

Document d'architecture logicielle

Version 1.4

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-15	1.0	Cas d'utilisation première version	Thomas Thiboutot 2143877
2023-03-19	1.1	Diagramme de séquence première version	Thomas Thiboutot 2143877
2023-03-21	1.2	Diagramme de packaging et de déploiement première version et suppression des commentaires bleus	Thomas Thiboutot 2143877
2023-03-21	1.3	Correction diagramme	Thomas Thiboutot 2143877
2023-04-13	1.4	Debut Remise Finale: correction cas d'utilisation	Thomas Thiboutot 2143877
2023-04-18	1.5	Diagramme de séquence, de packaging et de déploiement mis à jour	Thomas Thiboutot 2143877

Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	7
4. Vue logique	13
5. Vue de déploiement.....	15

Document d'architecture logicielle

1. Introduction

Ce document présente l'architecture de notre projet à l'étape du troisième sprint. Dans la section des cas d'utilisation, nous présenterons les diagrammes de cas d'utilisation qui seront suivis d'une brève description de notre vision concernant les différentes façons dont un utilisateur pourrait utiliser chaque composante principale de notre système. Puis nous expliquerons les différents processus qui constituent notre application sous forme de diagrammes de séquence suivis de quelques précisions. L'avant-dernière partie du document sera consacrée au diagramme de paquetage qui représente l'architecture de nos différents services et composantes. Enfin, nous terminerons par le diagramme de déploiement qui illustre la structure de notre projet à plus grande échelle avec les relations entre les machines qui exécutent notre code.

2. Vue des cas d'utilisation

Le deuxième acteur n'est représenté que pour illustrer le fait que ces cas d'utilisation nécessitent la présence d'un deuxième acteur.

