

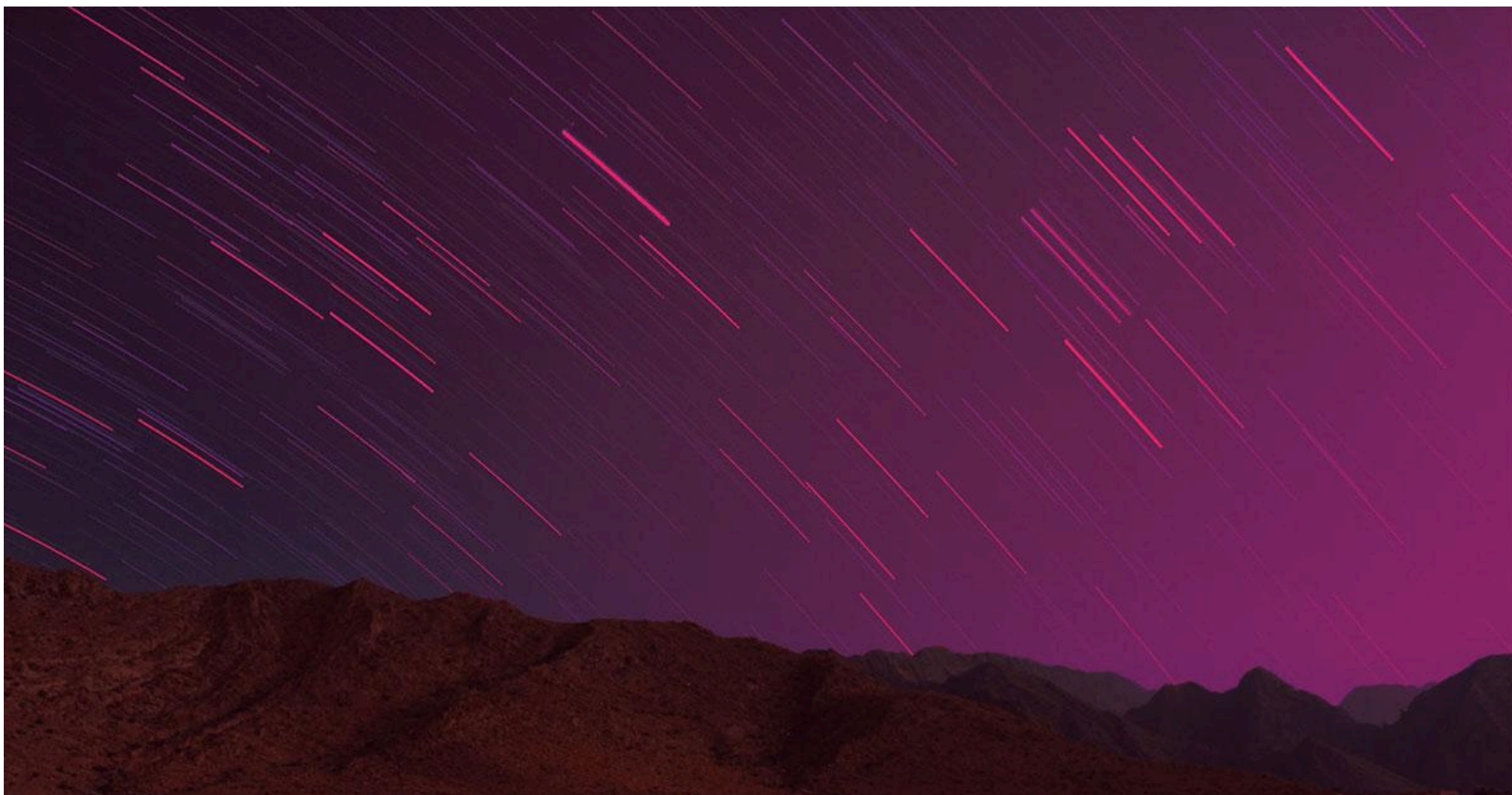


# Patte-d'oie - TechQuack

Document d'Architecture Logiciel

Petit Bac





*Insérez votre texte ici*

## OBJECTIF DU DOCUMENT

- - - - X

L'objectif de ce document est de proposer une analyse de l'architecture logicielle d'une version digitale du Petit Bac. Certains éléments de la plateforme seront utilisés pour l'implantation de ce jeu.

