

# Documentation et modélisation pour les architectures orientée service

AXEL MOUSSET

Université de Technologie de Troyes

Printemps 2016

## Résumé

*Modéliser et documenter un logiciel constituent un travail essentiel pour la maintenance et l'évolution de projet logiciel sur le long terme. Au delà des document de conception initiaux qui constituent un pré-requis de tout projet d'ingénierie, un cas extrême de ce besoin de documentation est notamment fourni par le développement de logiciel open-source qui ajoute la contrainte de rendre disponible le code source et d'ouvrir à la participation d'autres développeurs au delà de l'équipe projet.*

*La modélisation UML centrale pour le paradigme objet, les wiki, et framework de test de logiciel sont des ressources importantes pour développer une documentation claire et exploitable. Cependant, avec le développement d'application logiciels toujours plus complexes et distribuées désormais permises par l'Internet, aucune stratégie de documentation claire et spécifique n'émerge pour le développement des applications orientées services.*

*L'enjeu de ce document est de proposer et de mettre en oeuvre une stratégie de documentation pour la maintenance et l'évolution d'applications distribuées et orientées services. Ce travail sappuiera sur le cas de Buckless, une application de paiement électronique dématérialisé destinée principalement à la simplification des transactions dans le cadre des associations étudiantes. Une version majeure de cette solution open source sera bientôt mise en production par une équipe de développeurs et l'enjeu est de constituer une documentation pertinente pour assurer la maintenance et l'évolution du projet sur le long terme.*

*Plusieurs outils sont considérés (modèles UML, outils de documentation d'API, wiki) afin de documenter les aspects statiques, les principales interfaces et dépendances, et les aspects comportementaux du système. A partir de l'exemples d'autres cas de projets open-source, une stratégie de documentation sera ainsi formalisée et mise en oeuvre. Cette dernière est mise à l'épreuve en interrogeant son utilité lors de l'ajout de nouveaux composants et fonctionnalité au projet Buckless.*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>I</b>	<b>Etat de l'art</b>	<b>3</b>
I	Documentation du code . . . . .	3
I.1	Commentaires . . . . .	3
I.2	UML - Diagrammes de classe . . . . .	4
II	Documentation de service . . . . .	5
II.1	Swagger . . . . .	5
III	Documentation de système . . . . .	6
III.1	Wiki . . . . .	6
IV	Intégration dans les processus de développement . . . . .	7
IV.1	Modélisation avant production . . . . .	7
IV.2	Linters . . . . .	8
IV.3	Git hooks . . . . .	8
IV.4	Intégration continue . . . . .	8
IV.5	Déploiement continu . . . . .	9
<b>II</b>	<b>Cas d'études open-source</b>	<b>10</b>
I	Nylas N1 . . . . .	10
I.1	Présentation . . . . .	10
I.2	Stratégie de documentation . . . . .	10
<b>III</b>	<b>Application au projet Buckless</b>	<b>12</b>
I	Présentation du projet . . . . .	12
I.1	Contexte . . . . .	12
I.2	Technologies utilisées . . . . .	12
II	Documentation du code . . . . .	13
II.1	UML - Diagrammes de composants . . . . .	13
II.2	Représentation des modèles . . . . .	14
II.3	Description de l'API . . . . .	14
II.4	Commentaires et documentation . . . . .	14
II.5	Automatisation . . . . .	15
<b>IV</b>	<b>Conclusion</b>	<b>16</b>
<b>A</b>	<b>Diagrammes de composants</b>	<b>17</b>
I	Ensemble des services . . . . .	17
II	Structure interne du serveur . . . . .	18
III	Structure interne du client d'administration . . . . .	19
<b>B</b>	<b>Documentation dynamique</b>	<b>20</b>

# I. ETAT DE L'ART

Alors qu'un état de l'art classique se vaut exhaustif, cette partie place volontairement un filtre sur les éléments proposés. En effet, la diversité des outils est telle que seuls ceux poussés de l'avant par la communauté de développeurs seront abordés. D'autres outils moins populaires (comme les diagrammes UML de composants), mais témoignant d'une pertinence particulière pour les architectures orientées services, seront également étudiés.

## I. Documentation du code

### I.1 Commentaires

La documentation du code source au travers de commentaires est probablement l'étape la plus importante dans un projet faisant appel à une équipe de plusieurs développeurs. Certaines bonnes pratiques se sont démarquées avec le temps, jusqu'à créer une formalisation de ces commentaires, qui donnera plus tard la célèbre **JavaDoc** pour le langage Java. Ce standard est décliné pour la plupart des langages de programmation : on retrouve ainsi jsDoc pour javascript, doxygen pour C/C++, etc..

```
/**
 * Create an array of all the right files in the source dir
 * @param {String} source path
 * @param {Object} options
 * @param {Function} callback
 * @jsFiddle A jsFiddle embed URL
 * @return {Array} an array of string path
 */
function collectFiles(source, options, callback) {
    foo()
}
```

Listing 1 – Exemple de documentation de fonction avec jsDoc

Au delà de l'intérêt immédiat des commentaires sur la lecture du code, ce formalisme vient avec un ensemble d'outil permettant l'extraction des commentaires, puis la génération d'une documentation statique de la structure du code.