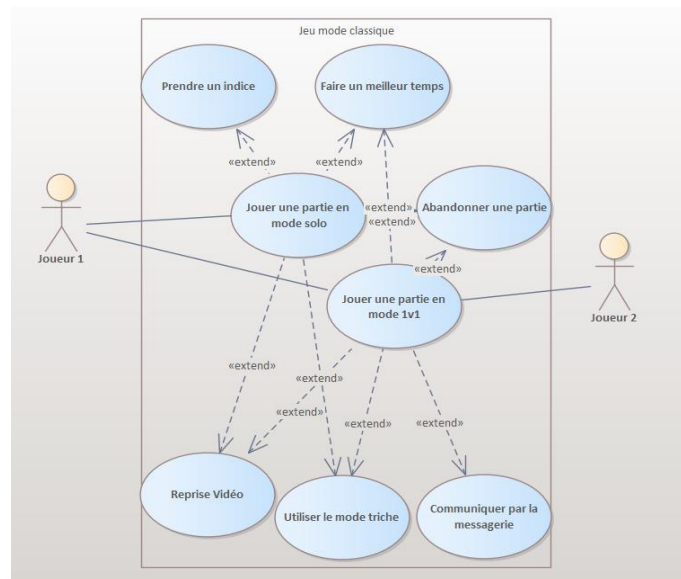


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation du mode classique

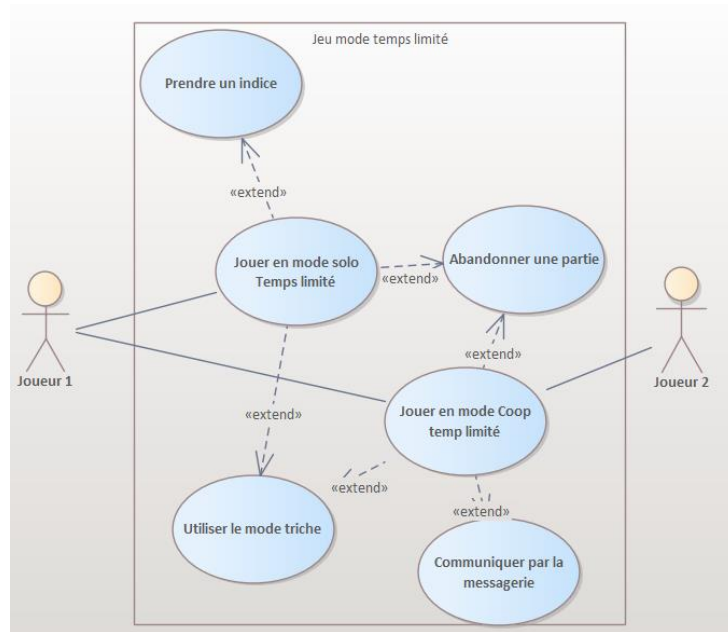


Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation du mode Temps Limité

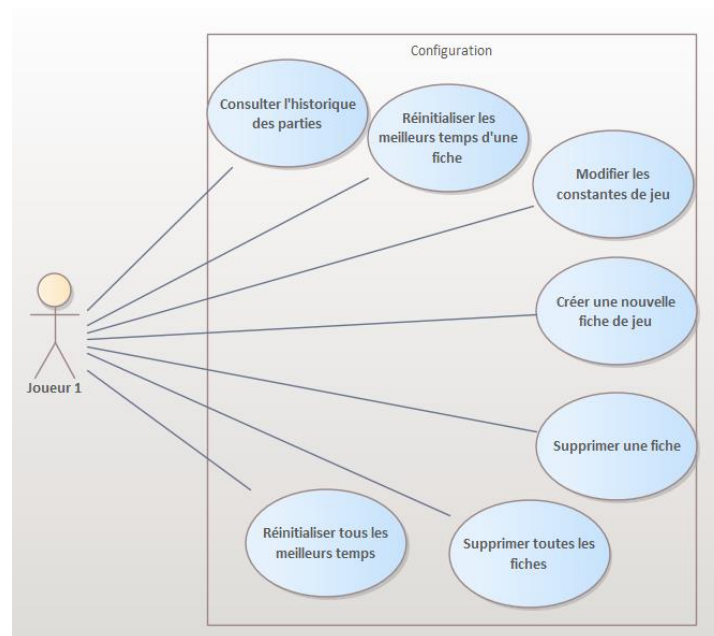


Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation de la configuration

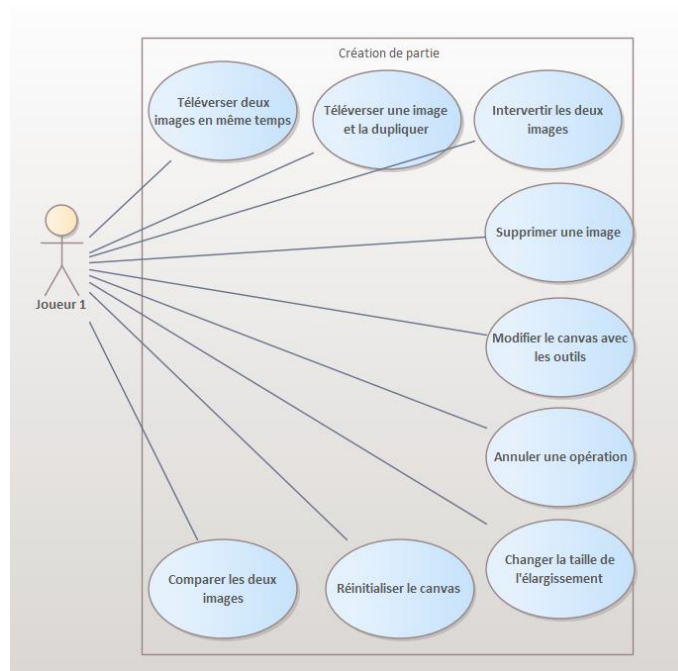


Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation de la page de création

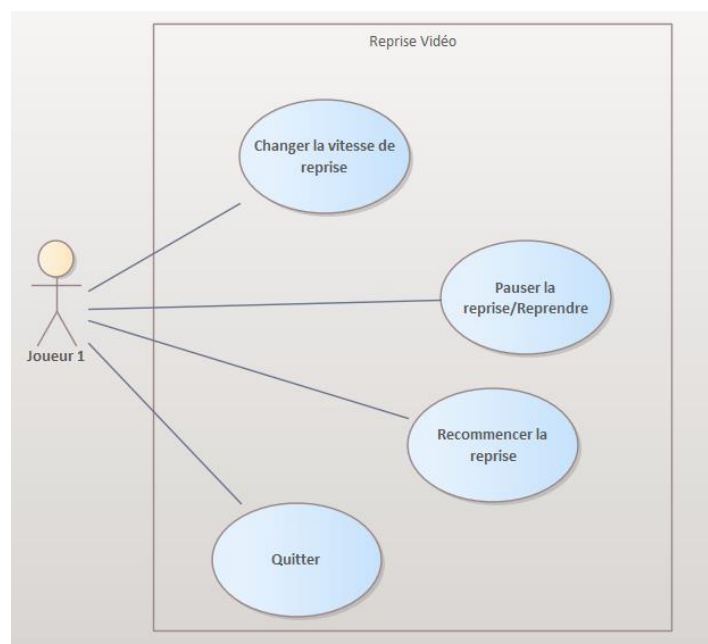


Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation de la reprise vidéo

3. Vue des processus

Précision : MouseEvent() pour chaque diagramme de séquence est un appui du bouton gauche de la souris.

