

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-14	1.1	Introduction	Zied Kaabi
2023-03-16	1.2	diagramme de paquetage Game	Zied Kaabi
2023-03-19	1.3	diagramme CU globale + indice de Jeu	Zied Kaabi
2023-03-20	1.4	diagramme CU T.L + reprise Video + Historique de Jeu	Zied Kaabi
2023-03-20	1.5	diagramme CU remise des donnees a leur état initial	Zied Kaabi
2023-03-21	1.5	diagramme de déploiement	Ahmed El Shami
2023-03-21	1.6	diagrammes de paquetage	Skander Hannachi
2023-03-21	1.7	diagramme CU constantes de Jeu + Historique de Jeu + message global	Zied Kaabi
2023-03-21	1.8	Paquetage de sélection (client & serveur)	Radwan Rahman
2023-03-21	1.9	Diagrammes de classes des paquetages	Radwan Rahman

Table des matières

1. Introduction	5
2. Vue des cas d'utilisation	5
Diagramme principal (sprint 3) :	5
1-Jouer une partie T.L :	6
CU- 1.0 selection de partie de Jeu :	6
CU - 2.0 affichage de Jeu :	7
CU - 3.0 gestion de la partie de Jeu :	8
CU - 4.0 fin de la partie du jeu :	8
2- Remise des donnees a leur état initial :	9
CU - 1.0 suppression de toutes les fiches de Jeu :	9
CU - 2.0 réinitialisation des meilleurs temps de tous les Jeux :	9
CU - 3.0 remise des constantes de Jeu par défaut :	10
CU - 4.0 suppression de l'historique de Jeu :	10
3 - Modification des constantes de Jeu :	11
CU - 1.0 configuration des constantes de Jeu :	11
CU - 2.0 affichage des constantes de Jeu :	11
4 - utilisation d'indice de Jeu	12
CU- 2.0 configuration des indices de Jeu :	12
CU- 3.0 gestion des indices :	13
CU- 4.0 gestion de la partie en cours :	13
5-Reprise vidéo d'une partie jouée :	
nous ne traiterons pas le CU - 1.0 trouver toutes les différences dans une partie en mode Classique vu que c'est une fonctionnalité purement sprint 1 & 2 .	14
CU - 2.0 affichage vidéo d'une partie jouée :	14
CU - 3.0 gérer la vidéo d'une partie jouée :	15
6 - affichage de message globale d'une partie :	
nous ne traiterons pas le CU - 1.0 Jouer une partie vu que c'est une fonctionnalité purement sprint 1 & 2 .	15
CU - 2.0 finir une partie :	16
CU - 4.0 afficher meilleurs scores sous forme de message global :	17
7- Historique d'une partie de Jeu :	17
CU - 1.0 affichage de l'historique d'une partie de Jeu :	18
CU - 2.0 gestion de l'historique d'une partie de Jeu :	18
3. Vue des processus	19
DIAGRAMME DE SÉQUENCE (processus): temps limitée (avoir l'option mode multi)	

(Voir page ci-dessous)	19
4. Vue logique	21
DIAGRAMMES DE PAQUETAGES ET DE CLASSES	21
Paquetages du côté client	21
paquetage de jeu :	21
paquetage de configuration :	24
paquetage de selection :	27
Paquetages du côté serveur	29
paquetage de jeu :	29
paquetage de configuration :	31
paquetage de Selection :	33
5. Vue de déploiement	36
5.1 Diagramme de déploiement	36

Document d'architecture logicielle

1. Introduction

Le document fournit une vue d'ensemble de l'architecture logicielle de notre application web, divisée en quatre sections principales : la vue des cas d'utilisation, la vue des processus, la vue logique et la vue de déploiement.

La première section présente les cas d'utilisation pertinents du modèle, en mettant en évidence les fonctionnalités du Sprint 3 ainsi que certaines fonctionnalités des Sprints 1 et 2. Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les interactions entre les clients et le système pour chaque fonctionnalité.

La deuxième section décrit les processus significatifs du système sous forme d'un diagramme de séquence. Elle met l'accent sur les fonctionnalités du Sprint 3 en identifiant les principaux processus. Les aspects pertinents des Sprints 1 et 2 seront inclus dans cette section si nécessaire.

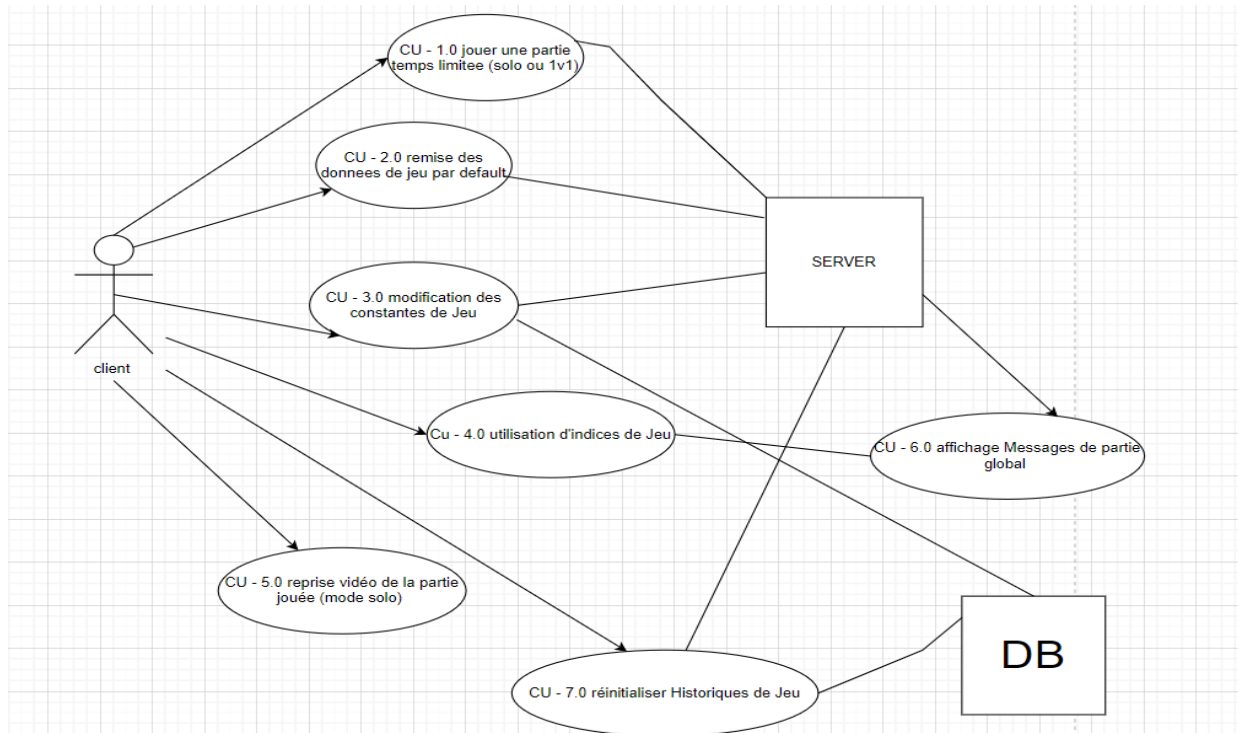
La troisième section montre les parties architecturalement significatives de notre modèle de conception, en utilisant des diagrammes de paquetages et de classes. Un tableau répertoriant tous les paquetages jugés pertinents dans notre modèle de conception architecturale est également inclus.

Enfin, la dernière section décrit la configuration de déploiement des différentes parties du système, en identifiant les nœuds physiques et les interconnexions utilisées, y compris les protocoles de communication utilisés.

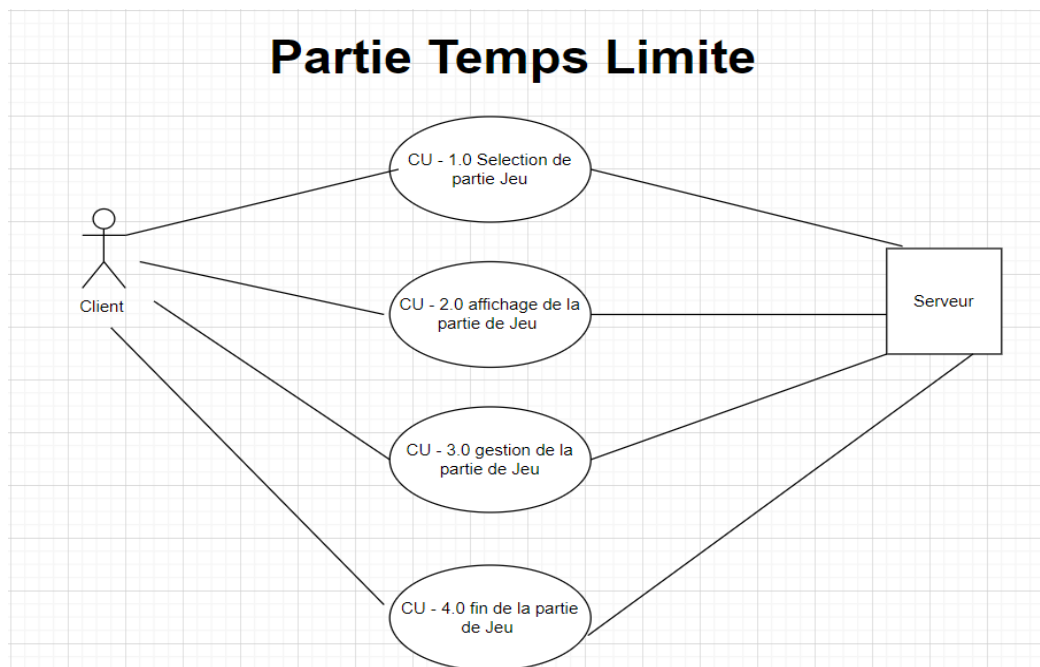
2. Vue des cas d'utilisation

Nous avons décidé de faire un diagramme de CU principale englobant tous les Cas d'Utilisation concernant les fonctionnalités du sprint 3 et des diagrammes pour chacun des cas d'utilisation présent dans le diagramme principale

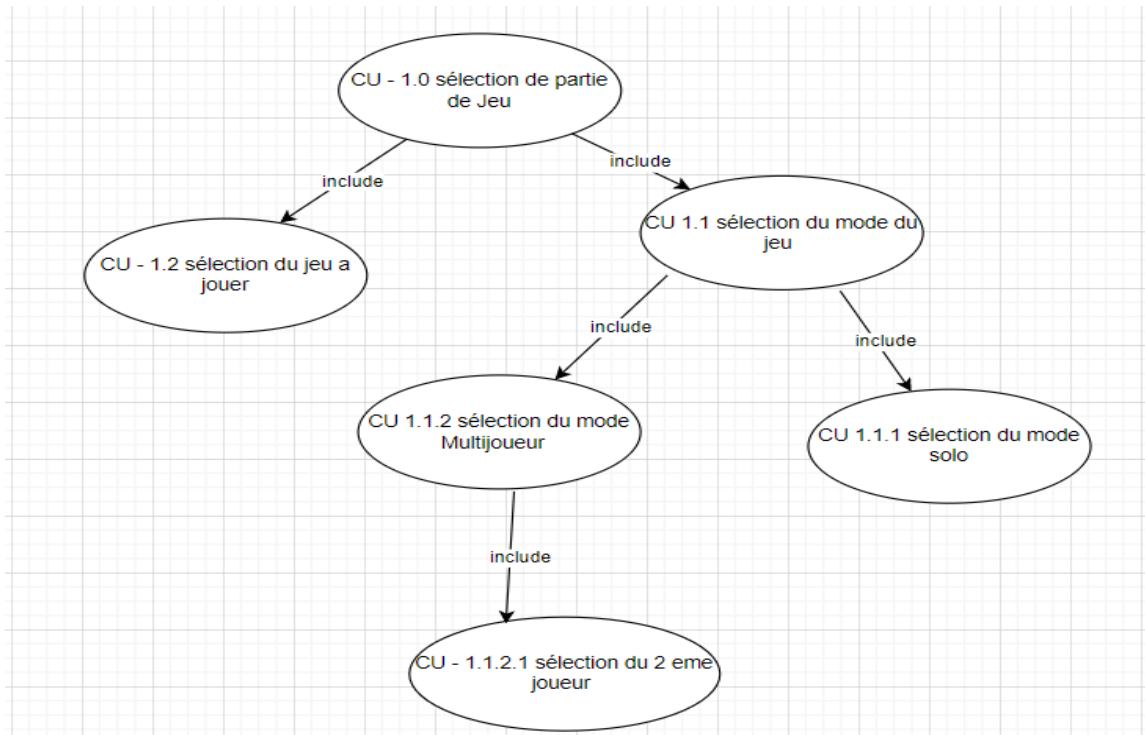
Diagramme principal (sprint 3) :



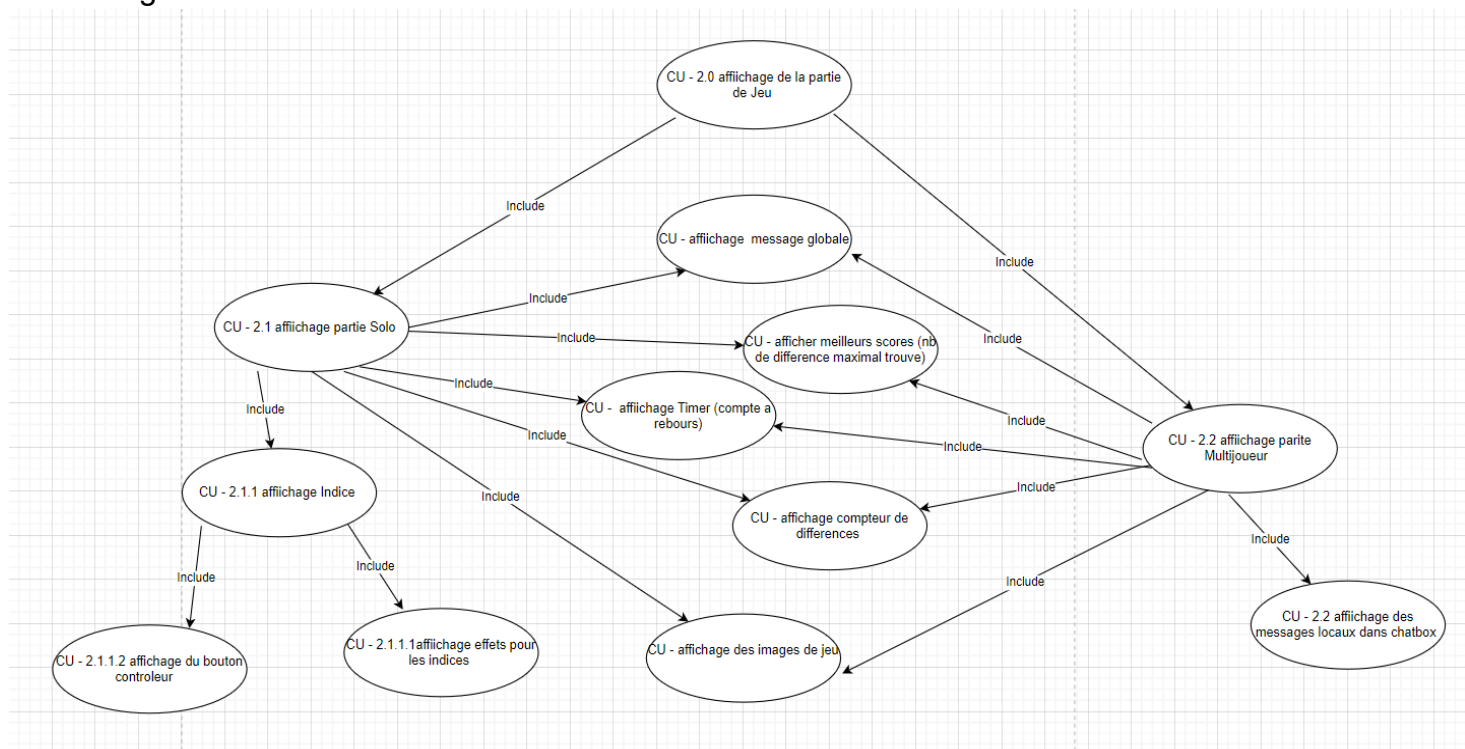
1-Jouer une partie T.L :