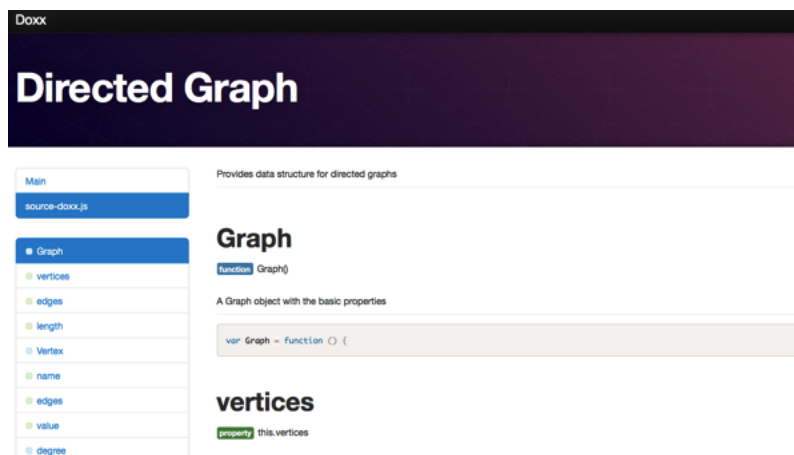


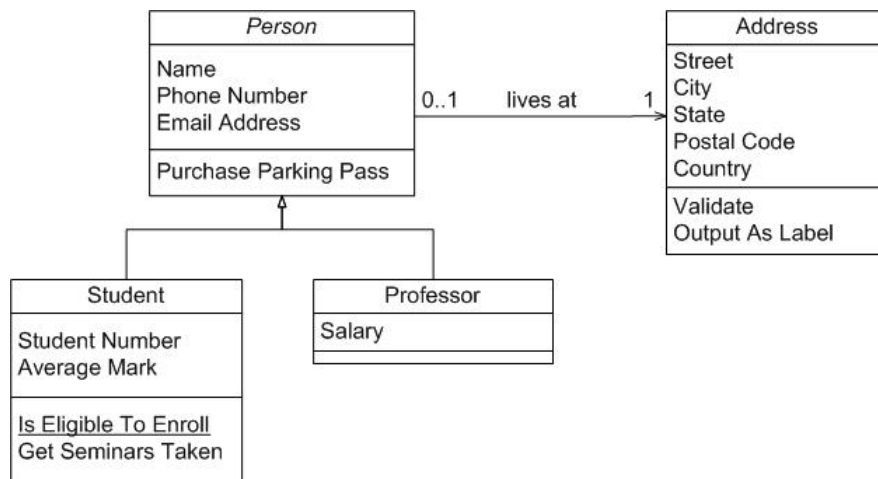
Figure 1 – Une documentation HTML générée par Doxx et jsDoc

On voit donc que les formalismes de commentaires de code sont une première étape essentielle à la documentation d'un projet logiciel. Ces documentations sont cependant sous forme de texte. Ainsi, sur des sources de plusieurs

centaines de fonctions / classes, il peut être intéressant de proposer une vue d'ensemble du code. C'est dans cette optique que nous allons étudier l'utilisation des diagrammes UML de classe.

## I.2 UML - Diagrammes de classe

UML<sup>1</sup> est un langage de description, né de collaboration de la communauté orienté-objet, devenu un standard dans la description de systèmes (informatiques ou non). Ses spécifications décrivent un grand nombre de diagrammes. Parmi les plus populaires, le diagramme de classe pour la modélisation orientée-objet. De plus, le paradigme orienté-objet étant quasiment systématiquement utilisé dans le développement logiciel moderne, il paraît naturel de le présenter ici.



**Figure 2** – *Un diagramme de classe.*

Le diagramme de classe peut être utilisé en amont comme outil de réflexion sur la structure d'un projet logiciel. Lors de la production du code, cette structure est amenée à être altérée. Ainsi, une deuxième utilisation émerge, celle de la description de la structure à un instant du code à un instant *t*. Il existe plusieurs logiciels permettant d'adopter cette "démarche inverse", à savoir pouvoir produire des diagrammes à partir de code existant.

Cette utilisation est d'autant plus intéressante qu'elle permet aux côtés des documentations statiques vues précédemment, de rendre compte de l'état du code à travers différents canaux (textes, visuels...). De plus, contrairement au formalisme de documentation par commentaire, la syntaxe UML des diagrammes de classes permet de visualiser de manière intuitive la nature des liens entre les différentes entités.

1. Unified Modeling Language

## II. Documentation de service

À l'image de la documentation normalisée visant à rendre le code accessible à d'autres développeurs, le besoin de décrire des WebServices est vite apparu. Nous allons présenter ici les trois formalismes de description d'API REST les plus populaires.

### II.1 Swagger

Swagger est le premier essai de formalisme de description d'API REST. Son but, définir un standard *language-agnostic*<sup>2</sup> permettant aux humains comme à des outils informatiques d'explorer une API sans avoir à plonger dans le code. Ses créateurs définissent Swagger[3] par analogie comme l'équivalent des interfaces en programmation orienté-objet, appliqué aux services.

```
paths :
  /pets :
    get :
      description : "Returns all pets from the system that the user has access to"
      produces :
        - "application/json"
      responses :
        "200" :
          description : "A list of pets."
          schema :
            type : "array"
            items :
              $ref : "#/definitions/Pet"
definitions :
  Pet :
    type : "object"
    required :
      - "id"
      - "name"
    properties :
      id :
        type : "integer"
        format : "int64"
      name :
        type : "string"
      tag :
        type : "string"
```

**Listing 2** – Exemple de définition d'API Swagger

L'ensemble des outils dérivés incluent : un générateur de code client / serveur, un éditeur de définition en ligne, et un générateur de documentation dynamique. La génération de documentation dynamique passe tout d'abord par la description du service par le formalisme de Swagger. Cette description s'est fait avec le langage de description YAML<sup>3</sup>, ou JSON.

De nombreuses alternatives à Swagger existent : RAML, Apiary, API blueprint... Elles reposent globalement sur les même concepts, il n'est pas pertinent de détailler leur spécificités ici.