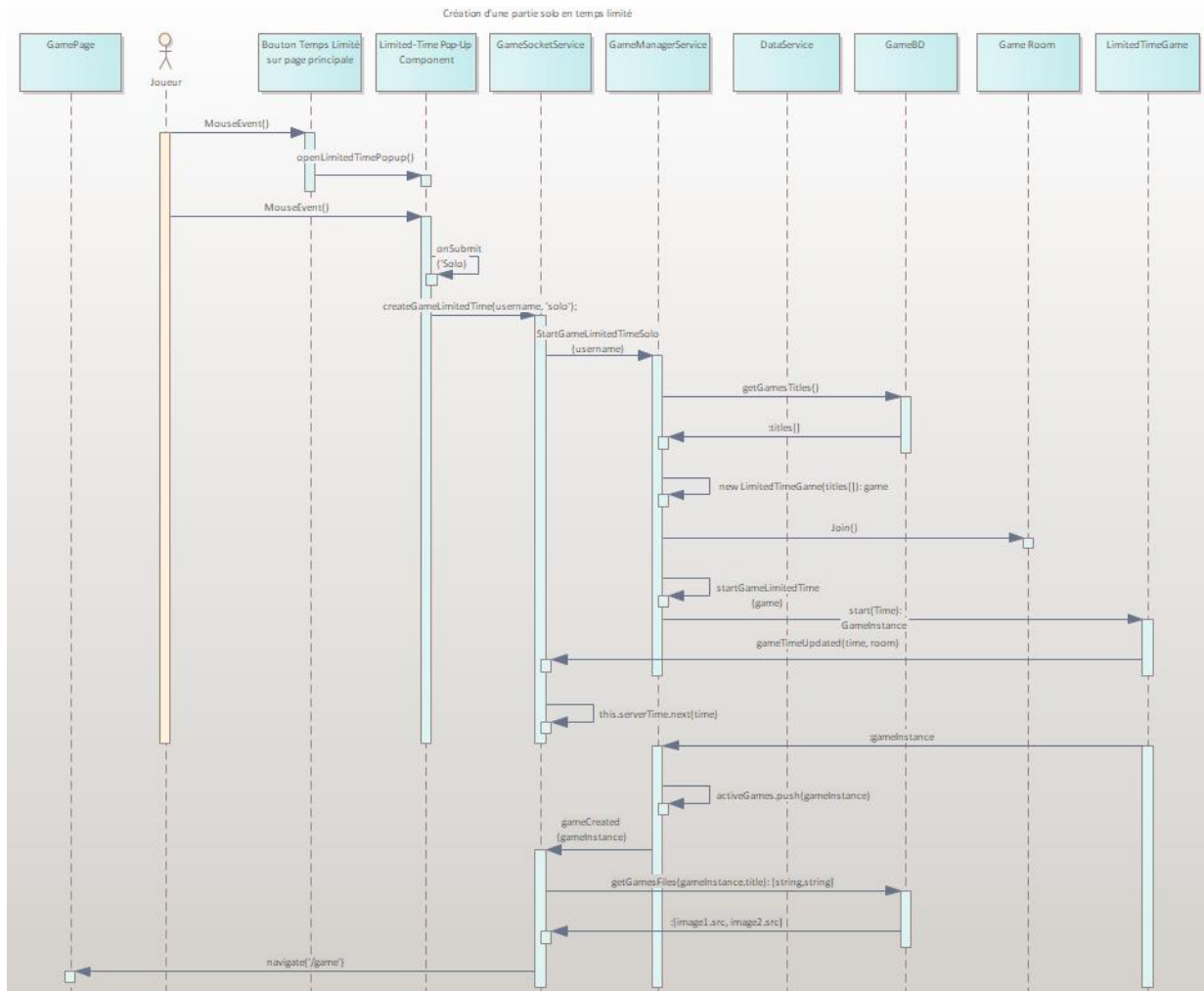


Figure 6: Diagramme de séquence de la création de partie solo en temps limité

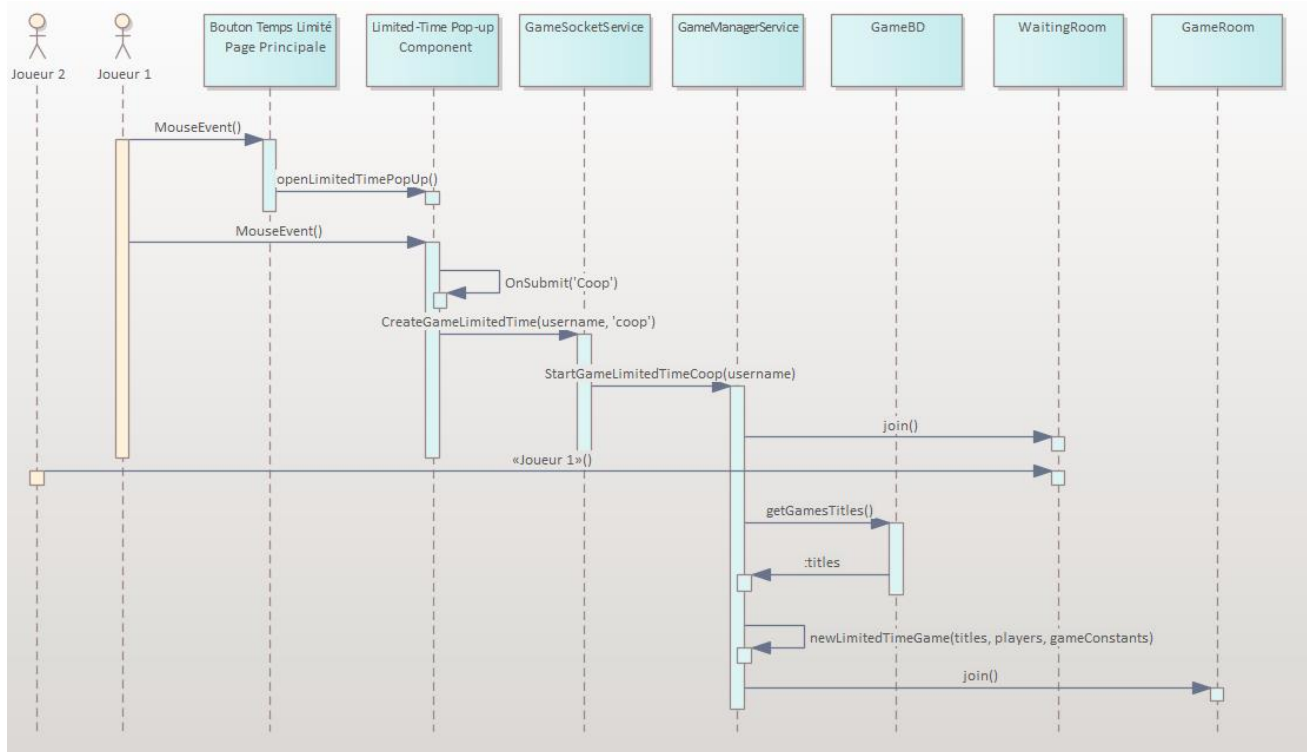


Figure 7: Diagramme de séquence de la création de partie Coop

Ceci représente la création d'une salle d'attente sélectionnée par l'utilisateur qui est la première étape de la création d'une partie en mode coop. Le message Joueur 1 indique que le deuxième joueur suit la même séquence que le premier.