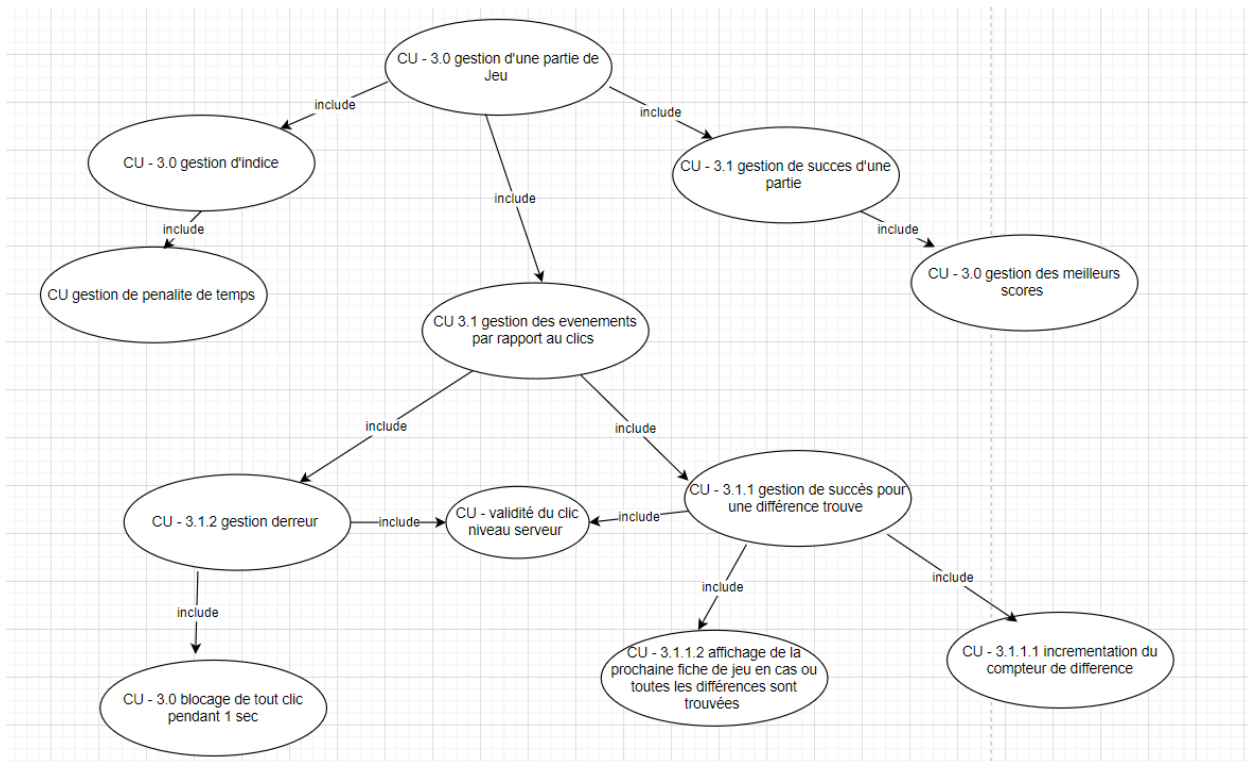
CU- 1.0 selection de partie de Jeu :



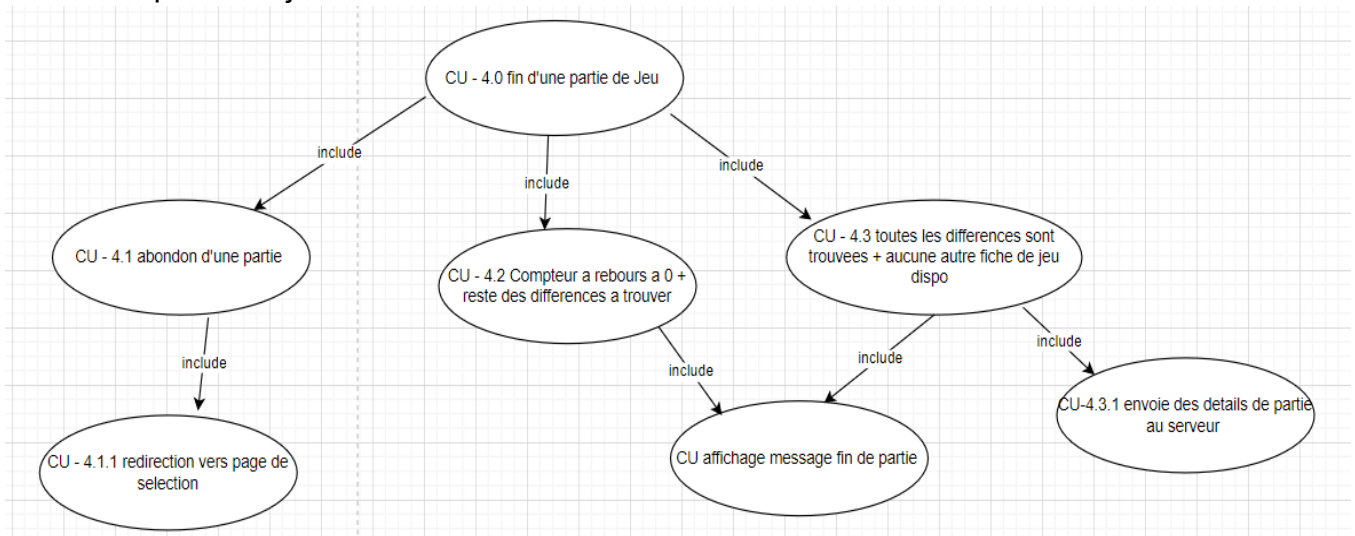
CU - 2.0 affichage de Jeu :



CU - 3.0 gestion de la partie de Jeu :

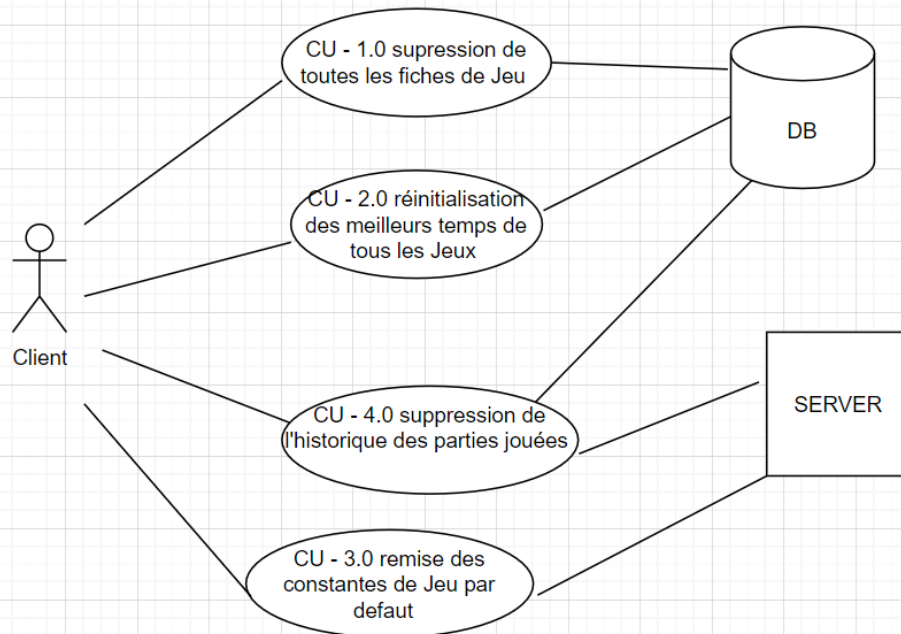


CU - 4.0 fin de la partie du jeu :

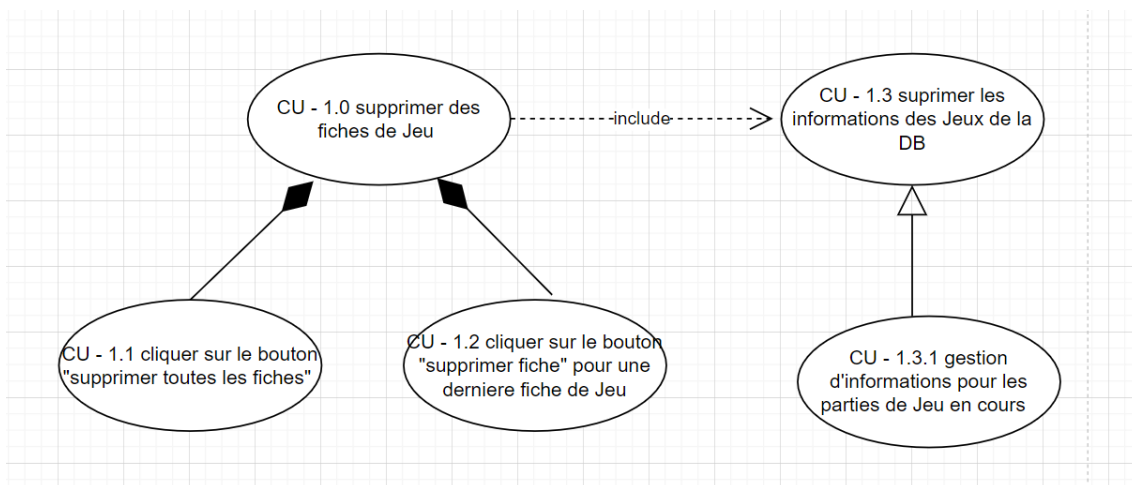


2- Remise des donnees a leur état initial :

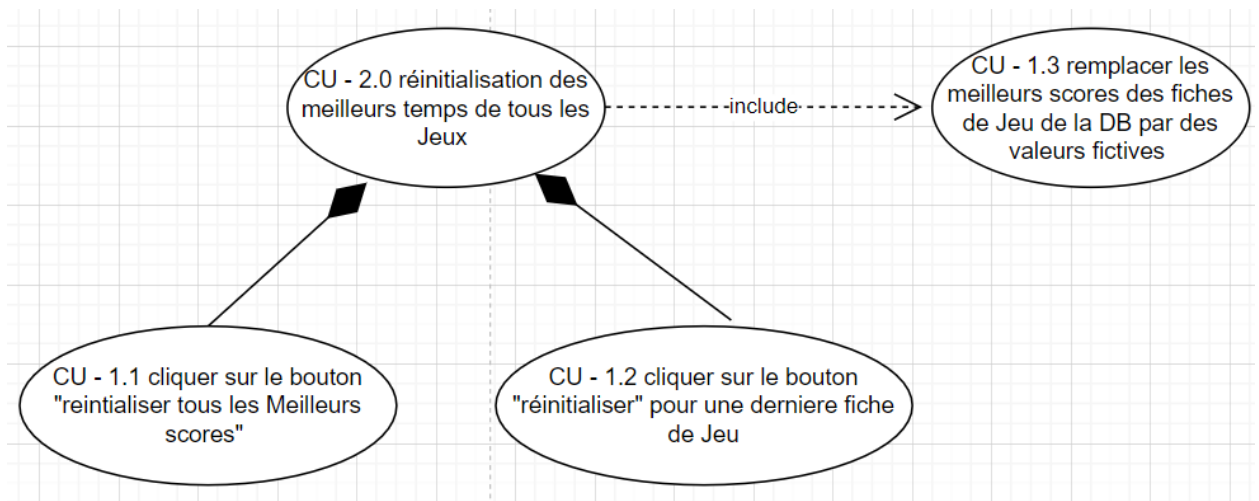
Remise des données a leur état initial



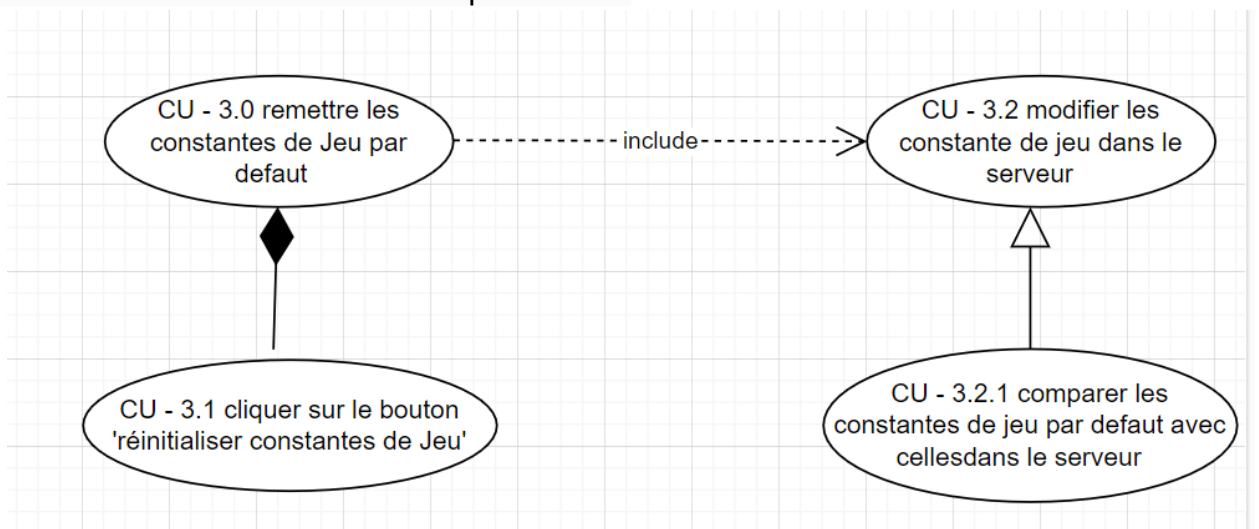
CU - 1.0 suppression de toutes les fiches de Jeu :