---

2. Qui ne dépend pas du langage de programmation

3. Superset de JSON en plus lisible

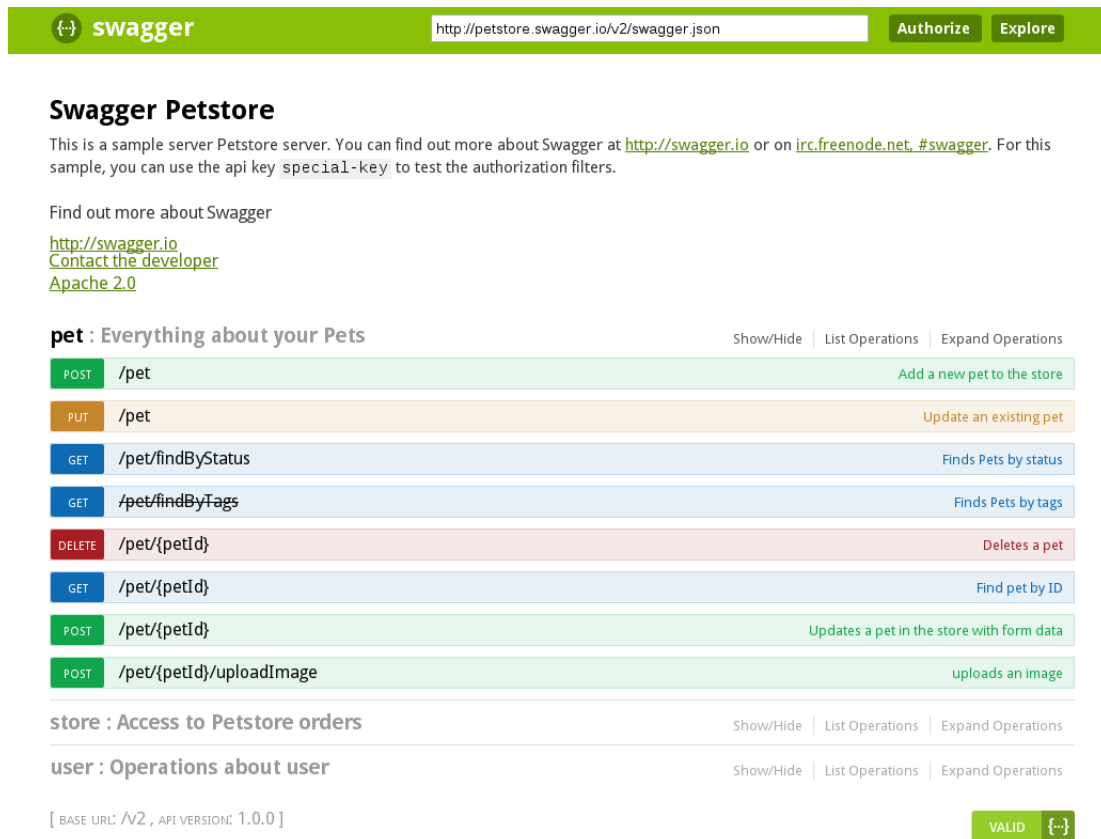


Figure 3 – Documentation dynamique générée par Swagger

### III. Documentation de système

#### III.1 Wiki

Un wiki est une application web qui permet de la gestion collaborative de contenu. Sa structure flexible permet de pouvoir centraliser, trier et distribuer les différentes strates de documentations discutées ci-dessus. De plus, il peut servir pour ajouter du contenu décrivant le système et ce qui gravite autour, à un niveau de description qui n'avait pas sa place dans les contextes vu précédemment. Un rassemblement des wiki les mieux tenus dans le milieu de l'open source est proposé par GitHub[5].

Netflix / **Hystrix**

Watch 777
Star 6,148
Fork 1,136

Code
Issues 47
Pull requests 7
Wiki
Pulse
Graphs

## How it Works

Matt Jacobs edited this page on Aug 7, 2015 · 27 revisions

### Contents

- Flow Chart
- Circuit Breaker
- Isolation
- Threads & Thread Pools
- Request Collapsing
- Request Caching

### Flow Chart

The following diagram shows what happens when you make a request to a service dependency by means of Hystrix:

[for larger view](#)

Pages 14

- Home
- Getting Started
- How it Works
- How To Use
- Operations
- Configuration
- Metrics
- Plugins
- Dashboard
- End-to-End Examples
- Migration Guide
- FAQ : General
- FAQ : Operational

Clone this wiki locally
<https://github.com/Netflix/Hystrix>

Figure 4 – Un exemple de wiki alliant plusieurs moyens de documentations

## IV. Intégration dans les processus de développement

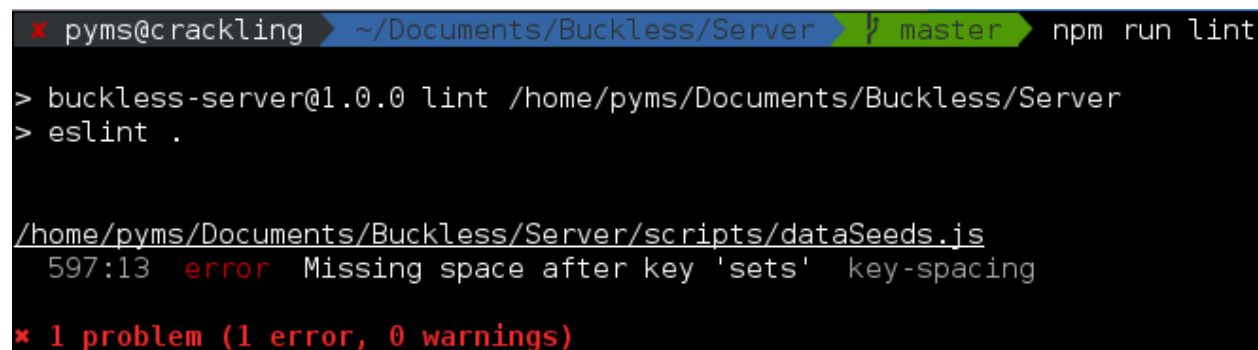
Une grande problématique du développement logiciel est la maintenance de la documentation associée à jour. Nous allons étudier les différents leviers qui permettent d'intégrer la documentation à la production de code.

### IV.1 Modélisation avant production

La première étape avant la production du code est de spécifier et modéliser les systèmes et leurs interactions. On pourra alors commencer par modéliser les ressources : diagrammes de classes, diagrammes entité / association. Vient ensuite la description des services avec des diagrammes de composants et des outils type Swagger, RAML, etc. Au moment de la production du code, et durant toute son évolution, l'intégration de la documentation s'appuiera sur un outil incontournable, le linter.

## IV.2 Linters

Un linter désigne un logiciel d'analyse statique de code. Configuré pour, un linter peut vérifier la présence de commentaires de type javadoc. On utilisera cette fonctionnalité de vérification pour intégrer la documentation au développement logiciel.



```

x pyms@crackling ~/Documents/Buckless/Server master npm run lint
> buckless-server@1.0.0 lint /home/pyms/Documents/Buckless/Server
> eslint .

/home/pyms/Documents/Buckless/Server/scripts/dataSeeds.js
  597:13  error  Missing space after key 'sets'  key-spacing

* 1 problem (1 error, 0 warnings)

```

Figure 5 – Exemple de sortie d'eslint

Pour ce qui est de la maintenance à jour des diagrammes UML, certains outils proposent de générer les diagrammes à partir du code. Cependant les résultats ne sont pas toujours satisfaisant, on ne les présentera donc pas ici.

## IV.3 Git hooks

Git est aujourd'hui l'outil de versionning de code le plus largement utilisé. Parmi ses possibilités, celle de définir des hooks<sup>4</sup> lorsqu'une nouvelle version est propagée. Ainsi, il est possible d'utiliser le linter de code avec un hook "pré-commit", c'est à dire avant la propagation d'une nouvelle version, pour n'autoriser la propagation qu'une fois que le linter valide l'état du code et de ses commentaires.

Cette méthode est néanmoins un peu brutale, car parfois incompatible avec certaines méthodes de développement. Il est parfois critique de devoir déployer sur la production un bugfix, ce qui peut être gênant lorsque l'on travaille avec des hooks qui ne sont pas forcément triviaux à désactiver.

Elle n'est cependant pas à oublier : certaines grosses entreprises avec des exigences de qualité de code très strictes utilisent des mécanismes similaires.