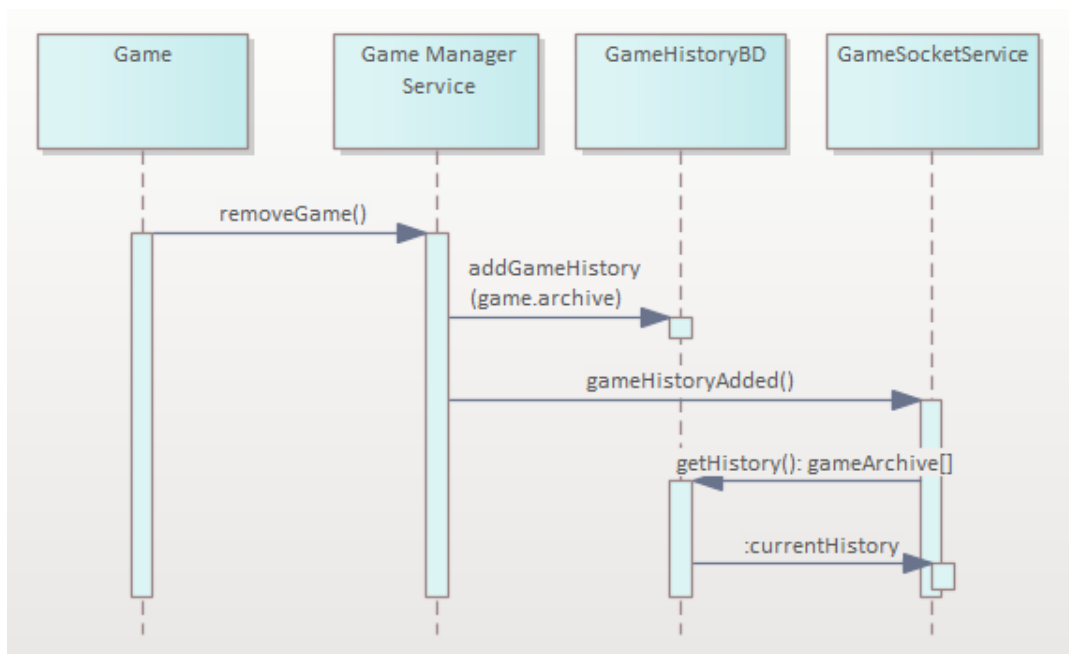


Figure 8: Diagramme de séquence de l'ajout d'une partie à l'historique

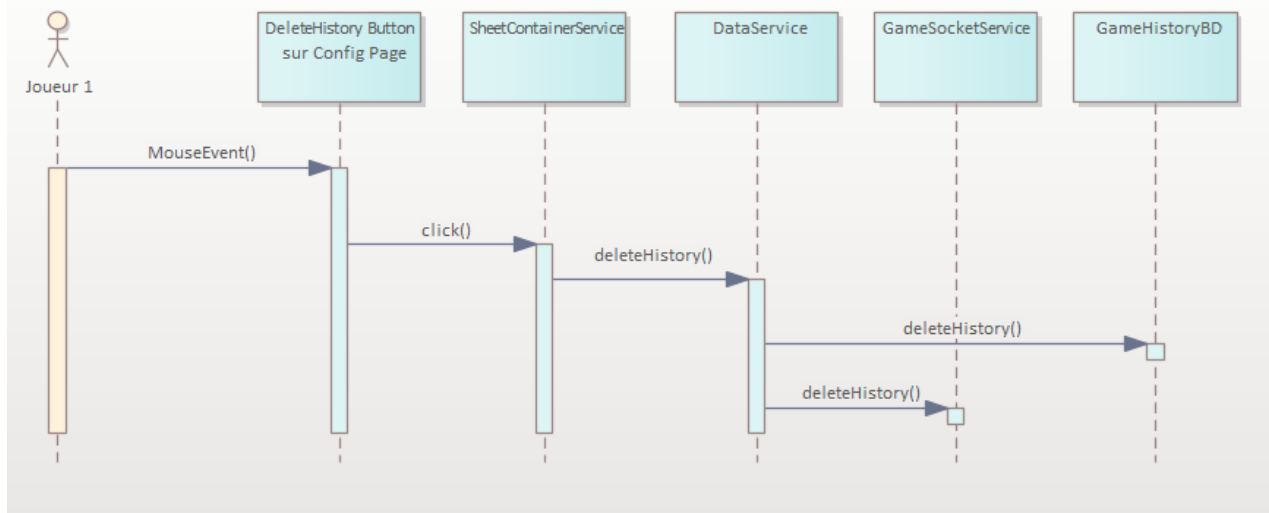


Figure 9: Diagramme de séquence de suppression de l'historique

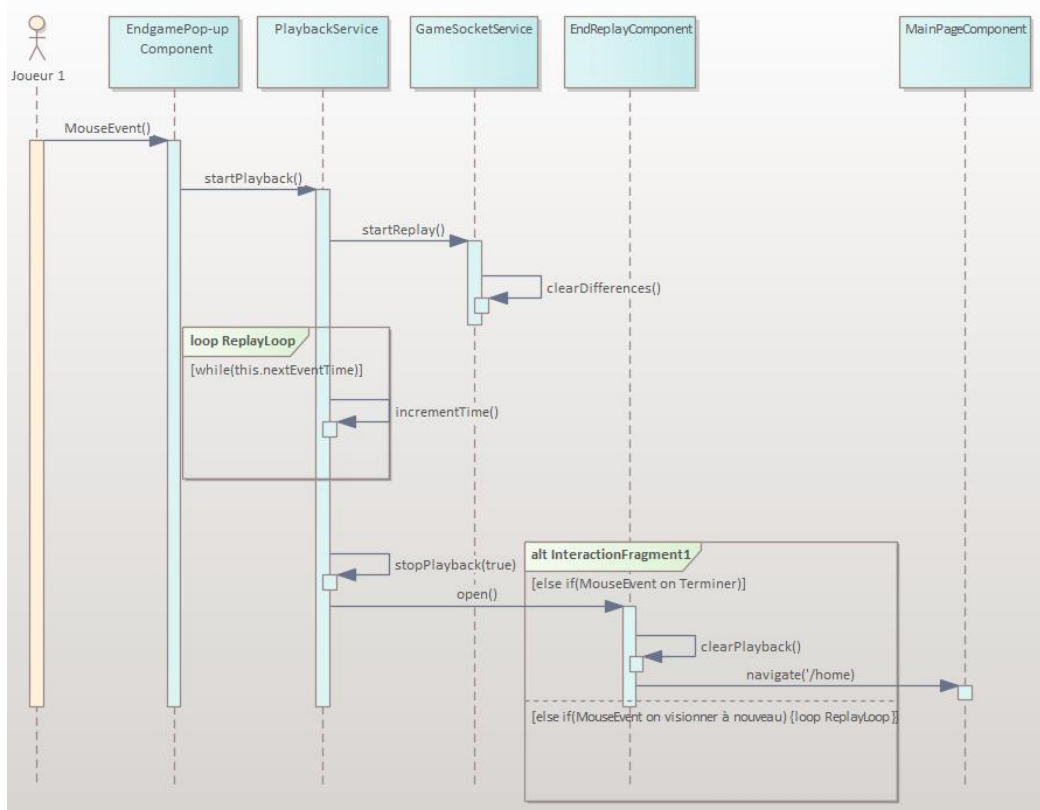


Figure 10: Diagramme de séquence de la reprise vidéo

La reprise vidéo est assez simple en termes de séquence. Chaque opération effectuée par un joueur sera mise dans une file qui sauvegardera la partie en étape comme pour la fonctionnalité de rappel « Ctrl-Z » implémenté pour le sprint 2. Quand la partie prendra fin l'option de visionner la partie sera présente sur le pop-up de fin partie. Pour rejouer la partie il suffira de défiler les étapes. Le cas ci-dessus illustre un utilisateur qui quitte après un visionnement pour simplifier le diagramme.