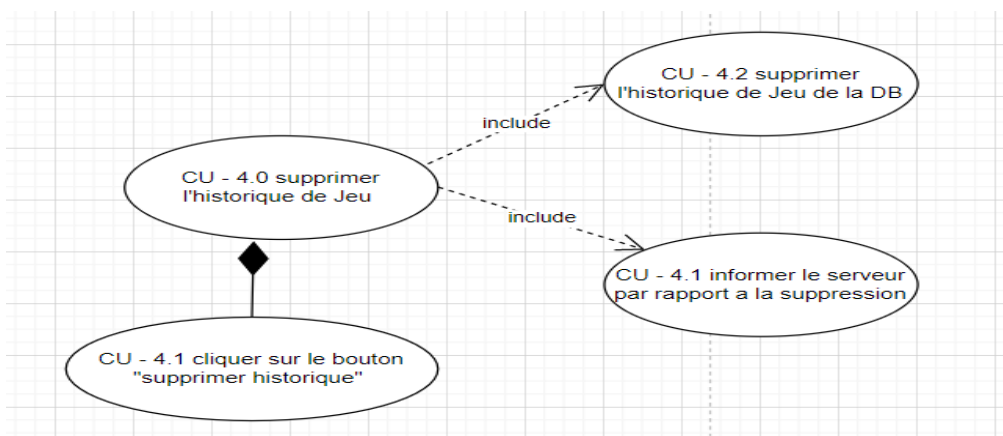
CU - 2.0 réinitialisation des meilleurs temps de tous les Jeux :



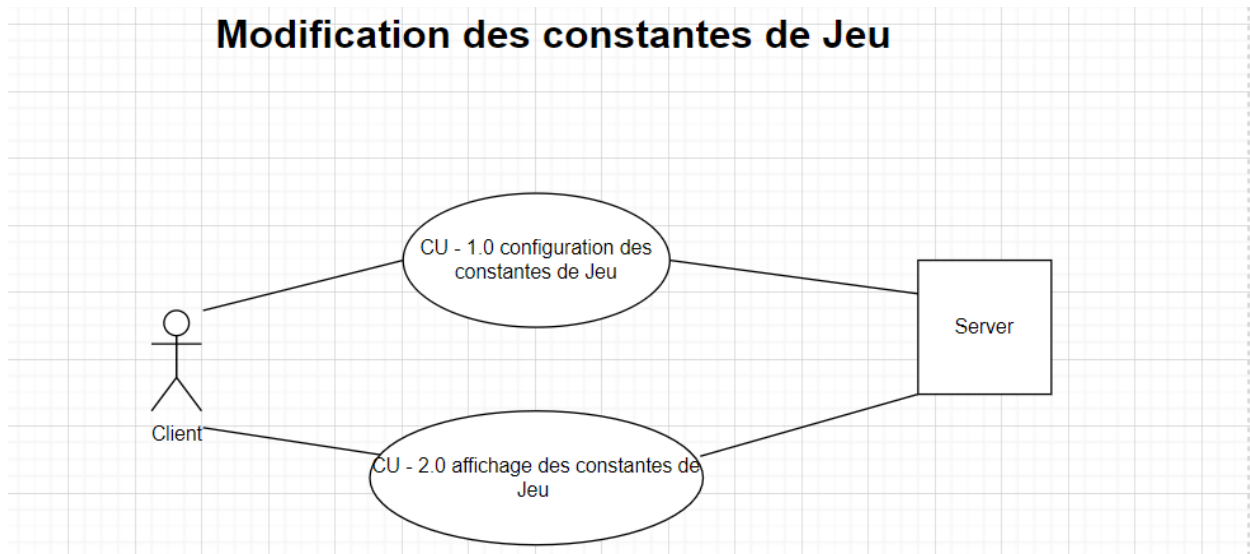
CU - 3.0 remise des constantes de Jeu par défaut :



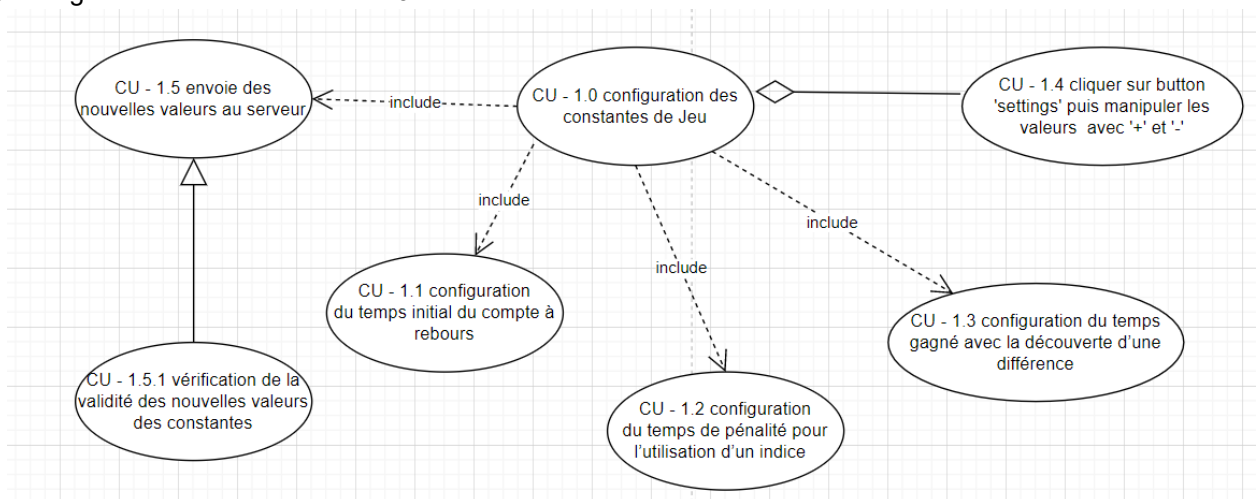
CU - 4.0 suppression de l'historique de Jeu :



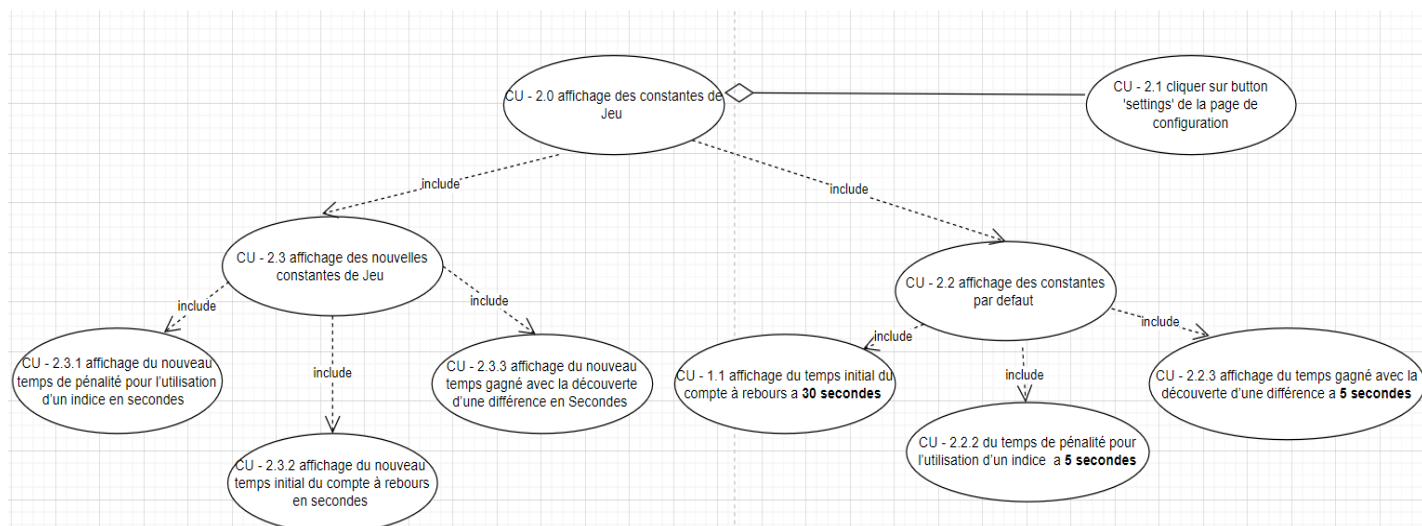
3 - Modification des constantes de Jeu :



CU - 1.0 configuration des constantes de Jeu :

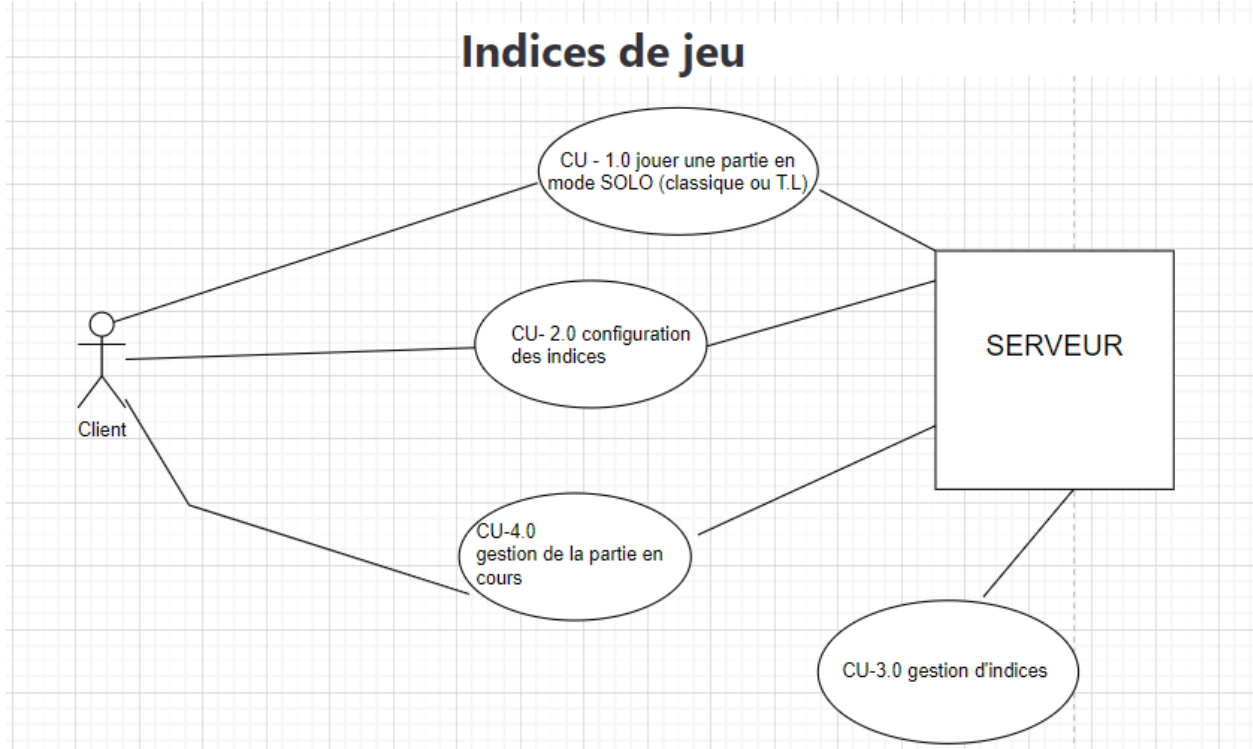


CU - 2.0 affichage des constantes de Jeu :

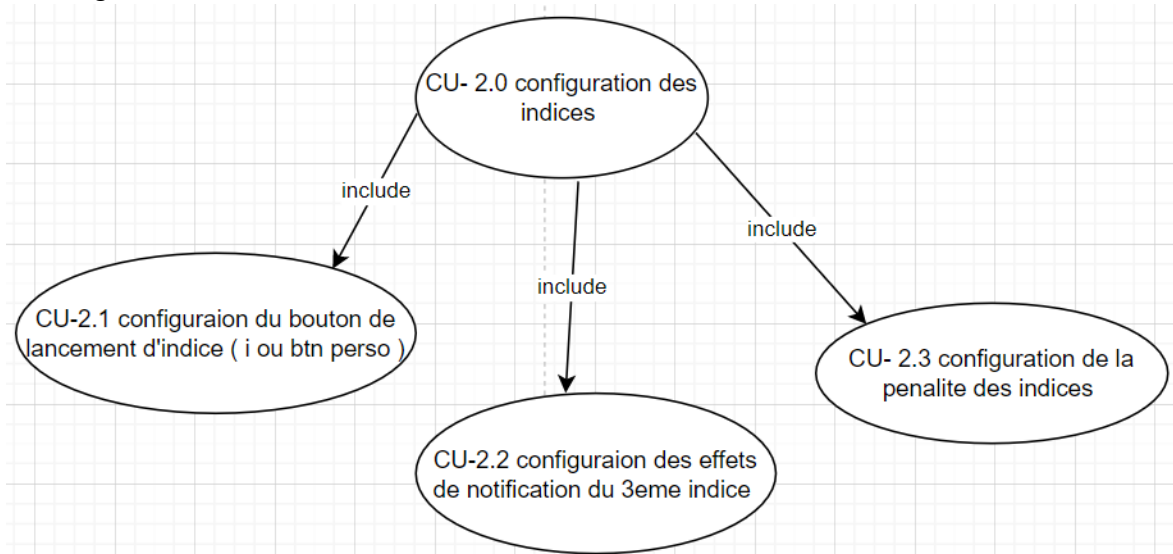


4 - utilisation d'indice de Jeu

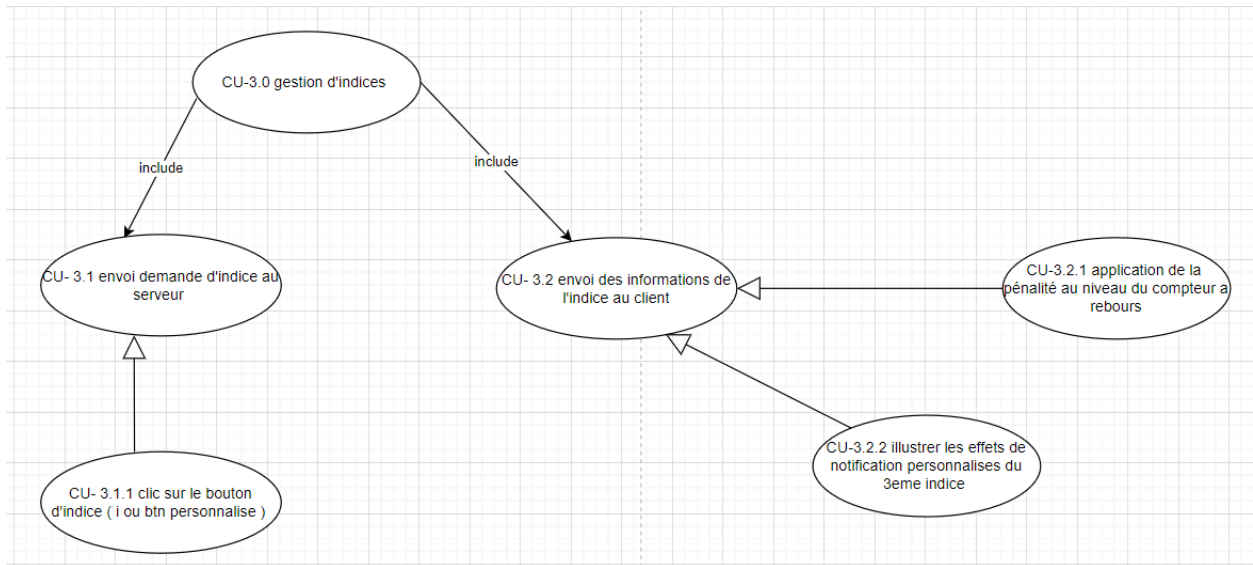
Le CU- 1.0 jouer une partie en mode SOLO (classique ou T.L) ne nous intéresse pas vu que c'est une fonctionnalité purement sprint 1 . (le temps limite a ete deja traite)