Pour créer un hook de pré-commit, il faut créer un fichier qui contient des instructions bash, qui sera exécuté avant chaque commit. En cas d'erreur, le commit n'est pas effectué.

```
touch .git/hooks/pre-commit
```

Ce fichier doit avoir les droits d'exécution :

```
chmod +x .git/hooks/pre-commit
```

Enfin, il ne reste plus qu'à appeler le linter :

Ainsi, lors de l'appel d'un commit, avec un code non conforme, on obtient la figure suivante.

## IV.4 Intégration continue

L'intégration continue désigne un ensemble de pratiques utilisées en génie logiciel consistant à vérifier à chaque modification de code source que le résultat des modifications ne produit pas de régression dans l'application déve-

4. Action déclenchée automatiquement



```
#!/bin/sh

eslint .
```

**Listing 3** – *Exemple de script de hook*

```
* pyms@crackling ~/Documents/Buckless/Server master git commit -m "Commit test"
> buckless-server@1.0.0 lint /home/pyms/Documents/Buckless/Server
> eslint .

/home/pyms/Documents/Buckless/Server/scripts/dataSeeds.js
 597:13  error  Missing space after key 'sets'  key-spacing

* 1 problem (1 error, 0 warnings)
```

**Figure 6** – *Résultat du hook : le commit est annulé*

loppée. Il assure la bonne compilation du code, mais aussi le jeu des tests unitaires, le packaging, le déploiement et l'exécution des tests dans un environnement d'intégration. Intégrer le lint au cœur de ce processus permet de déclarer le code *únon saintz*, et ainsi pousser le développement à se faire en même temps que celui de sa documentation. Parmi les outils d'intégration continue les plus populaires, on pourra citer : Travis CI, Circle CI, Jenkins, Gitlab CI. L'écosystème est cependant en pleine évolution, et il existe des dizaines d'alternatives.

#### IV.5 Déploiement continu

On appelle déploiement continu le fait d'automatiser les mécanismes de déploiement du code en production à la suite de l'intégration continue. Un cas d'utilisation immédiat pour la documentation est alors la mise en ligne automatique des documentations générées par Doxx ou Swagger après chaque nouvelle version du code. Cette pratique est d'autant plus facile d'accès maintenant que GitHub propose d'héberger des sites statiques gratuitement pour les projets open-source.

## II. CAS D'ÉTUDES OPEN-SOURCE

Avant de définir une stratégie de documentation pour le projet Buckless, nous allons nous intéresser à la manière dont les différents outils présentés précédemment ont été intégrés par de gros projets open source. Ces projets ont été choisis pour leur similitude avec le projet Buckless, que ce soit par les technologies utilisées, le type de logiciel produit, l'architecture logicielle semblable, etc.

### I. Nylas N1

#### I.1 Présentation

Nylas est une organisation réalisant le projet N1, un client mail se basant sur des technologies web. En effet, le projet utilise un chromium<sup>5</sup> embarqué pour distribuer une application web en tant qu'application native. Cela permet d'avoir une interface facilement stylisable et extensible, en plus d'être multiplateforme et portable. Cette interface utilise une API REST, ouverte, dont la documentation est générée à partir du code. Malheureusement, le code source de cette API n'est pas disponible et il n'y a pas moyen de connaître la méthode de génération. On peut toutefois observer que la génération de la documentation est faite en interne via un script, et non automatiquement à l'aide d'intégration continue.

#### I.2 Stratégie de documentation

Une documentation est aussi disponible pour l'application en elle-même. Vu que le projet est basé sur le paradigme de Programmation Orienté Objet, les classes sont assez facile à identifier avec "l'API Reference". De plus, N1 utilise les Web Components qui apportent la modularité aux sites webs en découpant chaque partie en composants autonomes, et ils sont eux aussi facilement identifiables.

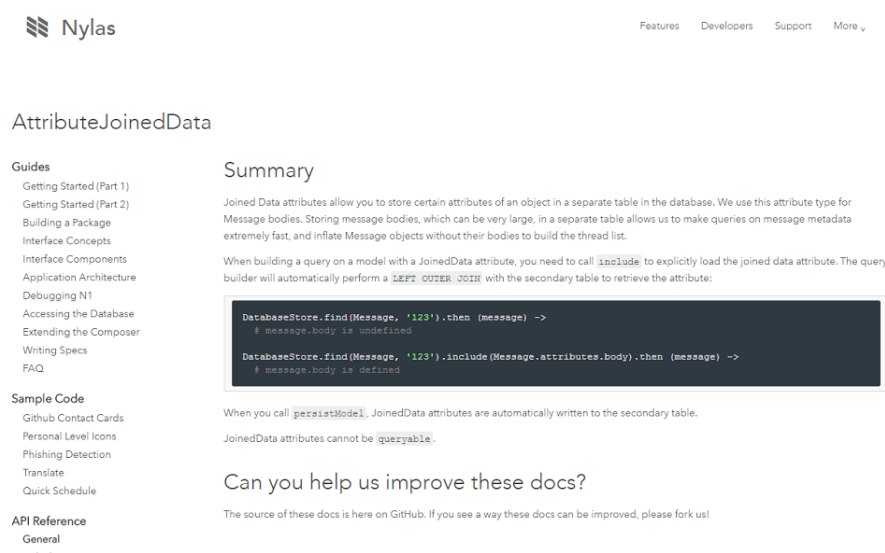


Figure 7 – Accueil de la documentation

L'intérêt majeur de cette documentation est qu'elle est générée via le code source de l'application. En utilisant les commentaires, leur script de génération de documentation va créer une arbre syntaxique (AST<sup>6</sup>), aussi utilisé dans la compilation de programmes.