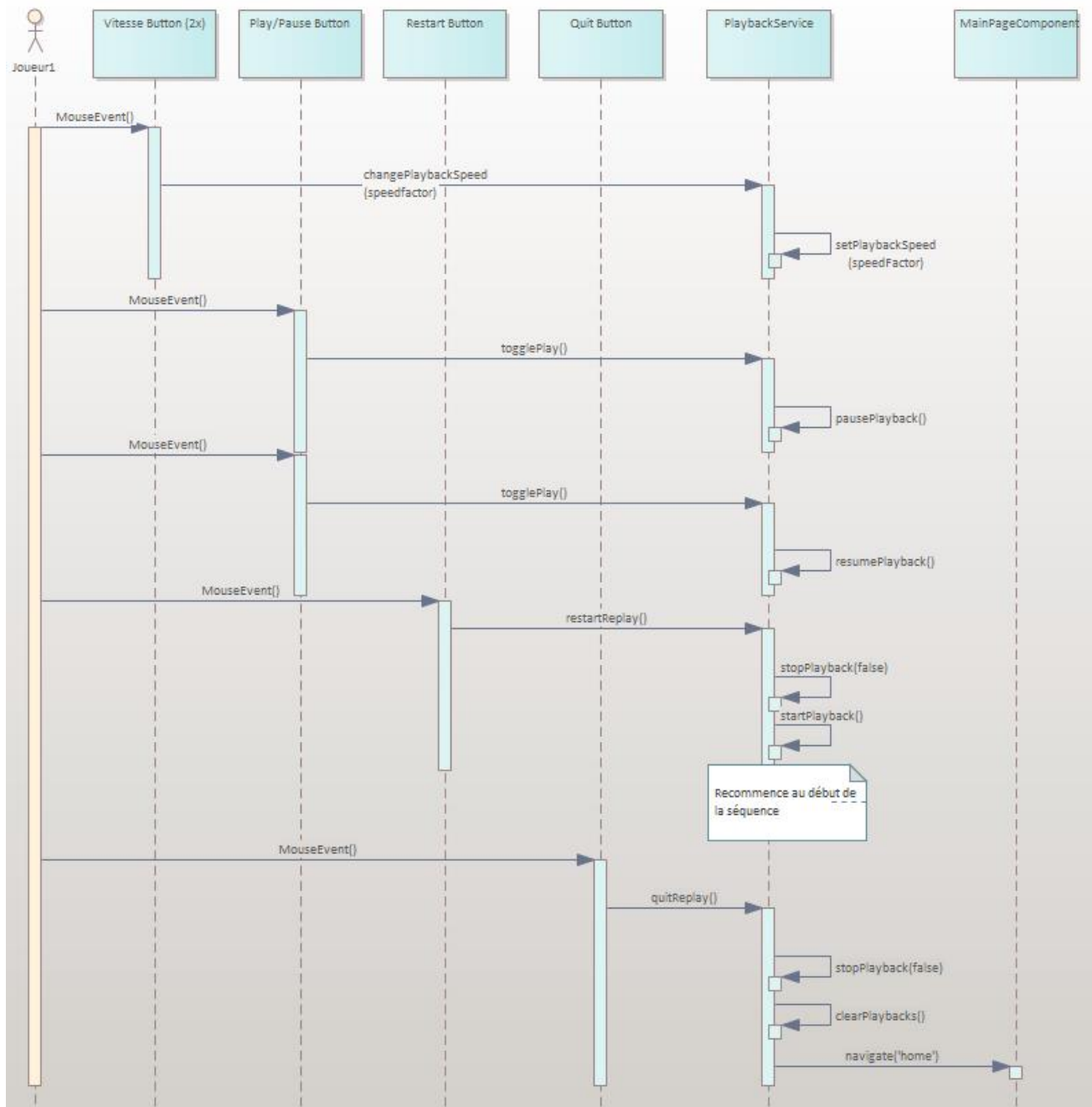


Figure 11: Diagramme de séquence des options de contrôle de la reprise vidéo

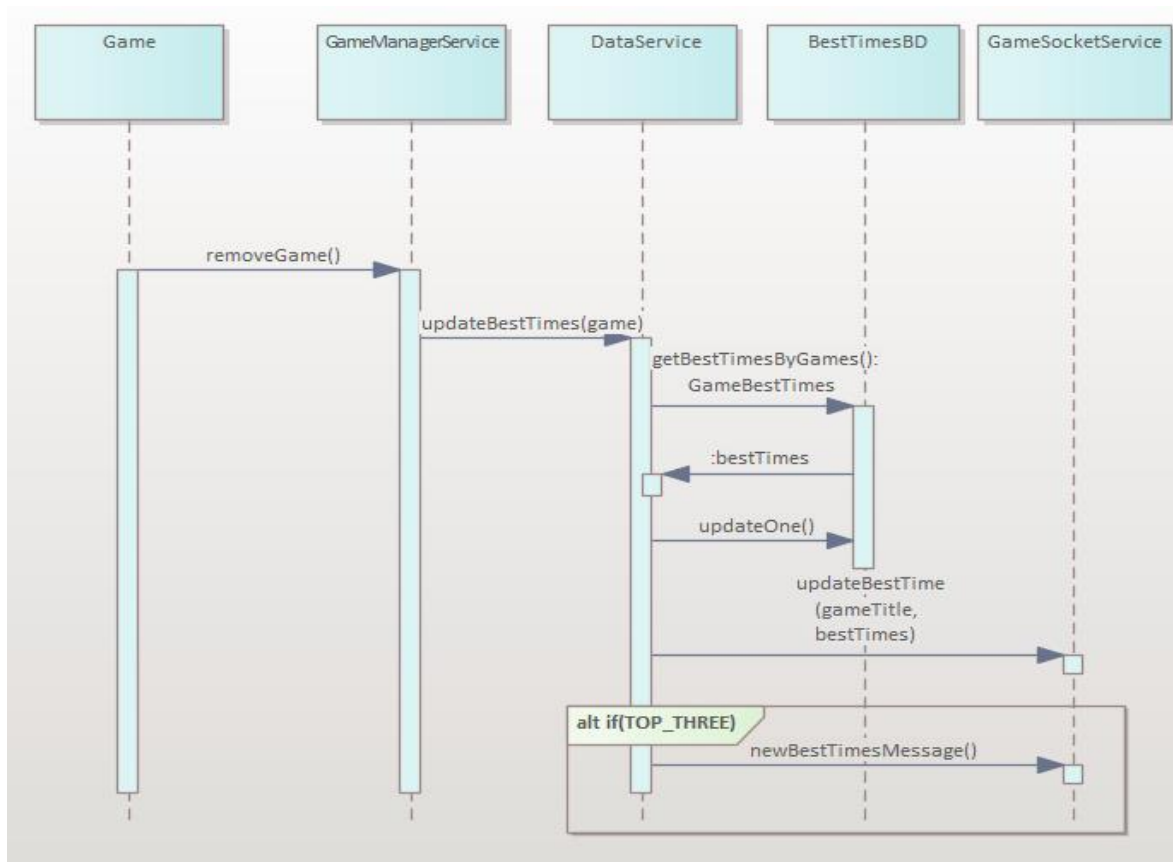