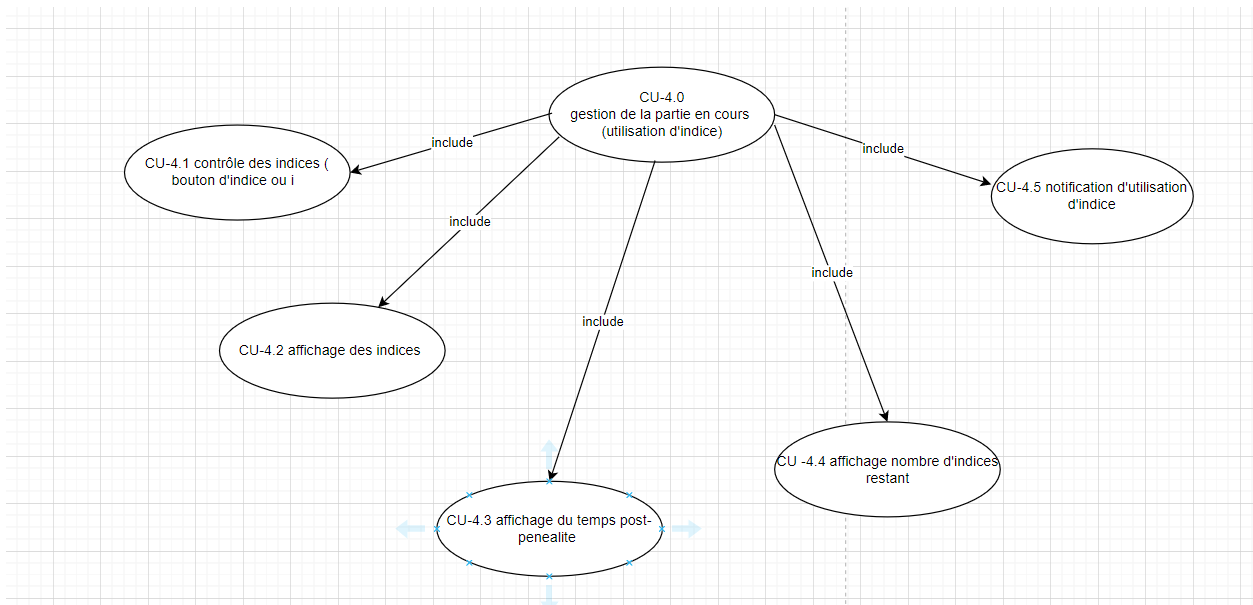
CU- 2.0 configuration des indices de Jeu :



CU- 3.0 gestion des indices :

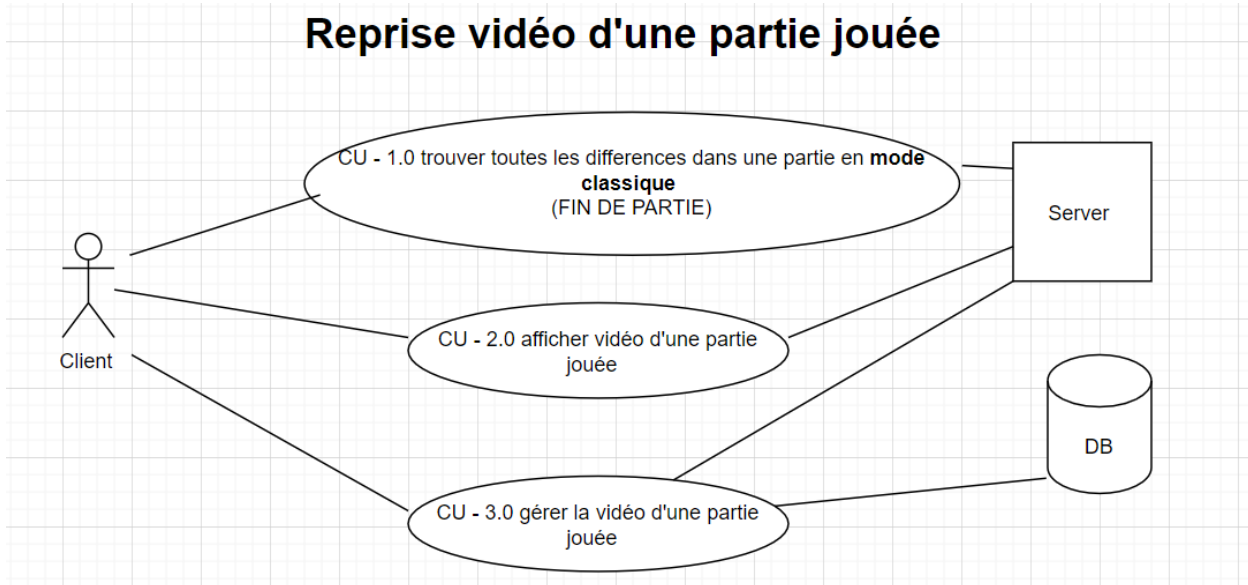


CU- 4.0 gestion de la partie en cours :

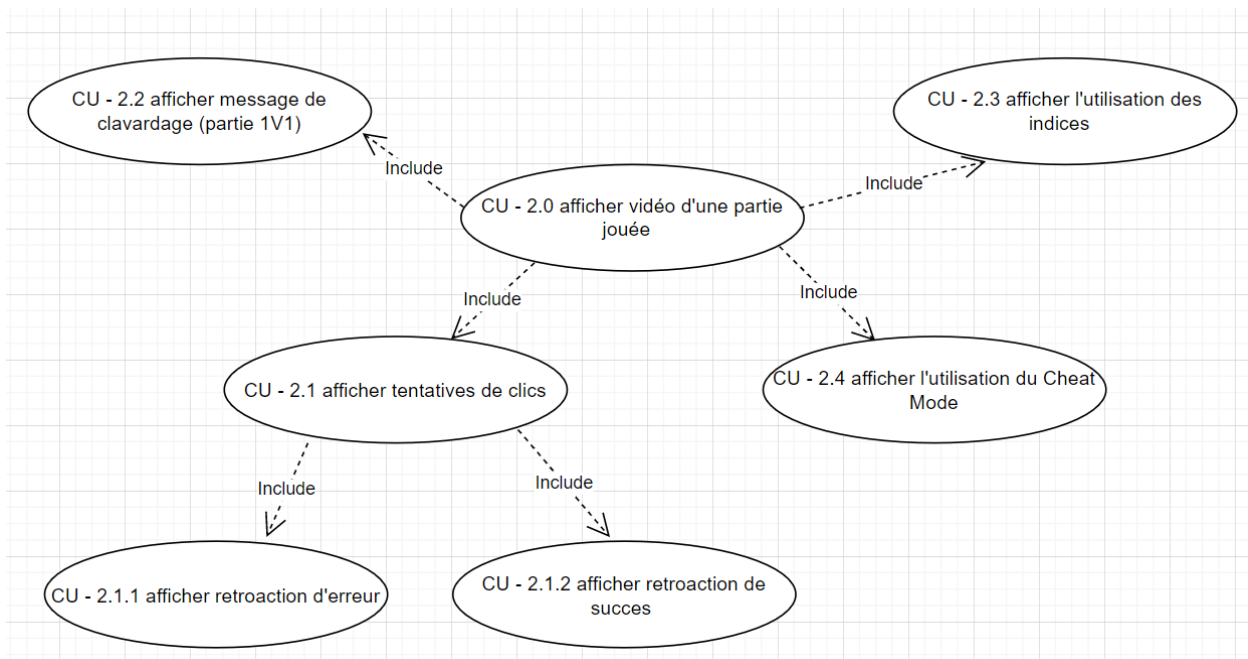


5-Reprise vidéo d'une partie jouée :

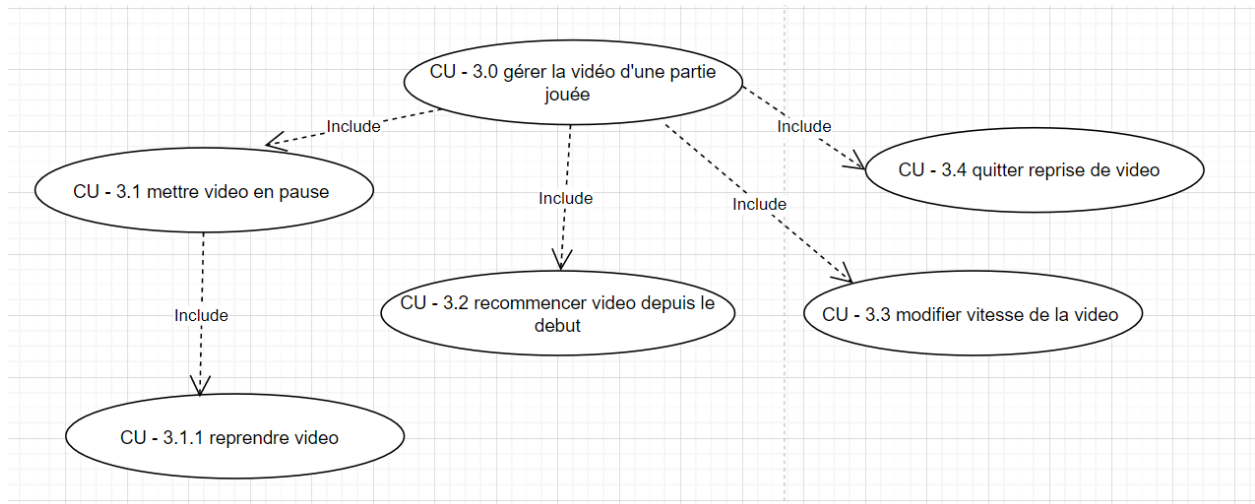
nous ne traiterons pas le CU - 1.0 trouver toutes les différences dans une partie en mode Classique vu que c'est une fonctionnalité purement sprint 1 & 2 .



CU - 2.0 affichage vidéo d'une partie jouée :

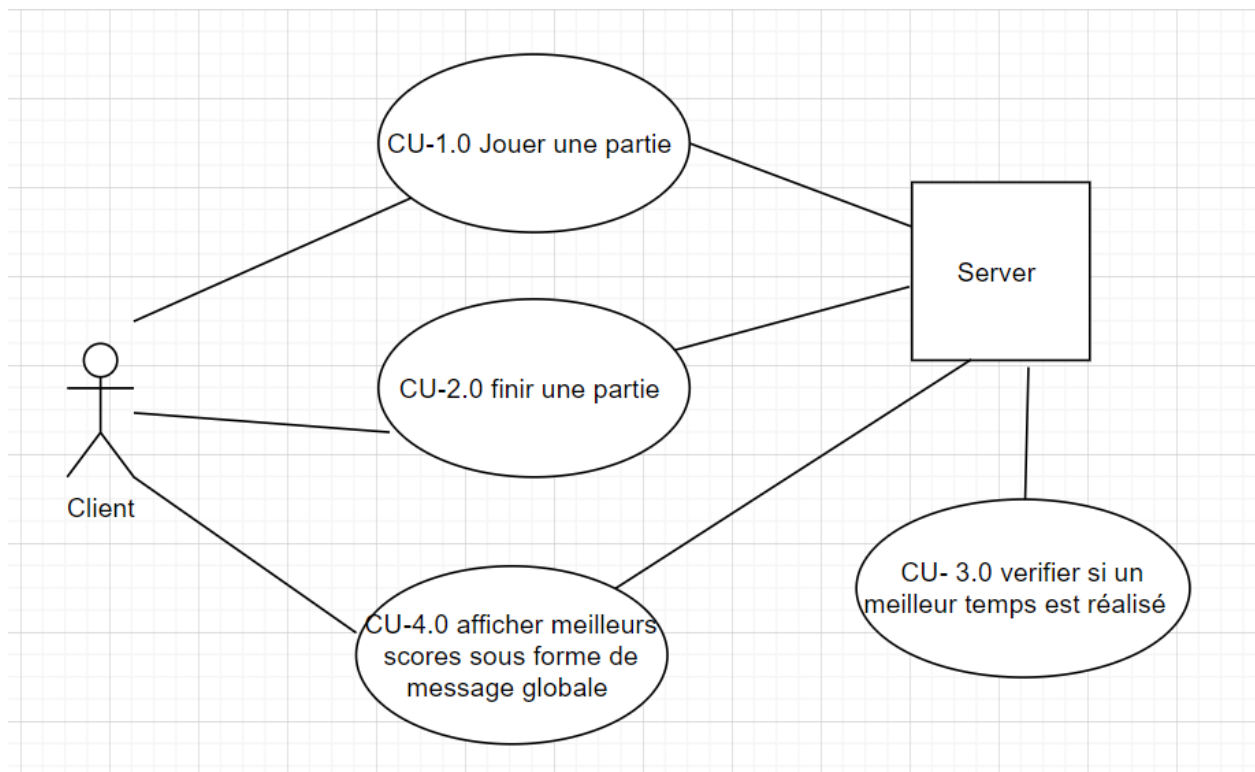


CU - 3.0 gérer la vidéo d'une partie jouée :

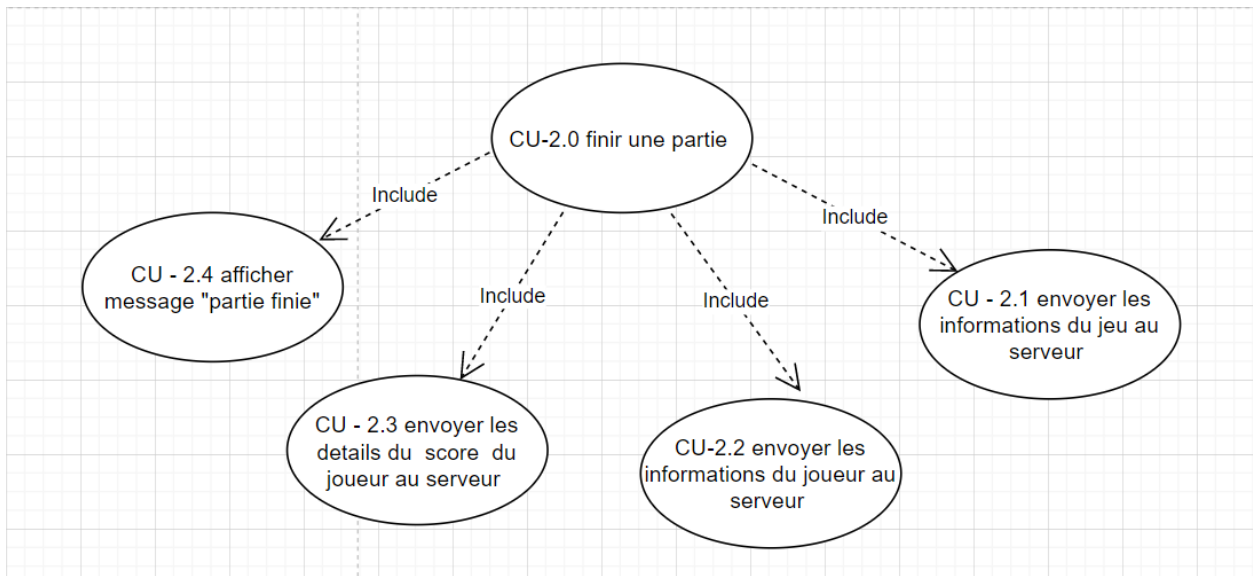


6 - affichage de message globale d'une partie :