5. Navigateur web

6. Abstract Syntax Tree

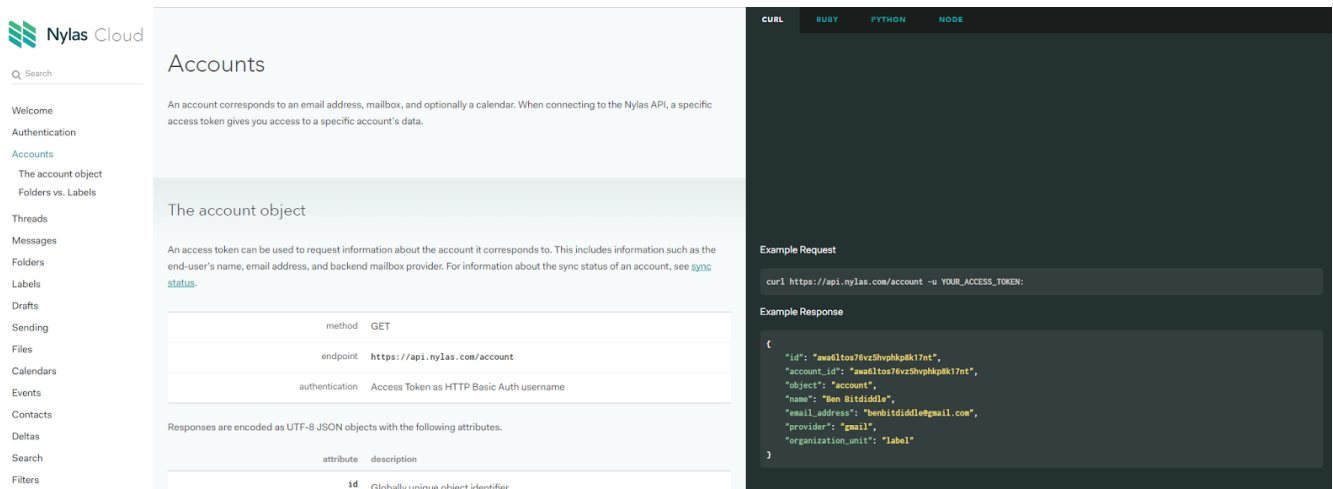


Figure 8 – La référence de l'API

```
# Public: A mutable text container with undo/redo support
class TextBuffer
  @prop2 : "bar"

  # Public: Takes an argument and does some stuff.
  #
  # a - A {String}
  # Returns {Boolean}.
  @method2 : (a) ->
```

Listing 4 – Exemple de commentaire TomDoc

Au niveau des commentaires, un dérivé de jsDoc (TomDoc[6]) est utilisé, plus adapté pour des grosses parties de documentation (là où jsDoc est plus adapté pour l'auto complétion et la documentation rapide). La génération de l'AST est faite à l'aide d'une librairie spécialisée[7].

```
"files" : {
  "spec/metadata_templates/classes/class_with_prototype_properties.coffee" : {
    "objects" : [
      {
        "type" : "class",
        "name" : "TextBuffer",
        "bindingType" : null,
        "classProperties" : [],
        "prototypeProperties" : [11, 11],
        "doc" : " Public: A mutable text container with undo/redo support\n\n "
      }
    ]
  }
}
```

Listing 5 – Une partie de l'AST produit sous forme de JSON

L'AST généré est ensuite transformé en code quasiment exportable en HTML, en utilisant une deuxième librairie[8]. Enfin, Nylas possède un script qui va automatiquement réaliser l'AST puis le contenu et générer le code HTML de la documentation. Le code est ensuite publié sur une branche spécifique à la documentation de leur projet. Cette branche est automatiquement mise en ligne par GitHub[9] ce qui permet uniquement en modifiant le code, de mettre à jour la documentation en ligne directement.

### III. APPLICATION AU PROJET BUCKLESS

#### I. Présentation du projet

##### I.1 Contexte

L'idée a vu le jour au sein de notre campus, en se basant sur des situations qui nous posaient problème. Vendre des produits ou des services peut être quelque chose de complexe si l'on considère le temps qu'il faut à un client pour accéder à un vendeur. De plus, ces derniers sont le plus souvent des étudiants volontaires qui n'ont pas l'expérience qu'un professionnel pourrait avoir, spécialement lors d'un rush. C'est pour cela que nous avons décidé de développer une solution de paiement entièrement dématérialisée pour optimiser les flux monétaires et logistiques lors des événements de notre école.

Buckless se démarque de certains projets similaires par le fait qu'il ne compte pas devenir un système de paiement global, intermédiaire de la banque. L'idée est de créer des monnaies locales, indépendantes entre chaque structure. Les clients gardent ainsi la main mise sur leur trésorerie et leur infrastructure informatique. La solution se présente sous la forme de bornes physiques (téléphones, tablettes, ordinateurs tactiles), utilisées par des vendeurs. Le client, lui, peut recharger un compte virtuel via une application en ligne, où via des points de rechargement physique directement sur site. Son moyen de paiement est défini par l'entreprise : un bracelet, un tatouage pratique dans le monde événementiel ou une carte monde étudiant, ou encore son smartphone. Ce moyen de paiement permet d'identifier le client et de réaliser des achats instantanément.

##### I.2 Technologies utilisées

Le client de vente présent sur les bornes est une application web. En plus de l'avantage d'être multi-plateforme, procéder ainsi permet le déploiement automatique de chaque nouvelle version du client sur les bornes. L'application web est entièrement écrite en javascript/css/html sous la forme d'une *single page application*. Il a été choisi de construire le client à l'aide de *Web Components*, une approche moderne et modulaire de développement. L'idée est de définir des composants indépendants, composés de leurs propres fichiers javascript/css/html, puis de les agencer afin d'obtenir l'application finale. Pour ce faire, le framework Vue.js a été choisi, bien que d'autres puissent faire de même (Angular.js, react, ..).

Le serveur est développé en javascript sur la plateforme Node.js. Il est composé d'un service RESTful, de services d'authentification, et d'un serveur WebSocket pour la communication en temps réel.

## II. Documentation du code

### II.1 UML - Diagrammes de composants

Parmi la spécification d'UML, un type de diagramme sous-utilisé, le diagramme de composants, se révèle être un bon moyen de décrire les architectures utilisant des services.

En effet, un service peut être vu comme un composant d'un système global, et les interfaces de ce composant comme les ressources exposées par le service.

L'approche "composant" au niveau logiciel est intéressante, car elle permet de rendre compte de l'architecture logicielle à une échelle plus grande que celle du diagramme de classe. Il est ainsi possible de modéliser les interactions entre des grandes parties du logiciel, parties découpées de manière "fonctionnelle", et ce malgré d'éventuels changements au niveau du code.

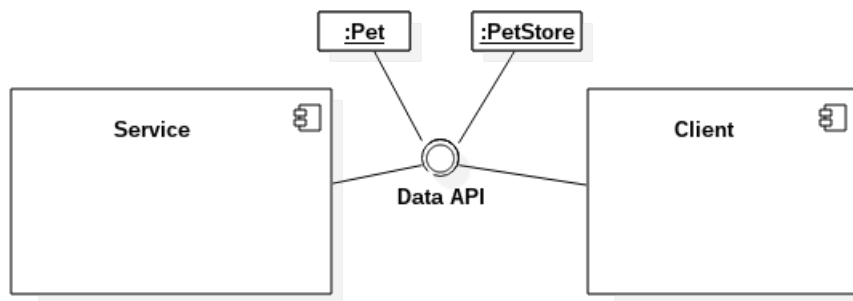


Figure 9 – Représentation avec des objets d'une API et ses ressources

Un premier essai de modélisation est donné ci-dessus. La première caractéristique d'une telle modélisation est l'impossibilité de voir où les ressources sont sollicitées au sein même du composant. De plus, à mesure que le nombre de ressource augmente, l'encombrement visuel dû à la représentation des instances passées rend la représentation difficile.