Figure 12: Diagramme de séquence d'un meilleur temps

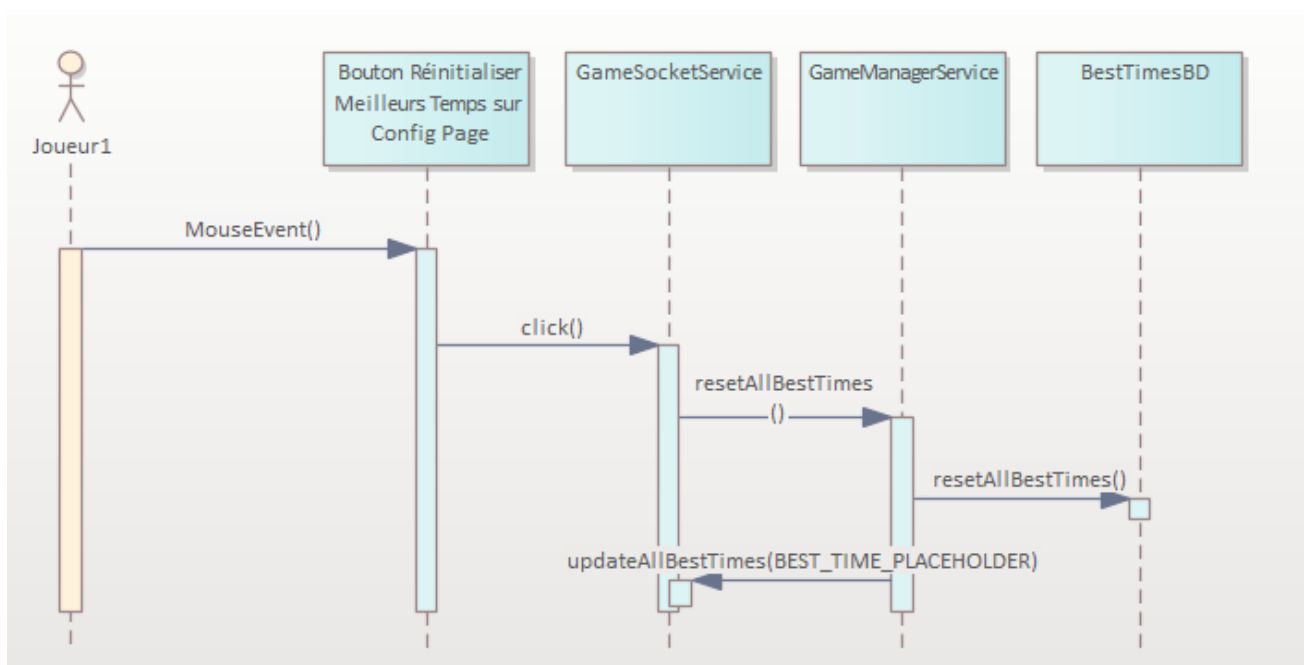


Figure 13: Diagramme de séquence de la réinitialisation des temps

