



Patte-d'oie - TechQuack

Document d'Architecture Logiciel
Plateforme





Insérez votre texte ici

OBJECTIF DU DOCUMENT

- - - - X

L'objectif de ce document est de proposer une analyse de l'architecture logicielle de la plateforme Patte-d'oie qui comportera différents jeux.

La plateforme regroupera les points communs entre les différents jeux implantés afin de factoriser le code et de rendre l'application modulaire (notamment pour l'implantation de nouveaux jeux).

La plateforme comportera un système de pseudo lié à une session et sera implémentée avec l'utilisation du framework .NET.

CHOIX TECHNOLOGIQUES

- - - - X

D'après les exigences client, nous devons utiliser le framework .NET 8.0.

Nous avons également choisi d'utiliser le framework front Razor étant donné que cette technologie simplifie l'application du modèle MVC en .NET car elle permet de réaliser une application monolithique.

TERMINOLOGIE

- - - - x

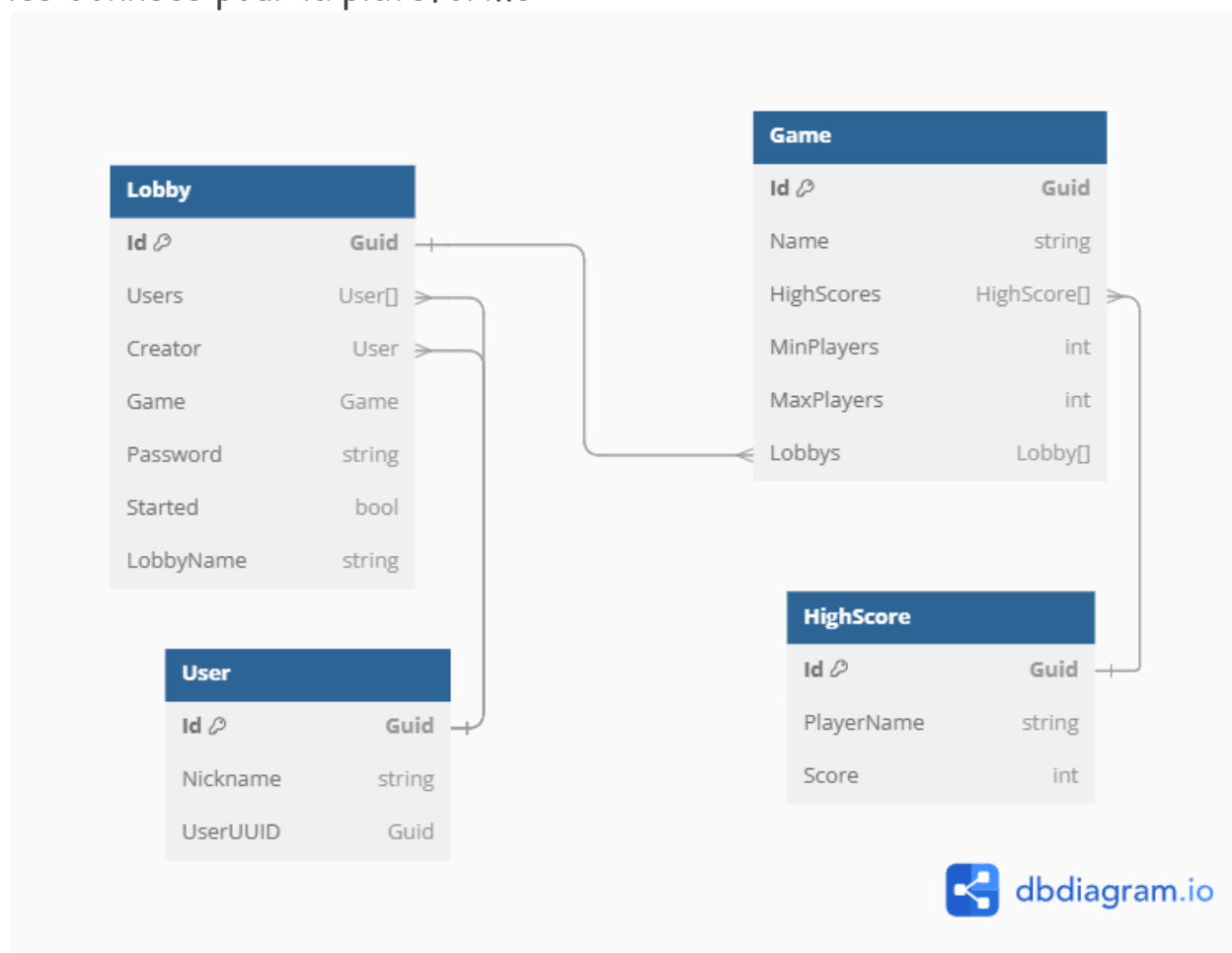
MCD

- - - - X

I. Les entités

1) structure

Voici un MCD (Modèle Conceptuel de Données) permettant d'identifier les données pour la plateforme :



2) Description des composants

La plateforme est composée d'utilisateurs ayant simplement un pseudo. Pour garder la connexion ouverte, on va utiliser un UUID qui leur servira d'ID pour se connecter.

Description de l'entité User :

Nom de l'attribut	Description
Id	L'identifiant de l'utilisateur stocké en BDD
Nickname	Le pseudonyme de l'utilisateur
UserUUID	L'identifiant de l'utilisateur stocké dans le local storage

La plateforme contient des lobbys dans lesquels les joueurs peuvent se connecter. Voici les informations contenues dans un lobby.

Description de l'entité Lobby :

Nom de l'attribut	Description
Id	L'identifiant d'un lobby
Users	Les identifiants des utilisateurs dans le lobby
Creator	L'identifiant du créateur du lobby
Game	L'identifiant du jeu dont la partie va être lancée
Password	Le mot de passe du lobby, si il est fixé à null alors le lobby est publique
Started	Indique si la partie est en cours
LobbyName	Le nom du lobby

La plateforme contient une liste de jeux qui est décrite par l'entité Game.

Description de l'entité Game :

Nom de l'attribut	Description
Id	L'identifiant du jeu
Name	Le nom du jeu
HighScores	La liste des scores les plus élevés du jeu
MinPlayers	Le nombre minimum de joueur pour jouer
MaxPlayers	Le nombre maximum de joueur pour jouer

Enfin, il faut pouvoir sauvegarder les highscores.

Description de l'entité HighScore :

Nom de l'attribut	Description
Id	L'id du high score
PlayerName	Le pseudonyme du joueur ayant réalisé le score
Score	La valeur du score

ARCHITECTURE GÉNÉRALE DE L'APPLICATION

- - - - X

1. Schéma général

[Lien vers le diagramme de classe PlantUML](#)