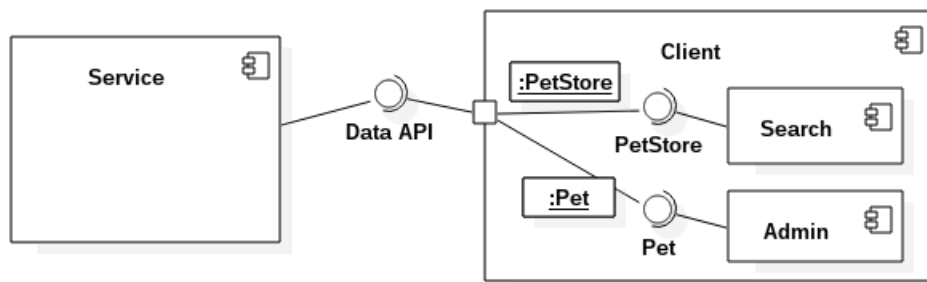
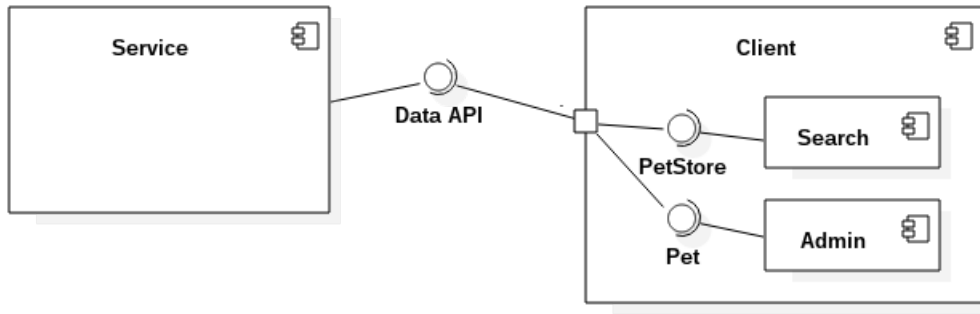


Figure 10 – Représentation d'une API et de ses ressources avec des interfaces

La représentation de l'interaction avec les sous composants (des WebComponent par exemple) est rendue possible par l'utilisation d'interfaces. De plus, pour éviter des diagrammes trop verbeux, on proposera la **convention** suivante pour les diagrammes de composants orientés service : **Une interface est homonyme au ressource qu'elle expose.**



**Figure 11** – Représentation d'une API et de ses ressources avec des interfaces homonymes aux instances

Cette utilisation des interfaces renvoie directement à la définition (cf II.1) du formalisme de description d'API Swagger. On remarque alors que le diagramme de composant pour les architectures orientées services, est aux formalismes de type Swagger ce que les diagrammes de classes sont aux commentaires de type Javadoc : une représentation visuelle alternative.

Il est intéressant de constater qu'il devient aisé d'avoir une vue globale de l'état d'utilisation des services (et donc des ressources) par les différentes parties de ou des logiciels. Un bénéfice immédiat de cette modélisation est donc de pouvoir anticiper l'impact qu'aurait la modification du fonctionnement d'un service, ou de la modification des modèles qui lui sont associés. Quelques exemples de diagrammes produits pour buckless sont en annexe (cf A).

## II.2 Représentation des modèles

La représentation au niveau composant de l'architecture logicielle a été jugée suffisamment détaillée pour ne pas descendre d'échelle et proposer des diagrammes de classes.

En revanche, la question de pose de la représentation des différents modèles annotés en tant qu'interfaces sur le diagramme de composant. Pour cela, deux représentations possible : le diagramme entité / association (en notation UML ou notation de Chen), ou le diagramme de classes. Le premier offre une description d'un point de vue théorique, là où le second se soucie des détails d'implémentations (description des tables de jointures, par exemple). Dans la mesure où l'implémentation de la base de donnée n'a pas été prévue pour changer de technologie, il a été choisi de décrire cette dernière à l'aide de diagrammes de classes, complémentaires aux diagrammes de composants.

## II.3 Description de l'API

Parallèlement au diagrammes de composants qui offrent une vue globale et visuelle des services (mais pas forcément exhaustive), nous avons du choisir un formalisme de type Swagger pour générer une documentation dynamique de l'API.

Le problème que nous avons eu avec Swagger est son principe déterministe[10]. Il n'est pas possible de définir plusieurs blocs de réponses possible pour un même code http. Ainsi, nous avons du nous tourner vers une alternative : APIary et la syntaxe Blueprint. La documentation ainsi produite est disponible en annexe (cf B).

## II.4 Commentaires et documentation

Nous avons vu au travers l'exemple de Nylas N1 qu'il était possible d'intégrer des larges portions de texte de documentation, dans l'optique de réunir code et documentation dans les mêmes fichiers. Pour buckless, nous avons jugé cette pratique de vouloir réunir documentation et code un peu excessive, car parfois peu lisible au niveau du code source. C'est pourquoi nous nous sommes limités à des commentaires de types jsDoc simples.

## **II.5 Automatisation**

Au niveau de l'automatisation de la production de la documentation, le duo linter et déploiement continu a été retenu. Pour des raisons de workflow incompatible (évoqué en IV.3), l'utilisation des hooks n'a pas été retenue.

## IV. CONCLUSION

Aujourd'hui, il existe une grande diversité d'outils permettant de faciliter la production d'une documentation claire et complète. Nous avons vu qu'il était possible de faire en sorte d'automatiser un maximum l'utilisation de ces outils, afin de les intégrer au coeur du processus de développement logiciel.