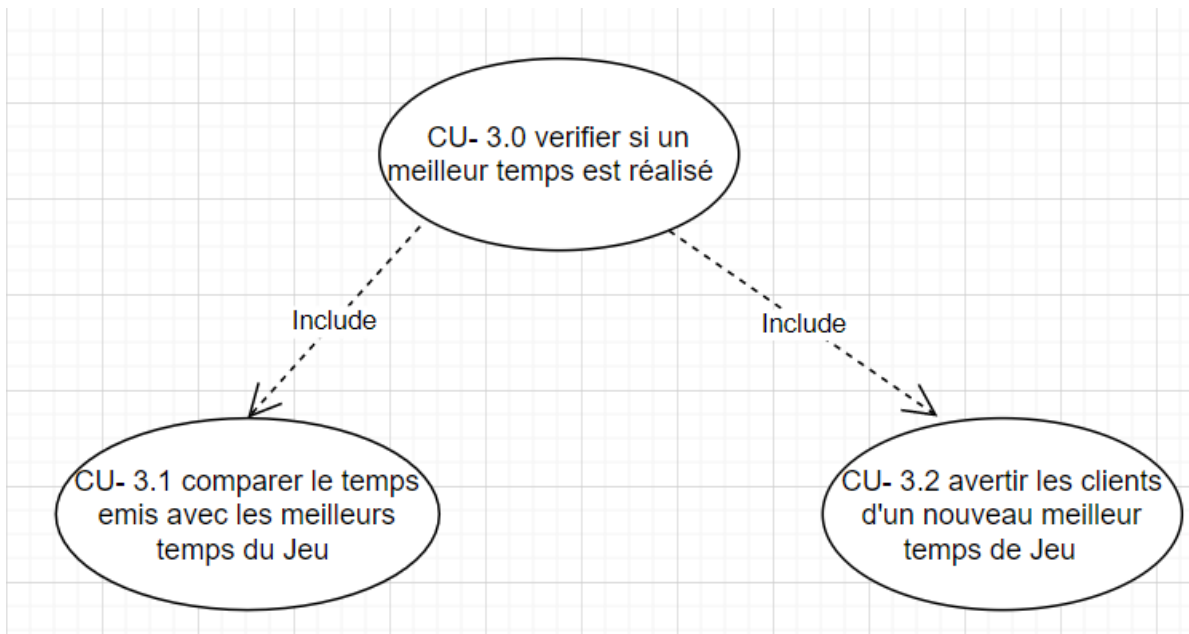
nous ne traiterons pas le CU - 1.0 Jouer une partie vu que c'est une fonctionnalité purement sprint 1 & 2 .



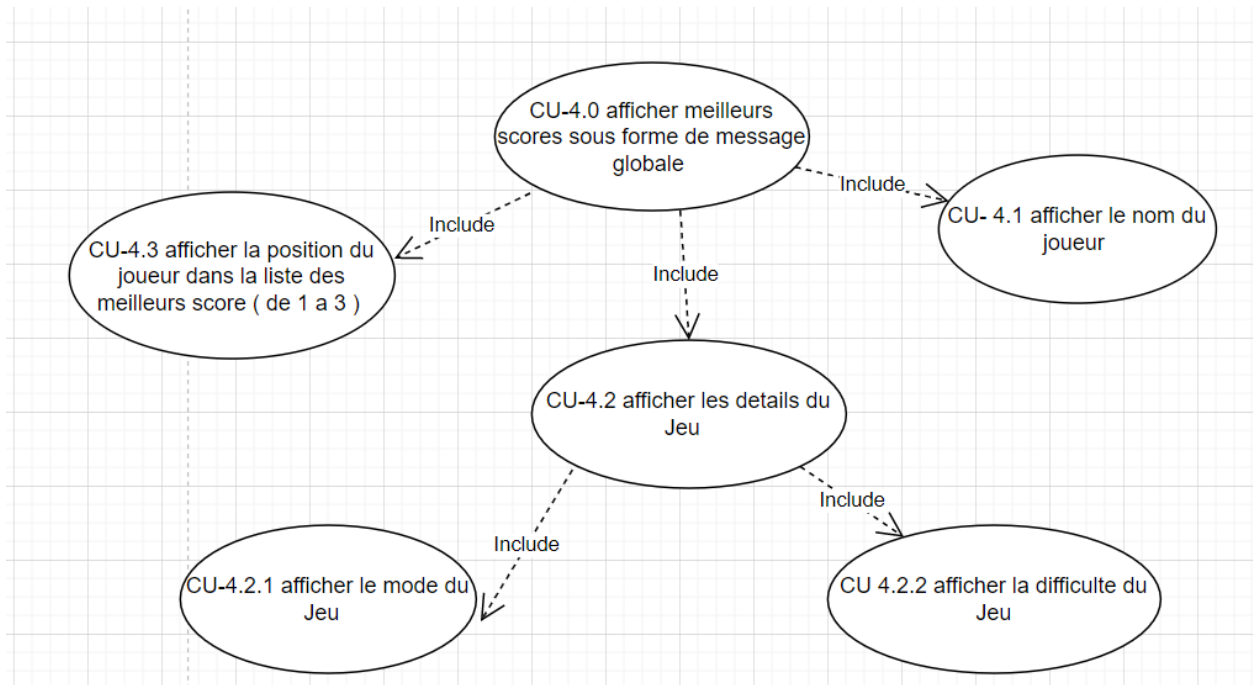
CU - 2.0 finir une partie :



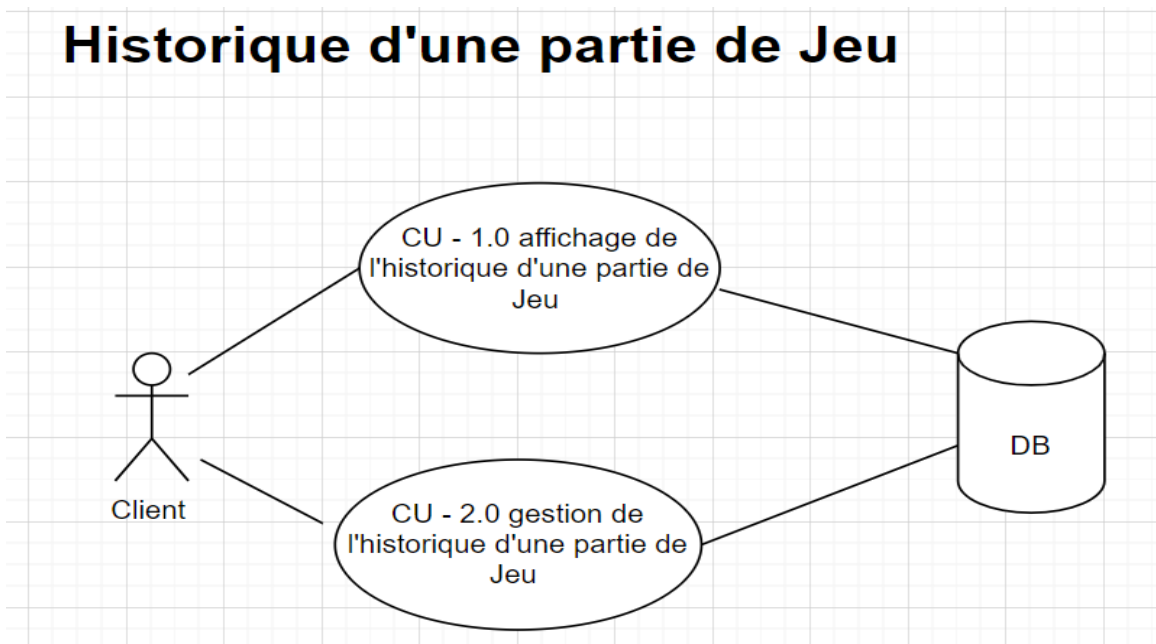
CU - 3.0 vérifier si un meilleur temps est réalisé :



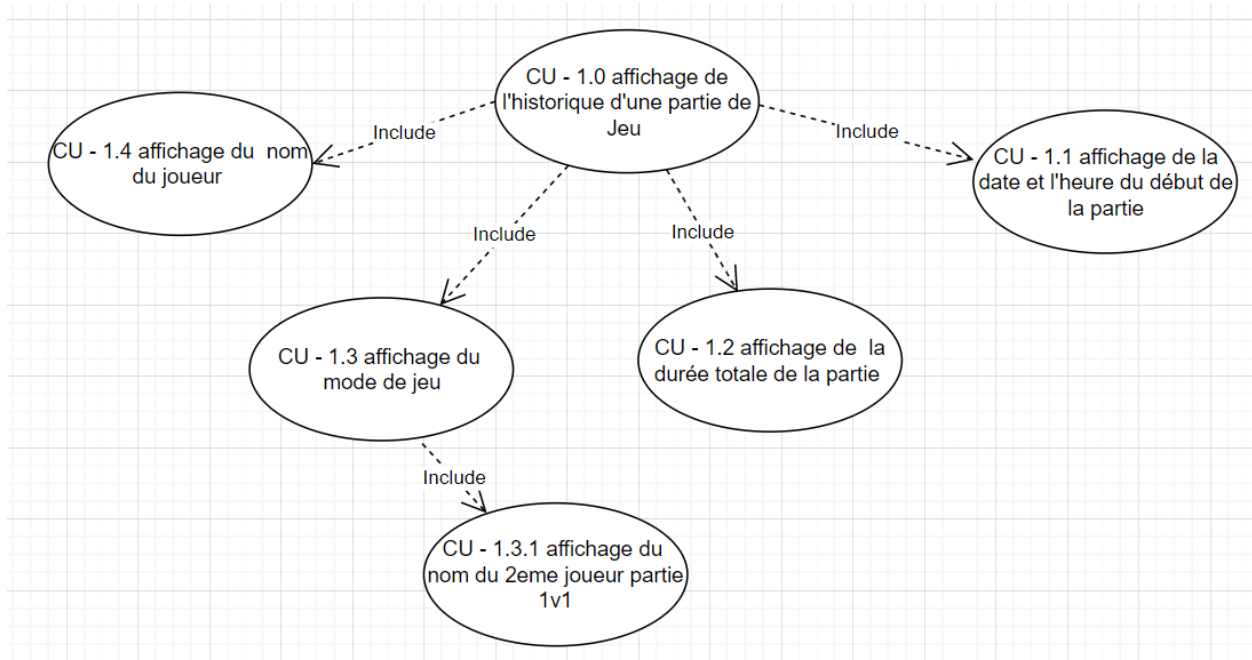
CU - 4.0 afficher meilleurs scores sous forme de message global :



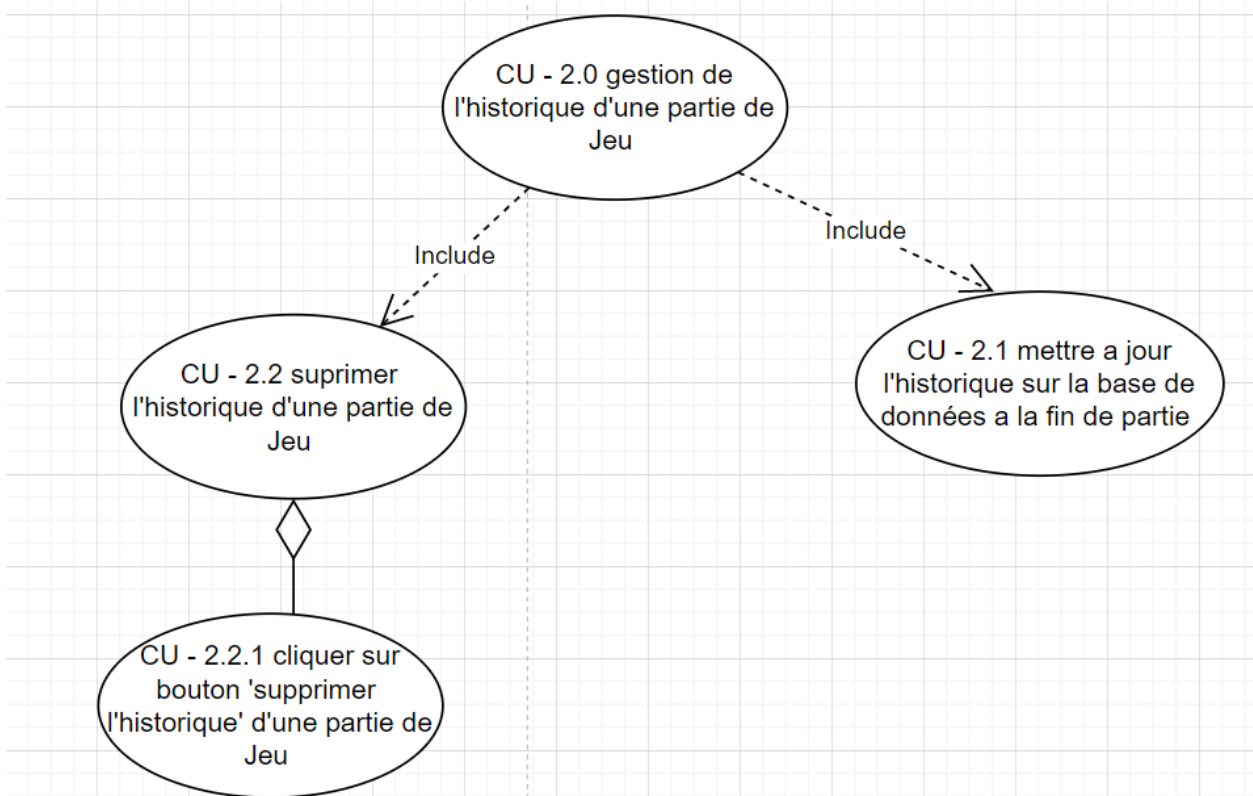
7- Historique d'une partie de Jeu :



CU - 1.0 affichage de l'historique d'une partie de Jeu :