Ce jeu constitue une base à analyser pour alimenter la bibliothèque de manière générale et regrouper avec l'analyse du Speed Typing les points communs.

Ce jeu sera rendu fonctionnel aux joueurs avec un pseudo de session et implémenté avec l'utilisation du framework .NET.

---

---

## TERMINOLOGIE

- - - - x

*Partie* : jeu en cours, une fois les paramètres et règles déterminés, conférant une action simultanée à chaque joueur.

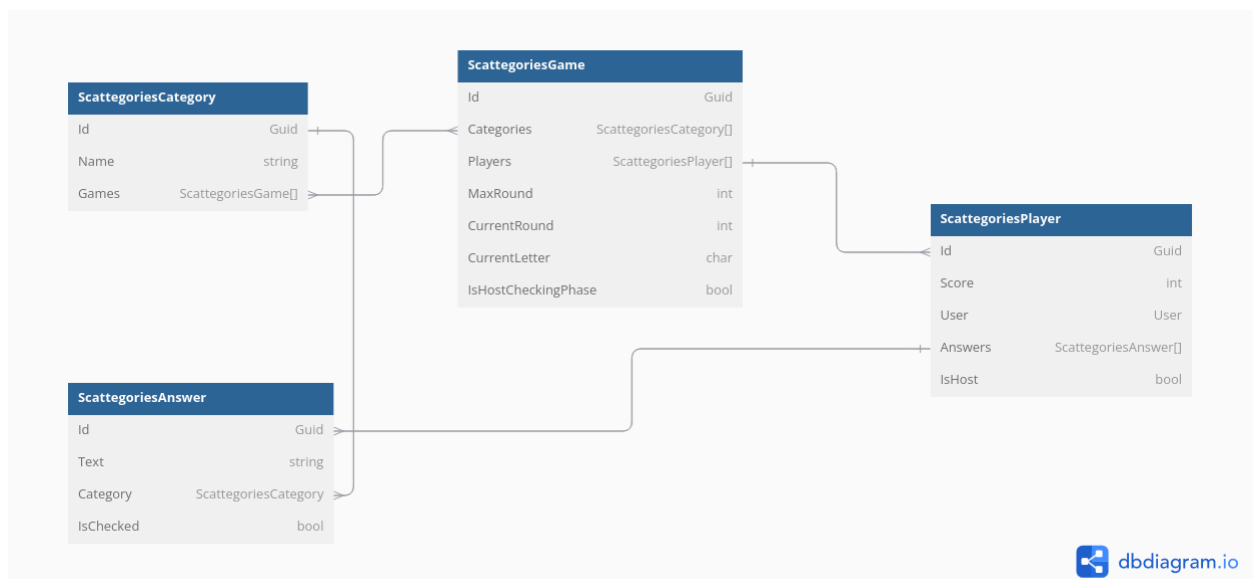
# ARCHITECTURE STATIQUE

- - - - X

## I. Les entités

### 1) structure

Voici un MCD (Modèle Conceptuel de Données) permettant d'identifier les données pour le jeu Petit Bac :



### 2) Description des composants

Une catégorie représente une question posée lors d'une manche du Petit Bac.

---

Description de la classe ScattergoriesCategory :

| Nom de l'attribut | Description  |
|-------------------|--|
| Id                | L'identifiant d'une catégorie en BDD.                          |
| Name              | La chaîne de caractères représentant la catégorie              |
| Games             | Liste des parties dans lesquelles cette catégorie est utilisée |

Une partie du jeu Petit Bac regroupant toutes les informations générales sur la partie.