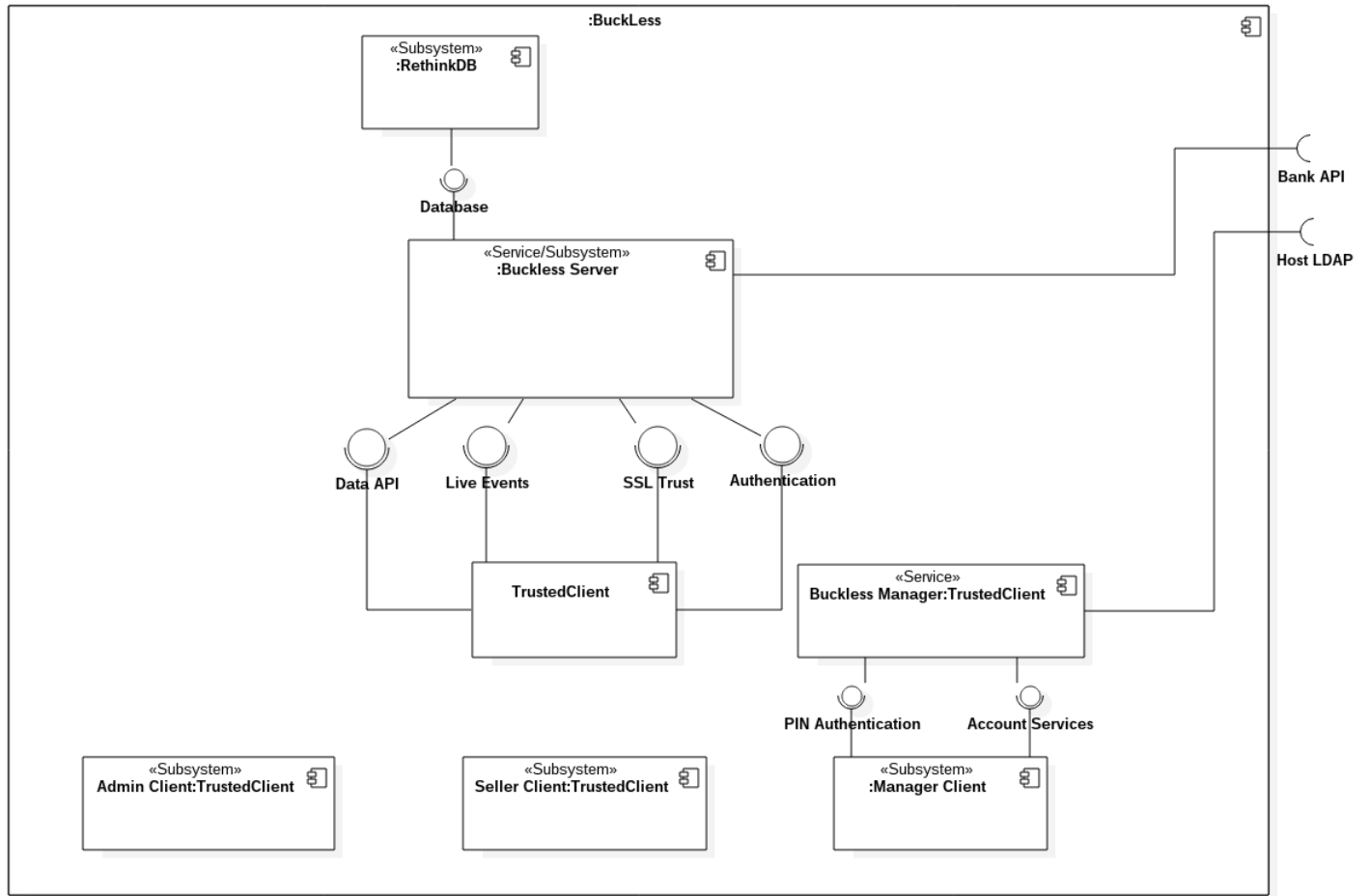
Le monde du logiciel libre est intimement lié avec la mise en oeuvre de stratégie de documentation efficace. En effet, l'attractivité du logiciel envers ses contributeurs est directement corrélé avec la présence d'une documentation complète minimisant le temps de formation. Au travers de l'exemple de Nylas, il a été force de constater que la documentation était au coeur de leur processus de développement. L'approche utilisée, consistant à l'automatisation à l'extrême par l'incorporation de la documentation au sein même du code, permet de lier le développeur inévitablement à une production de documentation.

La définition d'une stratégie de documentation pour le projet Buckless a été faite en se basant sur les différents outils présentés dans l'état de l'art, mais aussi en prenant comme exemple des projets open source similaires comme Nylas N1. Il est cependant important de noter que malgré la similitude des projets au niveau technologique, certaines spécificités on fait que le modèle n'a pas pu être tout simplement calqué. Ainsi, il a été choisi d'explorer l'utilisation du diagramme de composants en tant qu'outil de représentation de système orienté service. L'intérêt de ce diagramme est double, puisqu'il permet de représenter à la fois les services web, mais aussi l'interaction des interne de chaque clients avec ces derniers. En effet, les technologies web se tournent de plus en plus vers l'utilisation de WebComponents réutilisables, appelant des services de manière indépendante. Il devient alors possible de représenter deux échelles d'un système sur un même diagramme. On regrette malheureusement l'absence d'outils permettant une intégration de la production de diagramme avec celle du code.