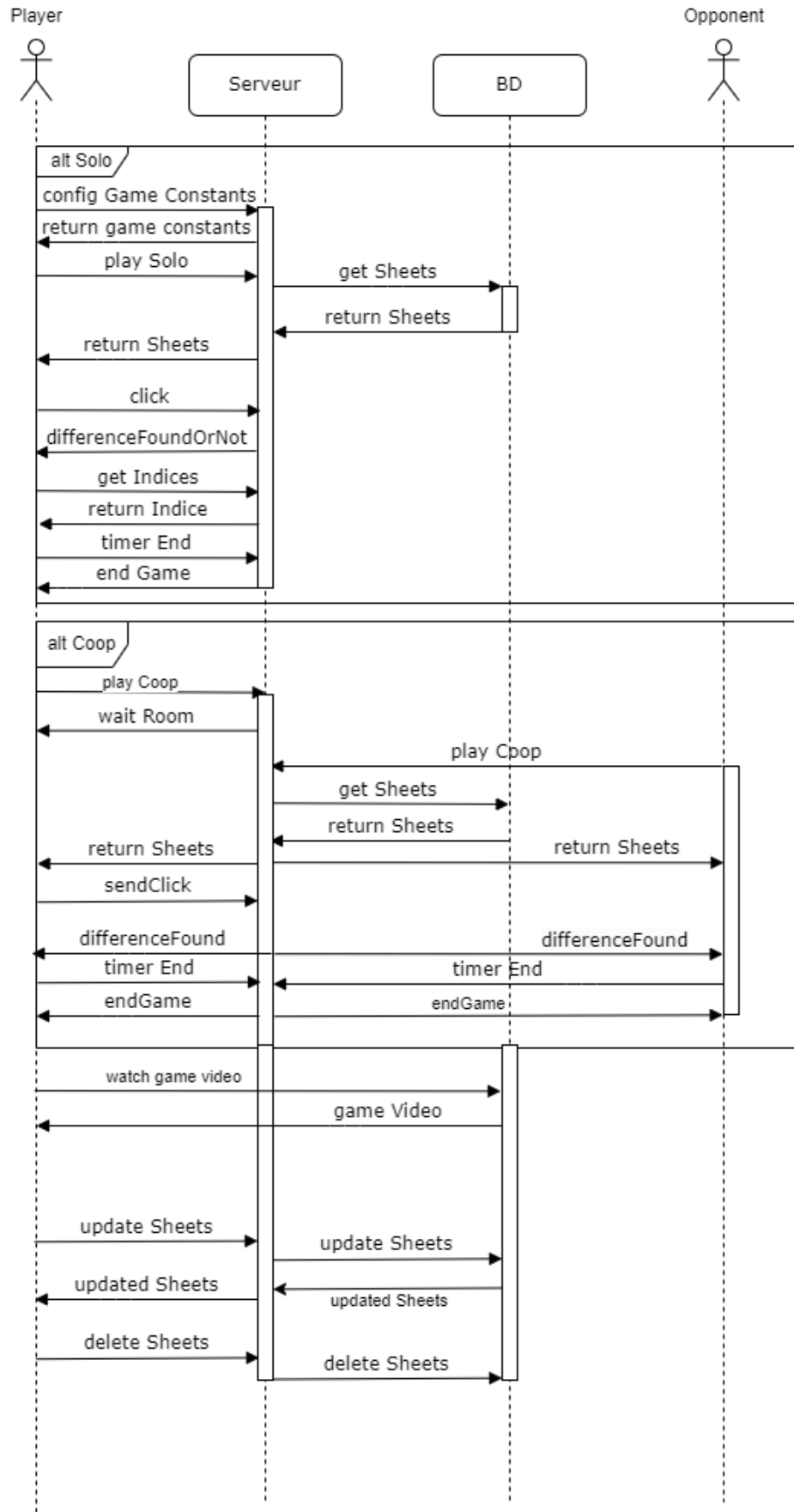
CU - 2.0 gestion de l'historique d'une partie de Jeu :



3. Vue des processus

DIAGRAMME DE SÉQUENCE (processus): temps limitée (avoir l'option mode multi)

(Voir page ci-dessous)



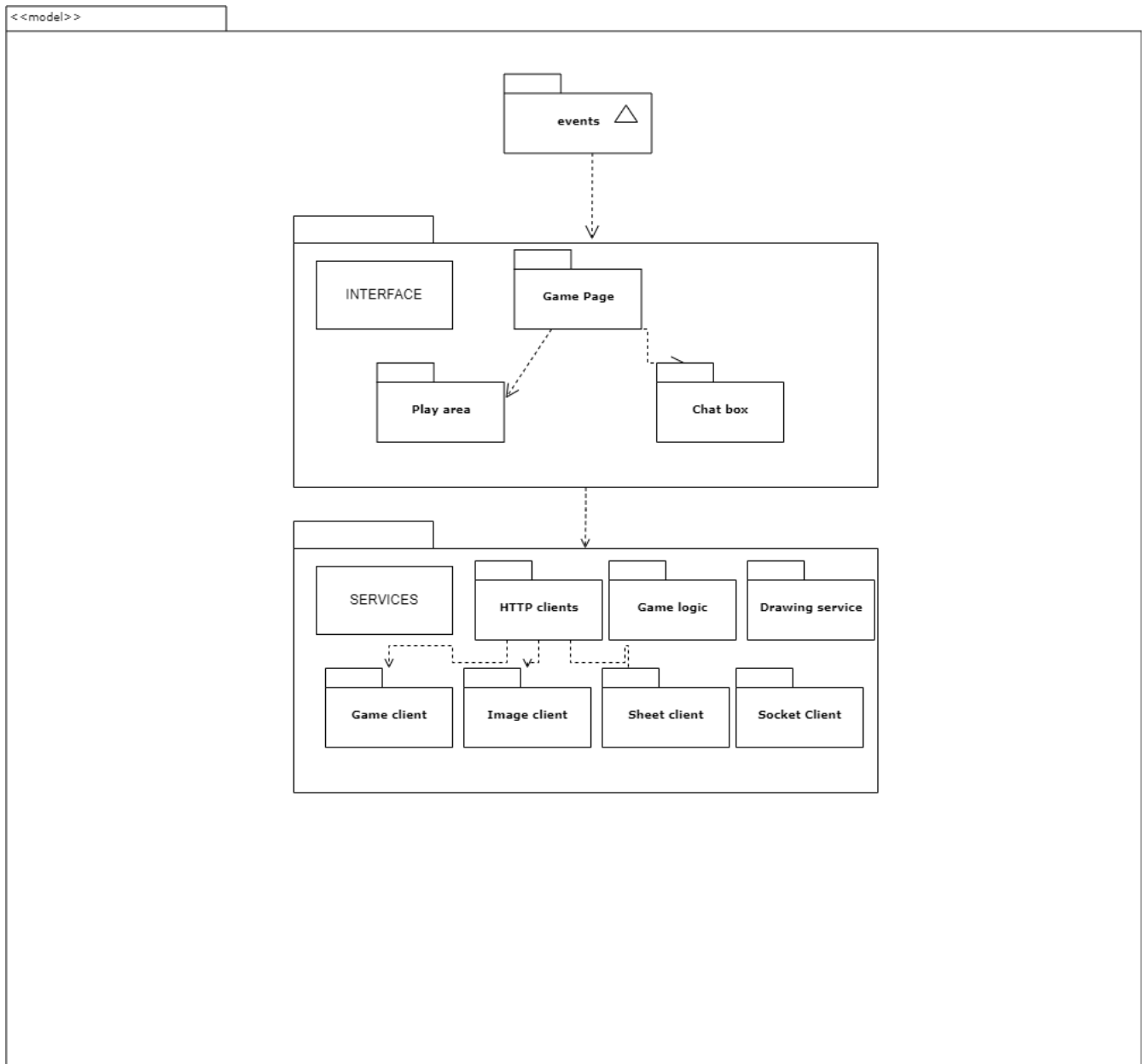
4. Vue logique

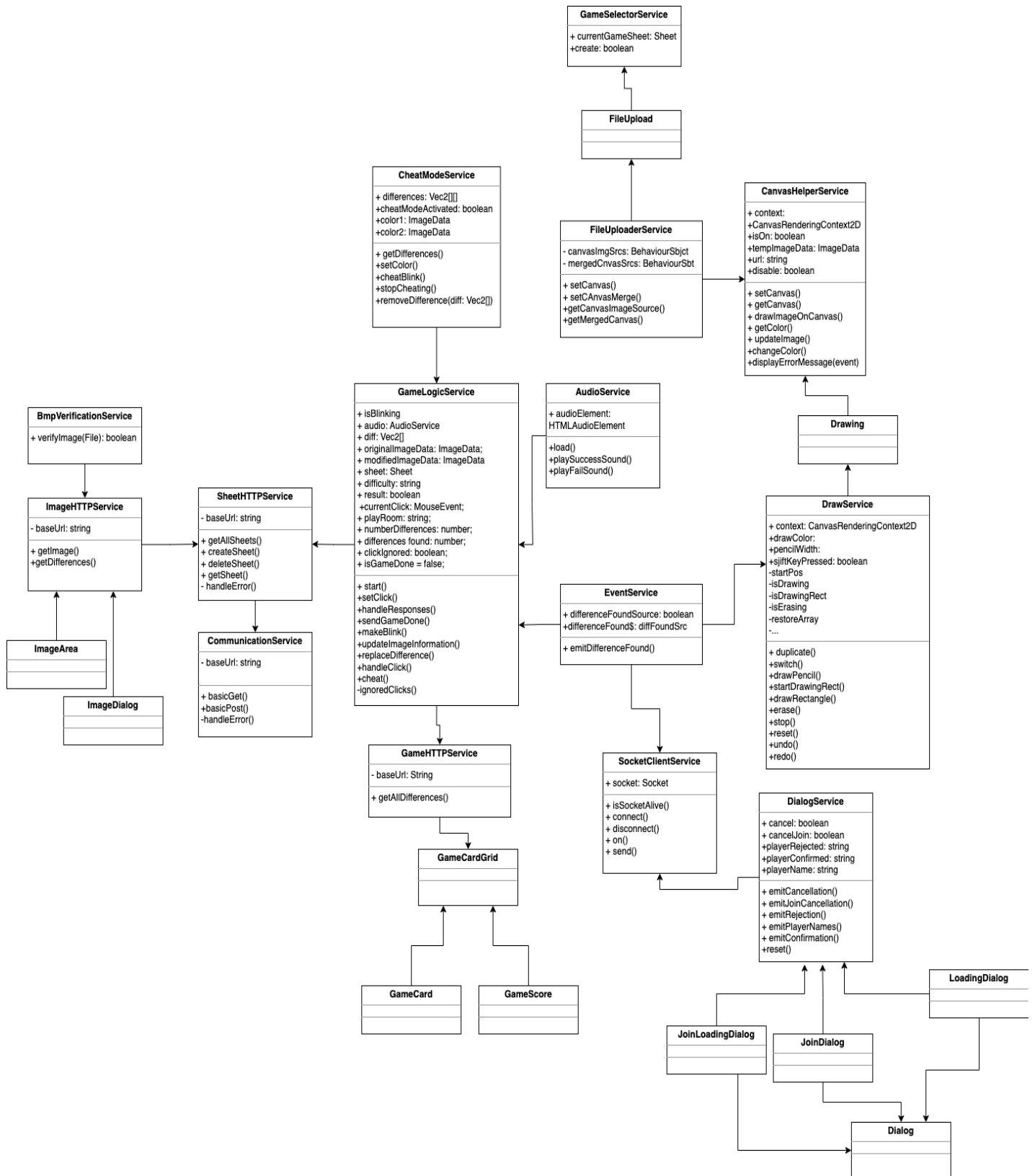
DIAGRAMMES DE PAQUETAGES ET DE CLASSES

Paquetages du côté client

paquetage de jeu :

GamePlay
ce paquetage se charge de la vue et la logique pour les différents modes de jeu, il communique avec le serveur via le service SocketClientService afin de recevoir les événements liés au jeu notamment le nombre de différences trouvées et leurs réaction visuelle et sonore ainsi que les clics émis par l'utilisateur et leur validité

