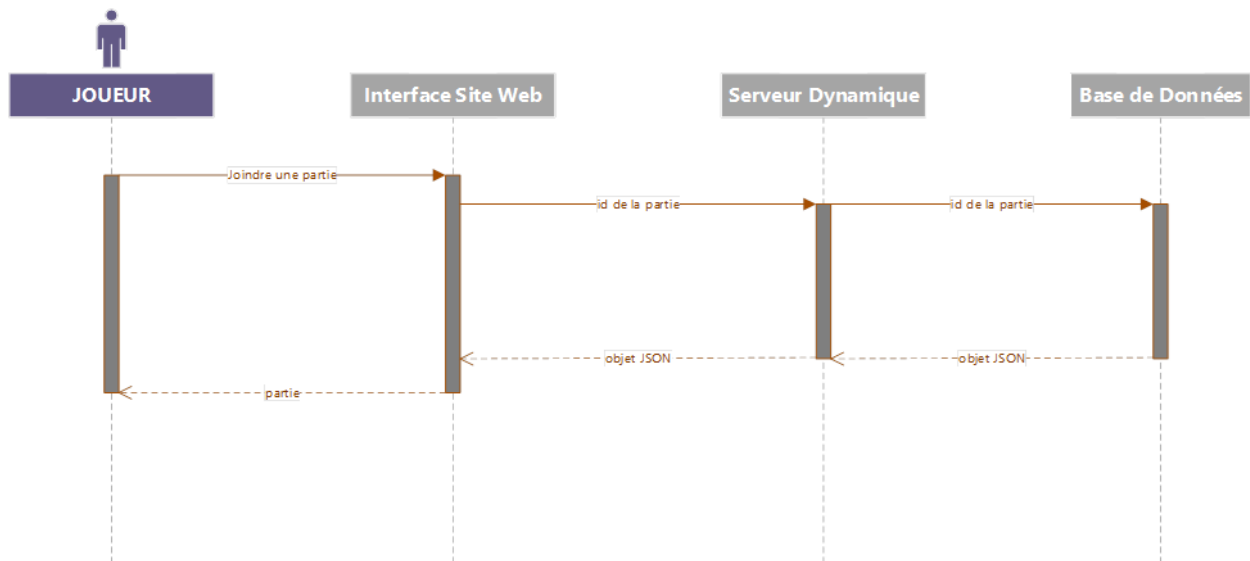
#### Processus : Création d'un nouveau jeu



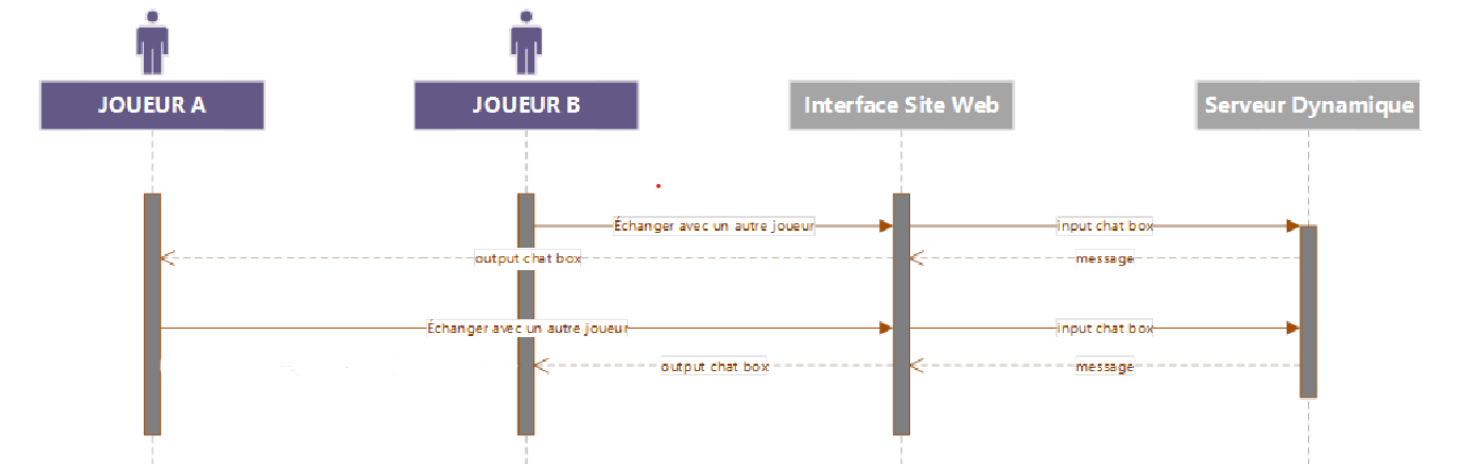
## Processus : Création d'une partie



## Processus : Joindre une partie



## Processus : Échange avec un autre joueur



## 4. Vue de déploiement

Cette section décrit la configuration de déploiement concret des différentes parties de notre système.

