



Patte-d'oie - TechQuack

Document d'Architecture Logiciel

Speed Typing





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 Speed Typing. 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 Petit Bac 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.

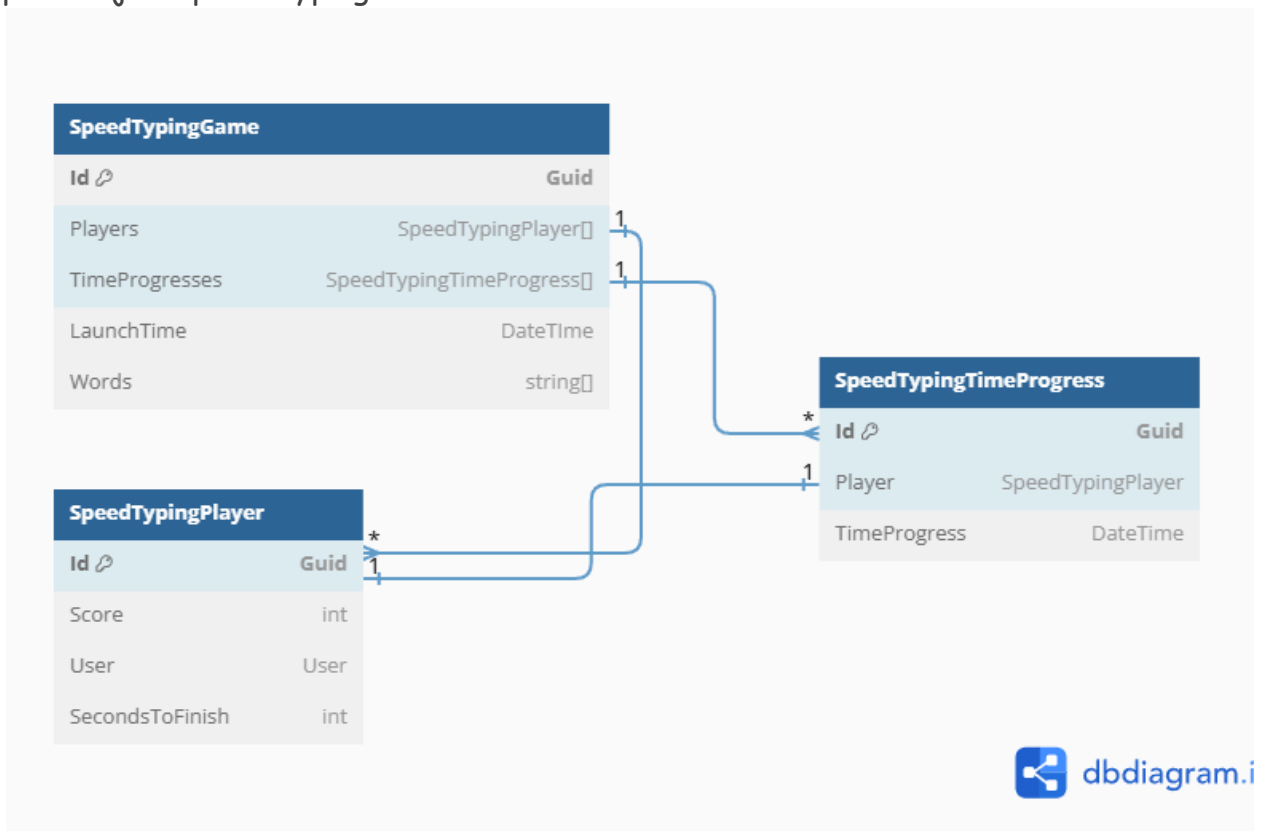
MCD

----- X

1. Les entités

1) structure

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



2) Description des composants

Une partie du jeu Speed Typing regroupant toutes les informations générales sur la partie.

Description de la classe Game

Nom de l'attribut	Description
Id	L'identifiant d'une partie de Speed Typing
Players	Un tableau contenant des entités Player, comprenant les informations sur les joueurs, dont le score de tous les joueurs de la partie
TimeProgresses	Un tableau contenant des entités TimeProgress, comprenant le temps final d'un joueur
LaunchTime	L'heure à laquelle la partie a été lancée (pour calculer le temps de fin d'un joueur ou d'une partie)
Words	La liste des mots

Un joueur est une association entre un utilisateur et ses informations en jeu, dans le cas du Speed Typing il s'agit du score (le nombre de caractères écrit par le joueur à un instant donné) et le temps qu'il a mis à finir de taper ses mots.

Description de la classe Score

Nom de l'attribut	Description
Id	UUID du joueur.
Score	Nombre de mots corrects écrits par le joueur lui conférant un score à un instant donné.
User	Entité associant le joueur à l'utilisateur de la plateforme
SecondsToFinish	Le temps en secondes mis par le joueur pour finir d'écrire les mots dans le temps imparti

Un temps est associé au progrès du joueur à la fin de la liste de mots.

Description de la classe TimeProgress

Nom de l'attribut	Description
Id	UUID du temps associé à un joueur.
TimeProgress	Le temps (soustraction entre l'heure de lancement et l'heure actuelle) mis par l'utilisateur pour compléter la course.
Player	Entité associant le score à un joueur

ARCHITECTURE GÉNÉRALE DE L'APPLICATION

--- X

I. Schéma général

[Lien vers le schéma général](#)