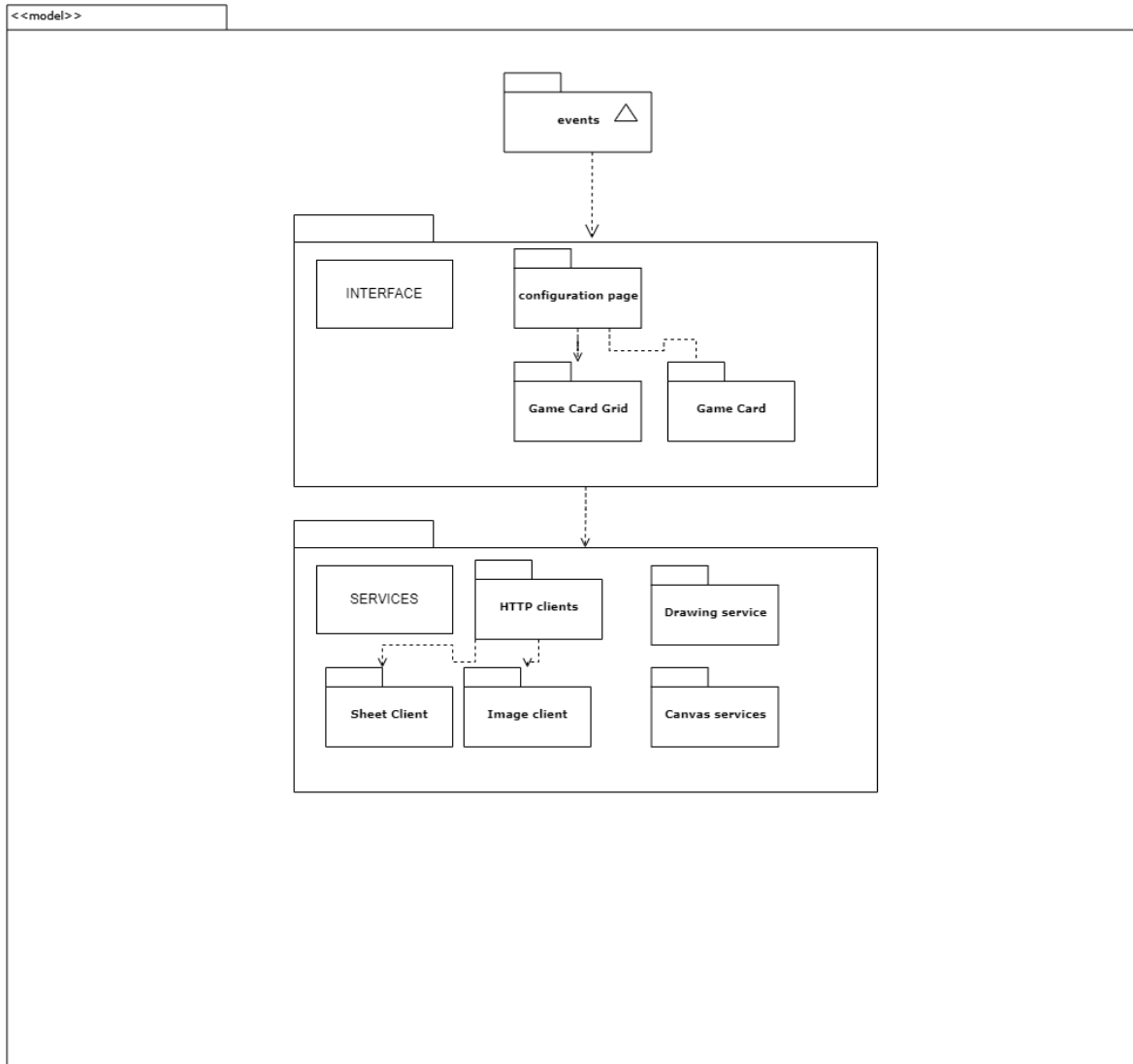


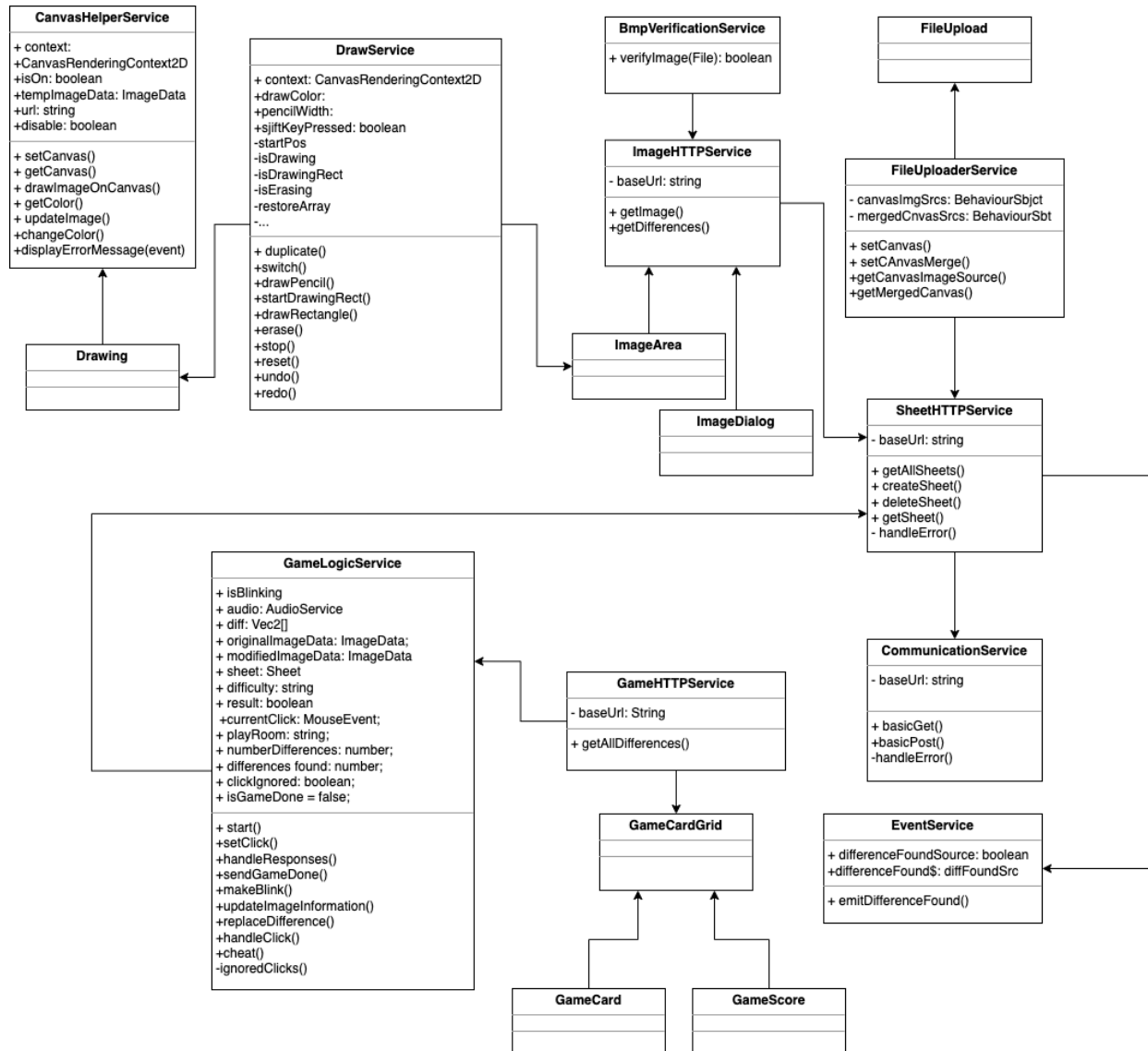


paquetage de configuration :

GameConfiguration

ce paquetage se charge de la vue et la logique pour la configuration du jeu, que ça soit pour modifier ou créer une nouvelle fiche de jeu. Il communique...

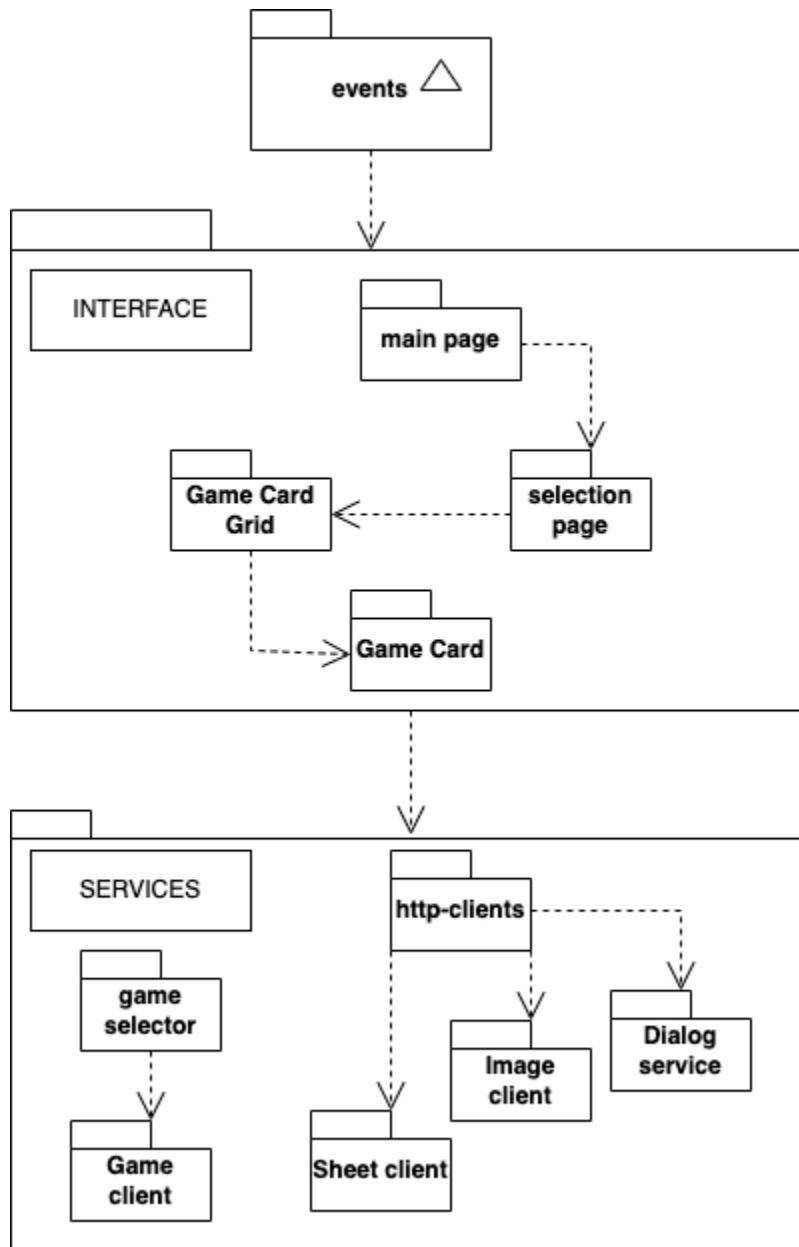


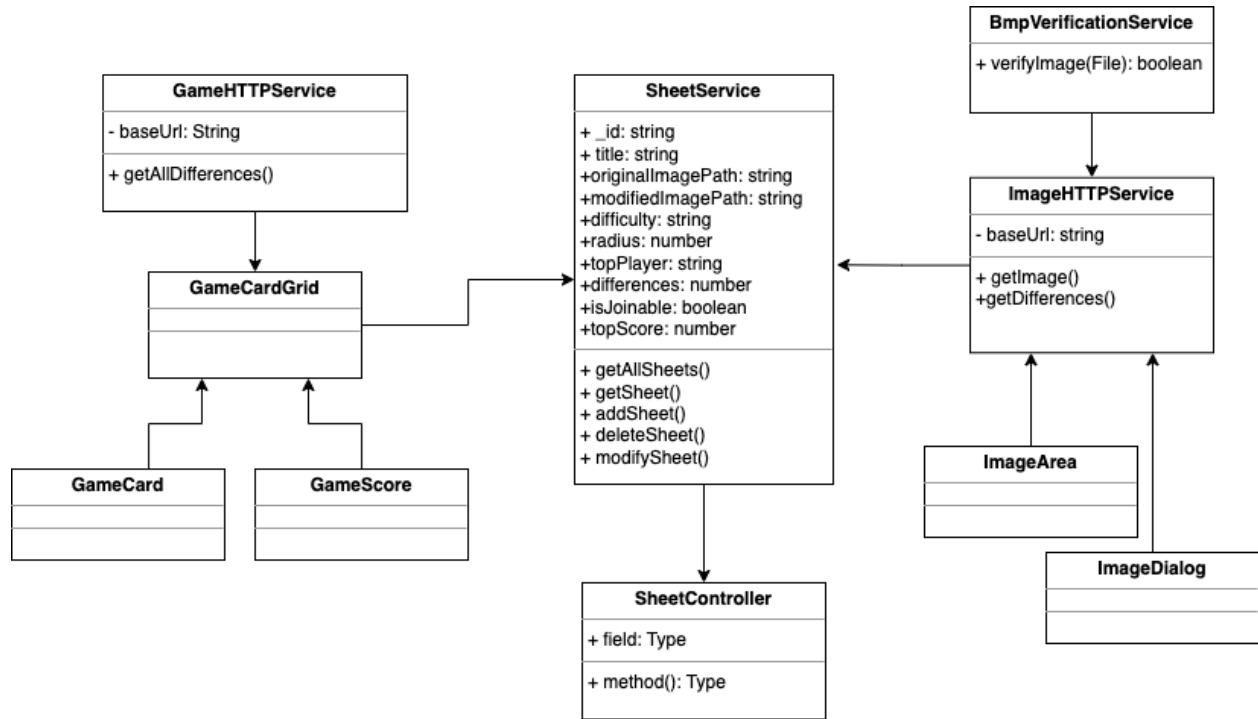


paquetage de selection :

GameSelection

Ce module est responsable de la sélection de la partie de jeu et de la redirection du joueur vers la page de jeu appropriée en fonction du type de partie classique choisi par le joueur (1v1 ou solo). Il envoie également les informations nécessaires à la vue de jeu pour s'adapter correctement au mode de jeu choisi et pour afficher les informations requises. Cette communication avec le serveur implique l'envoi du mode de jeu choisi, de l'Id du jeu et du nom du joueur. En outre, ce module gère également tous les aspects liés à l'attente des joueurs pour une partie en 1v1 mode coopératif.



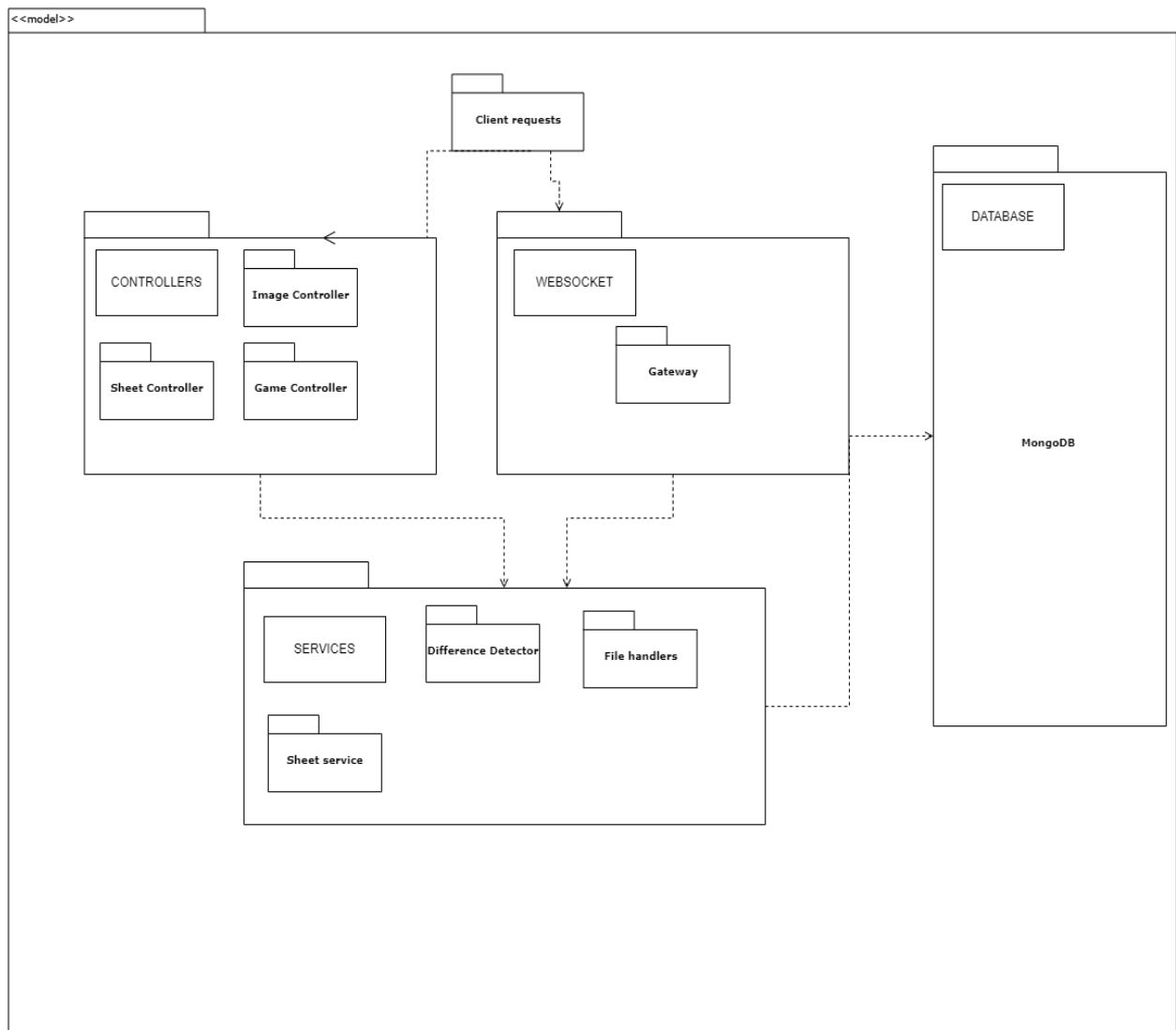


Paquetages du côté serveur

paquetage de jeu :

GamePlay

ce paquetage se charge de la vue et la logique pour les différents modes de jeu, il communique avec le serveur via le service SocketClientService afin de recevoir les événements liés au jeu notamment le nombre de différences trouvées et leurs rétroaction visuelle et sonore ainsi que les clics émis par l'utilisateur et leur validité