Description de la classe ScattergoriesGame

| Nom de l'attribut   | Description   |
|---------------------|---|
| Id                  | L'identifiant d'une partie de Petit Bac   |
| Players             | Les joueurs de la partie  |
| MaxRound            | Un entier décrivant le nombre total de manches dans cette partie                  |
| CurrentRound        | Un entier décrivant le numéro de la manche actuelle                               |
| CurrentLetter       | La lettre demandée lors de la manche  |
| IsHostCheckingPhase | Booléen qui indique si la partie est en phase de vérification des mots par l'hôte |
| Categories          | Les catégories utilisées dans cette partie  |

Un Player est un joueur inscrit dans une partie du Petit Bac.

---

---

Description de la classe ScattergoriesPlayer

| Nom de l'attribut | Description   |
|-------------------|---|
| Id                | Identifiant du joueur de la partie  |
| Score             | Total du nombre de points accordés au joueur par l'organisateur de la partie. |
| User              | Utilisateur de la plateforme associé à ce joueur                              |
| Answers           | Les réponses du joueur dans la partie.  |
| IsHost            | Booléen qui indique si le joueur est hôte de la partie                        |

Description de la classe ScattergoriesAnswer:

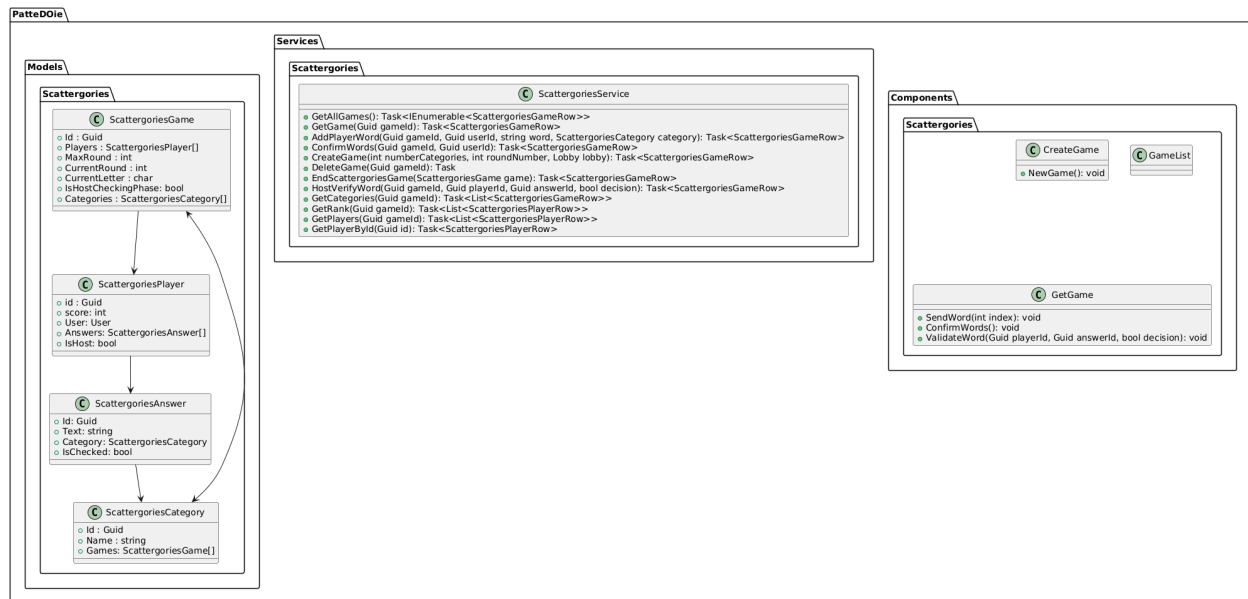
| Nom de l'attribut | Description  |
|-------------------|--|
| Id                | Identifiant de la réponse                                |
| Text              | Mot de la réponse d'une catégorie                        |
| Category          | Catégorie lié à la réponse                               |
| IsChecked         | booléen indiquant si la réponse a été vérifié par l'hôte |

---

# ARCHITECTURE GÉNÉRALE DE L'APPLICATION

- - - - X

## I. Schéma général



[Lien vers le schéma général](#)