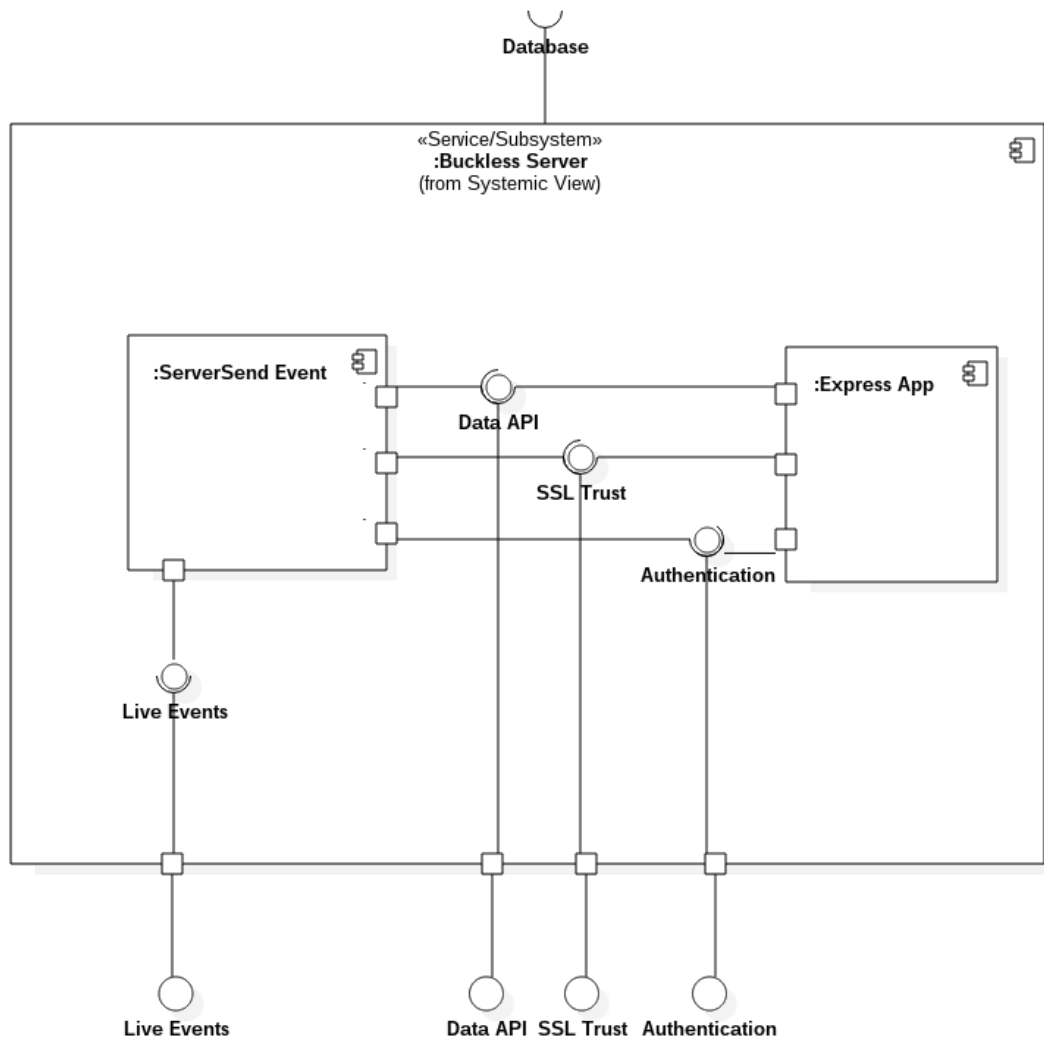


## A. DIAGRAMMES DE COMPOSANTS

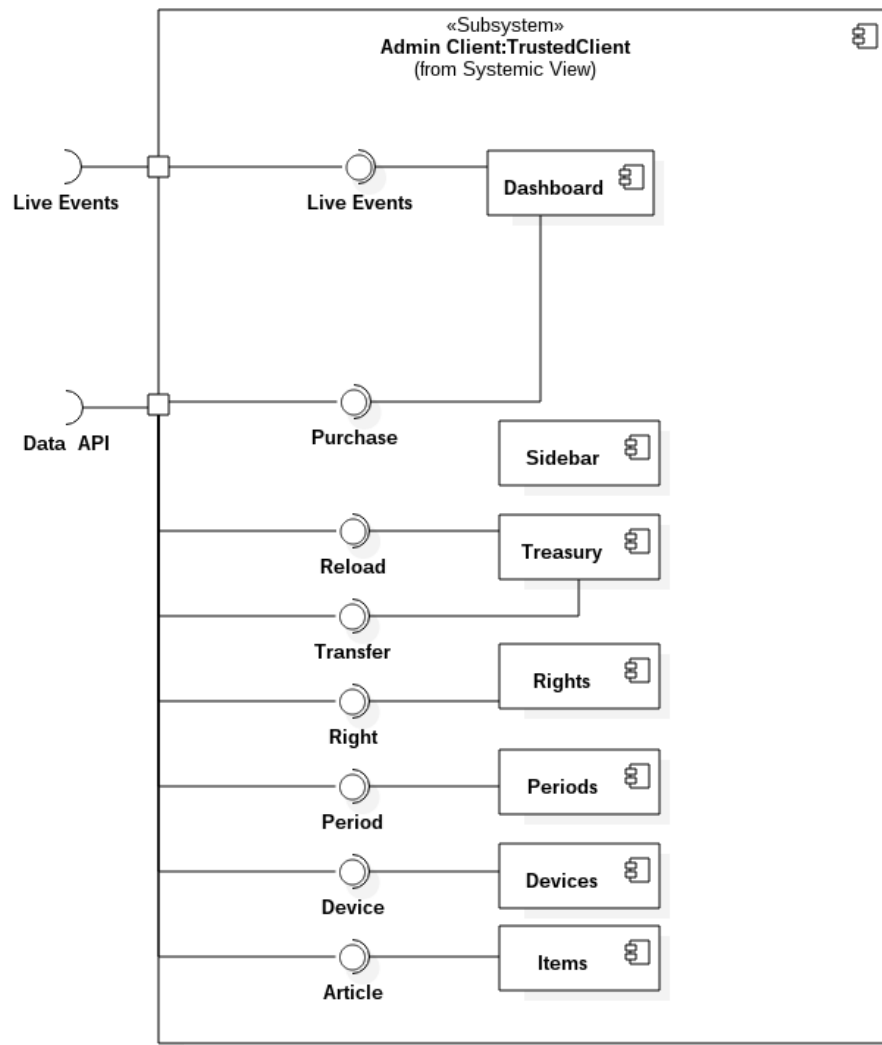
### I. Ensemble des services



## II. Structure interne du serveur



### III. Structure interne du client d'administration



## B. DOCUMENTATION DYNAMIQUE

The screenshot displays the Buckless API documentation interface. The top navigation bar includes the Buckless logo, user information (Gabriel JUHAULT • buckless), and tabs for Documentation, Inspector, Editor, and Tests. The left sidebar lists the documentation structure: INTRODUCTION, REFERENCE, Documents, Services (selected), Login, Submitting a basket, and Transfer credit.

The main content area is titled "Services" and lists three endpoints:

- Login**: Log a user in.
- Submitting a basket**: Submit your purchases and your reloads. Reload must not make you having more than 100€.
- Transfer credit**: Transfer some of one user credit to another user.

The right-hand panel shows a REST client interface for the "Login" endpoint. It includes a "Switch to Console" button, the endpoint URL `https://localhost:3000/services/login`, and a "POST" method. The "Request" section shows a JSON body:

```
01 {
02   meanOfLogin: 'cardId',
03   data: '22000000353423',
04   pin: '123',
05   // or
06   password: 'abc'
07 }
```

The "Response" section shows a `200` status and headers:

```
Content-Type:application/json
point:The point id calculated from the ssl client certificate
```

## RÉFÉRENCES

- [1] UML 2 Component Diagrams : An Agile Introduction, Agile Modeling, *Scott Ambler and Associates*  
<http://agilemodeling.com/artifacts/componentDiagram.htm>
- [2] The component diagram  
<http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/dec04/bell/>
- [3] Swagger, getting started  
<http://swagger.io/getting-started/>
- [4] Swagger, specifications  
<http://swagger.io/specification/>
- [5] Projects with great wikis, GitHub  
<https://github.com/showcases/projects-with-great-wikis>
- [6] TomDoc RFC  
<http://tomdoc.org/>
- [7] Donna, A CoffeScript documentation generator, npmjs  
<https://www.npmjs.com/package/donna>
- [8] Tello, Digests biscotto metadata, npmjs  
<https://www.npmjs.com/package/tello> <https://www.npmjs.com/package/donna>
- [9] GitHub Pages, Websites for you and your projects, GitHub  
<https://pages.github.com/>
- [10] Swagger, Allow for multiple response schemas for each response code, GitHub  
<https://github.com/OAI/OpenAPI-Specification/issues/270>