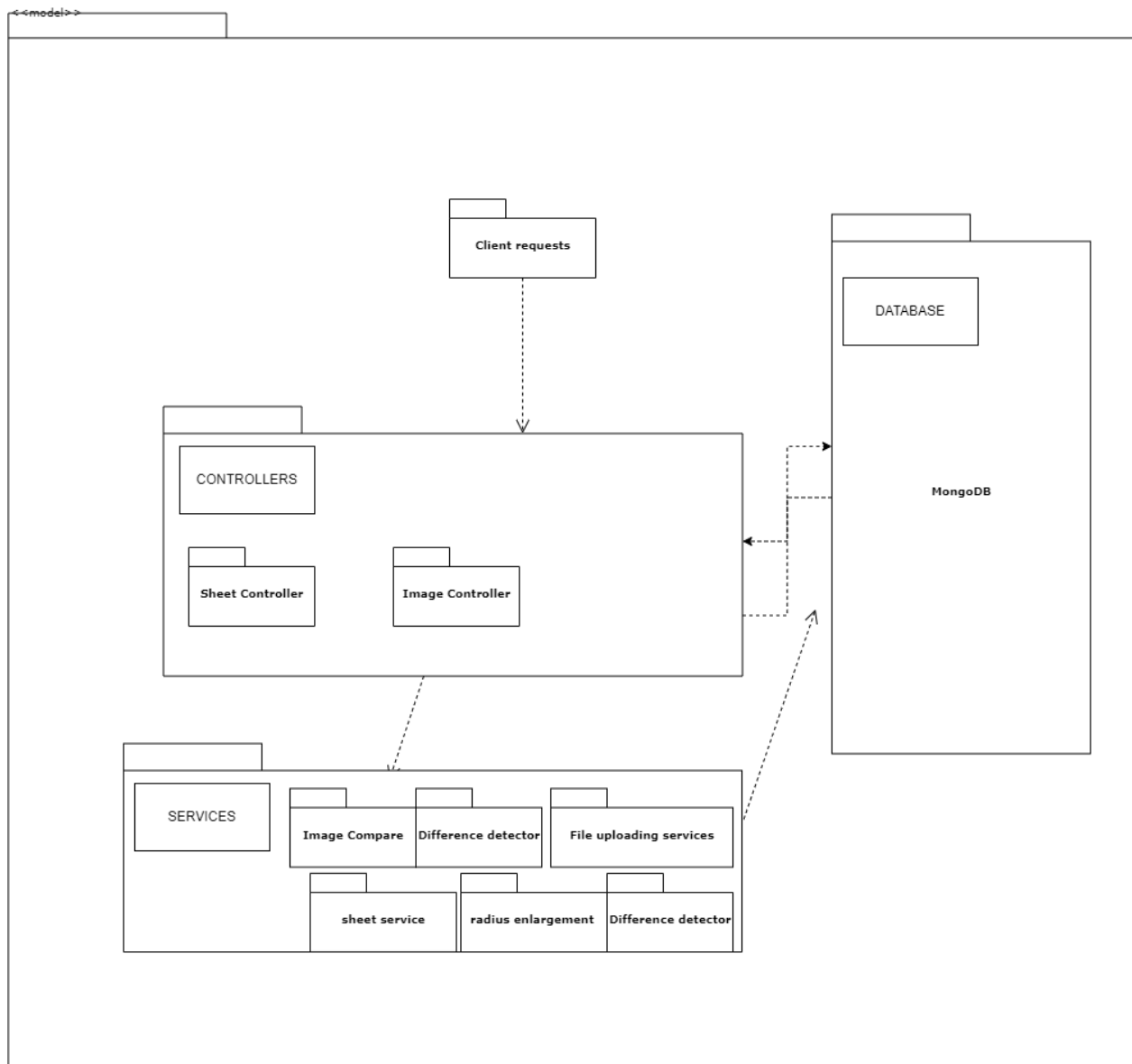


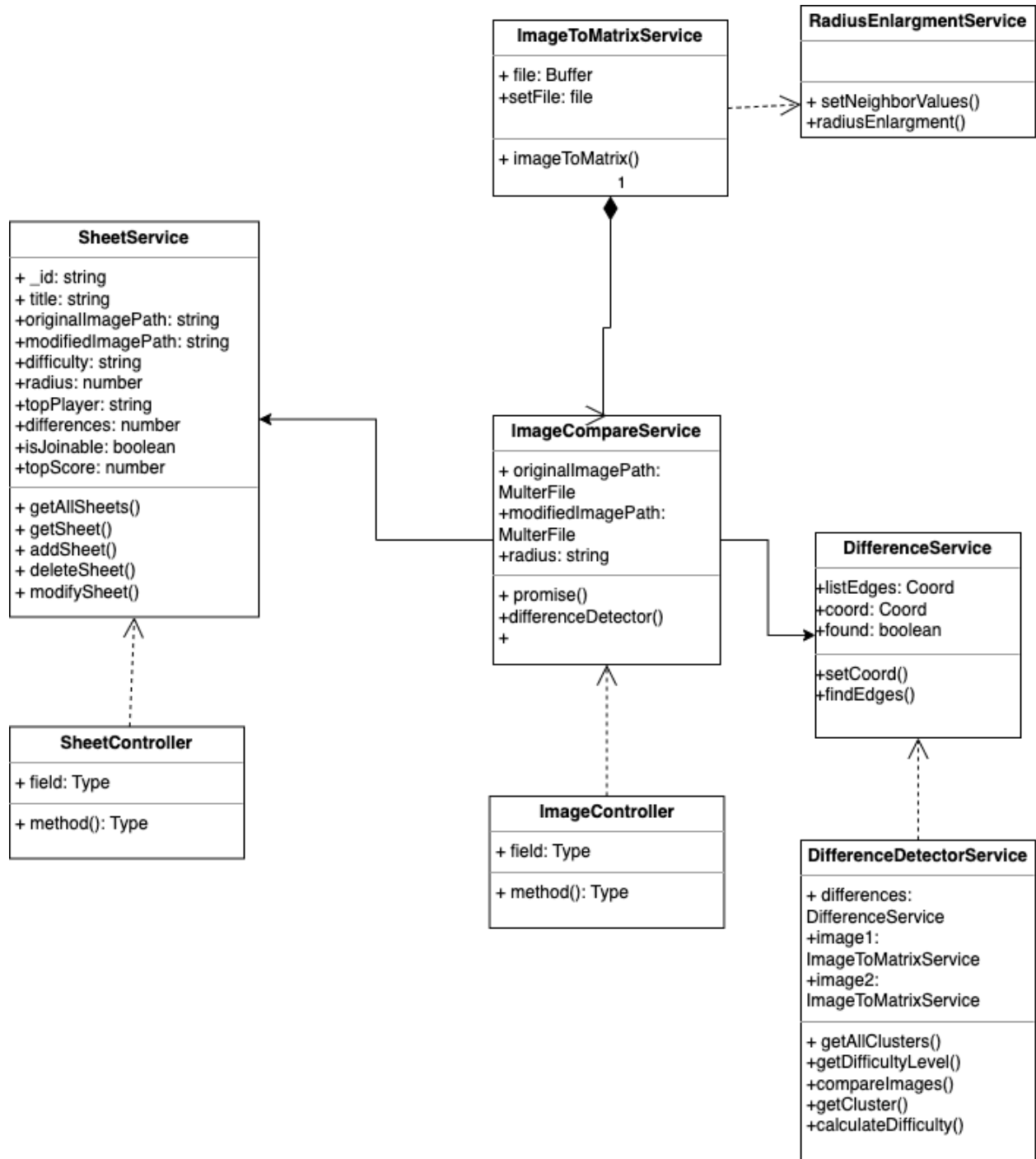


paquetage de configuration :

GameConfiguration

ce paquetage se charge de la vue et la logique pour la configuration du jeu, que ça soit pour modifier ou créer une nouvelle fiche de jeu. Il communique avec le serveur via le service SocketClientService afin de recevoir les événements liés au jeu notamment le nombre de différences trouvées et leurs rétroaction visuelle et sonore ainsi que les clics émis par l'utilisateur et leur validité

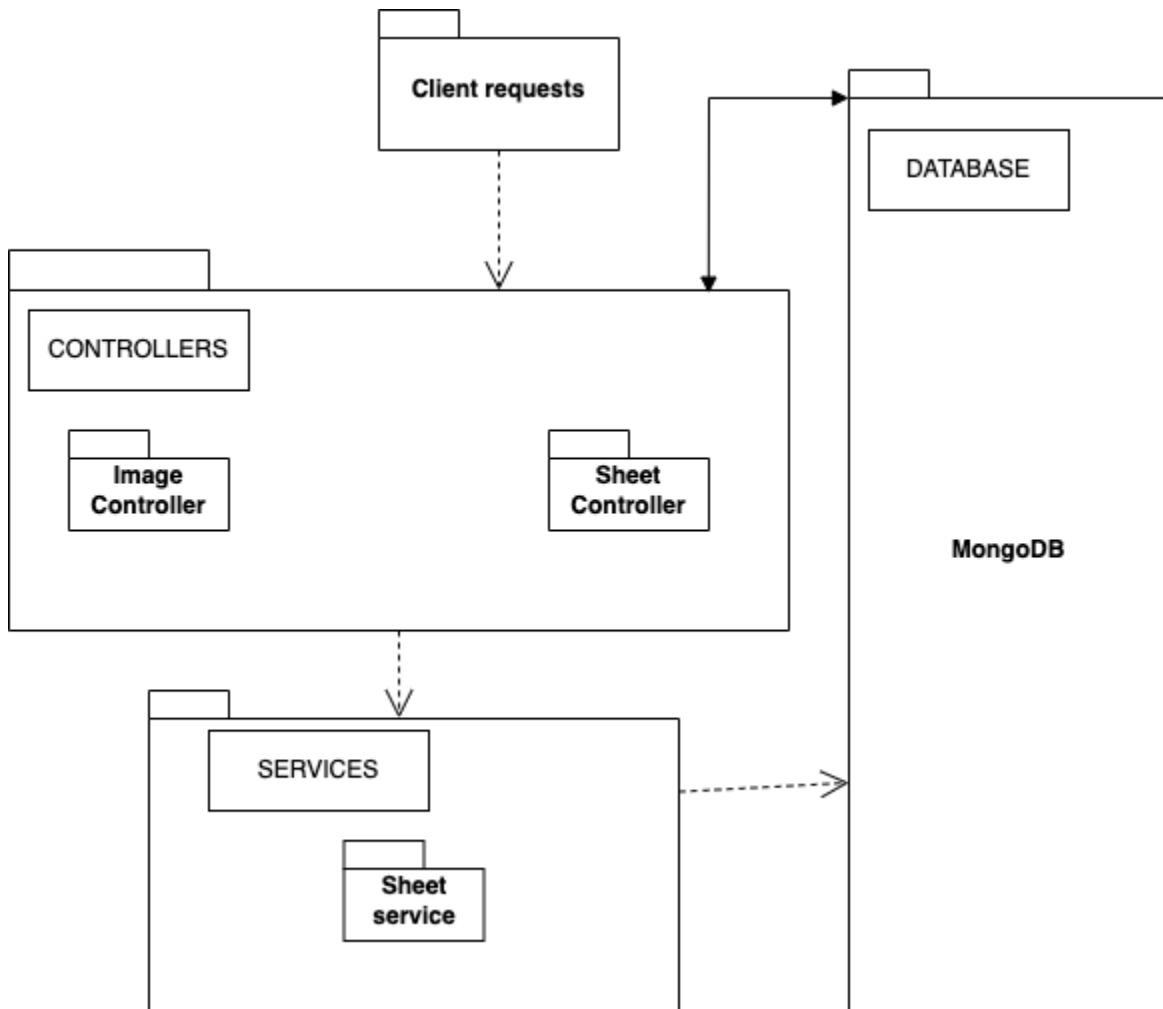


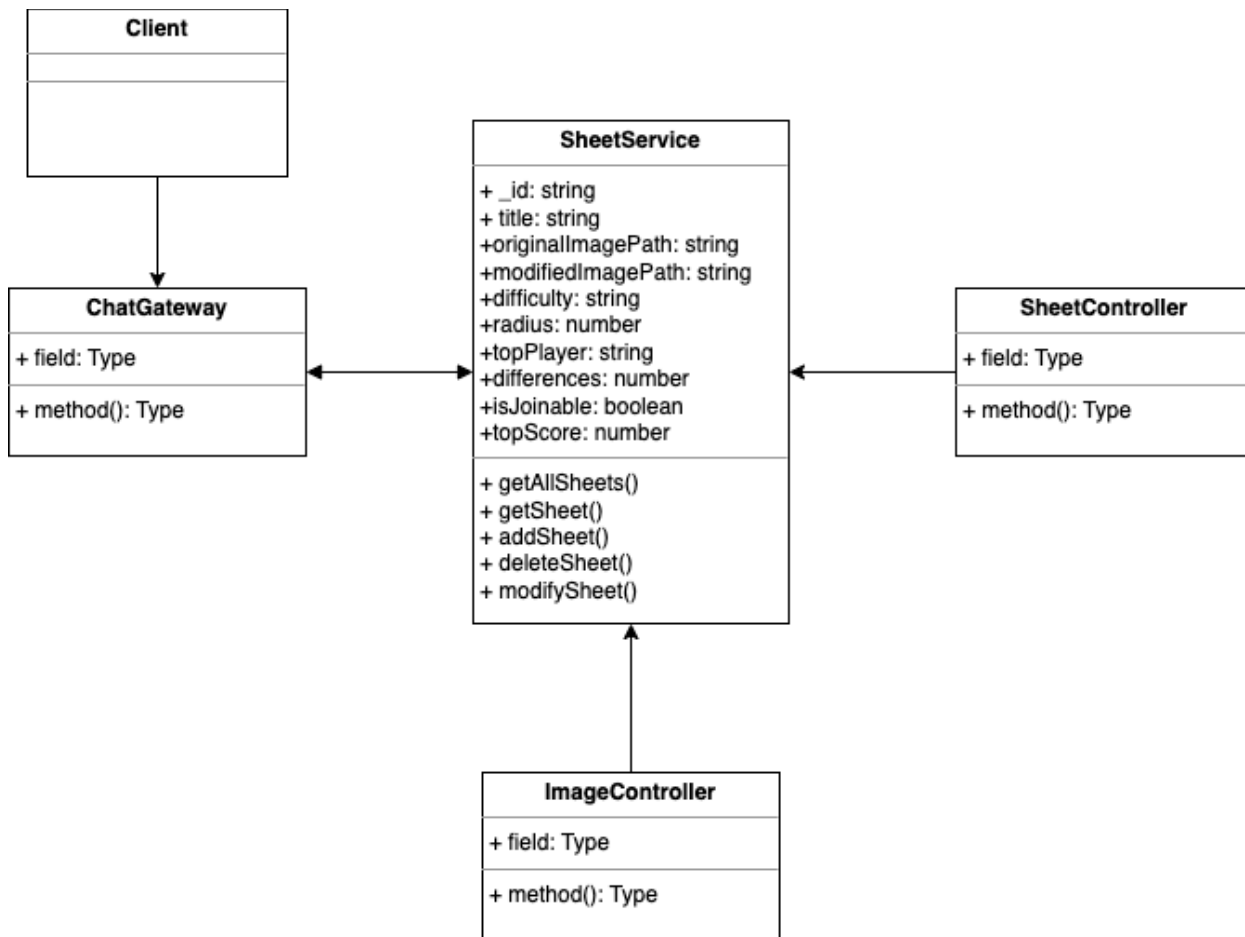


paquetage de Selection :

GameSelection

<p>Ce module est responsable de la sélection de la partie de jeu et de la redirection du joueur vers la page de jeu appropriée en fonction du type de partie classique choisi par le joueur (1v1 ou solo). Il envoie également les informations nécessaires à la vue de jeu pour s'adapter correctement au mode de jeu choisi et pour afficher les informations requises. Cette communication avec le serveur implique l'envoi du mode de jeu choisi, de l'Id du jeu et du nom du joueur. En outre, ce module gère également tous les aspects liés à l'attente des joueurs pour une partie en 1v1 mode coopératif .</p>





5. Vue de déploiement

5.1 Diagramme de déploiement