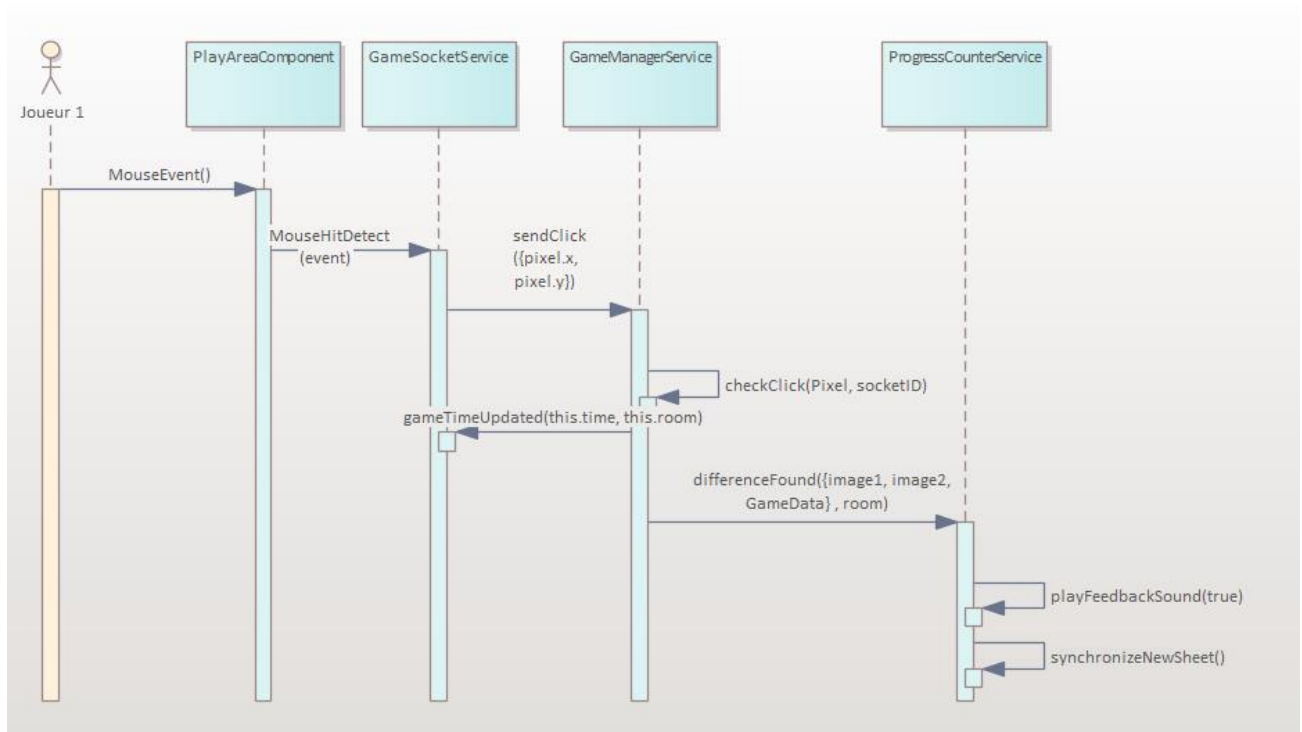


Figure 14: Diagramme de séquence d'une différence trouvée en mode temps limité

4. Vue logique

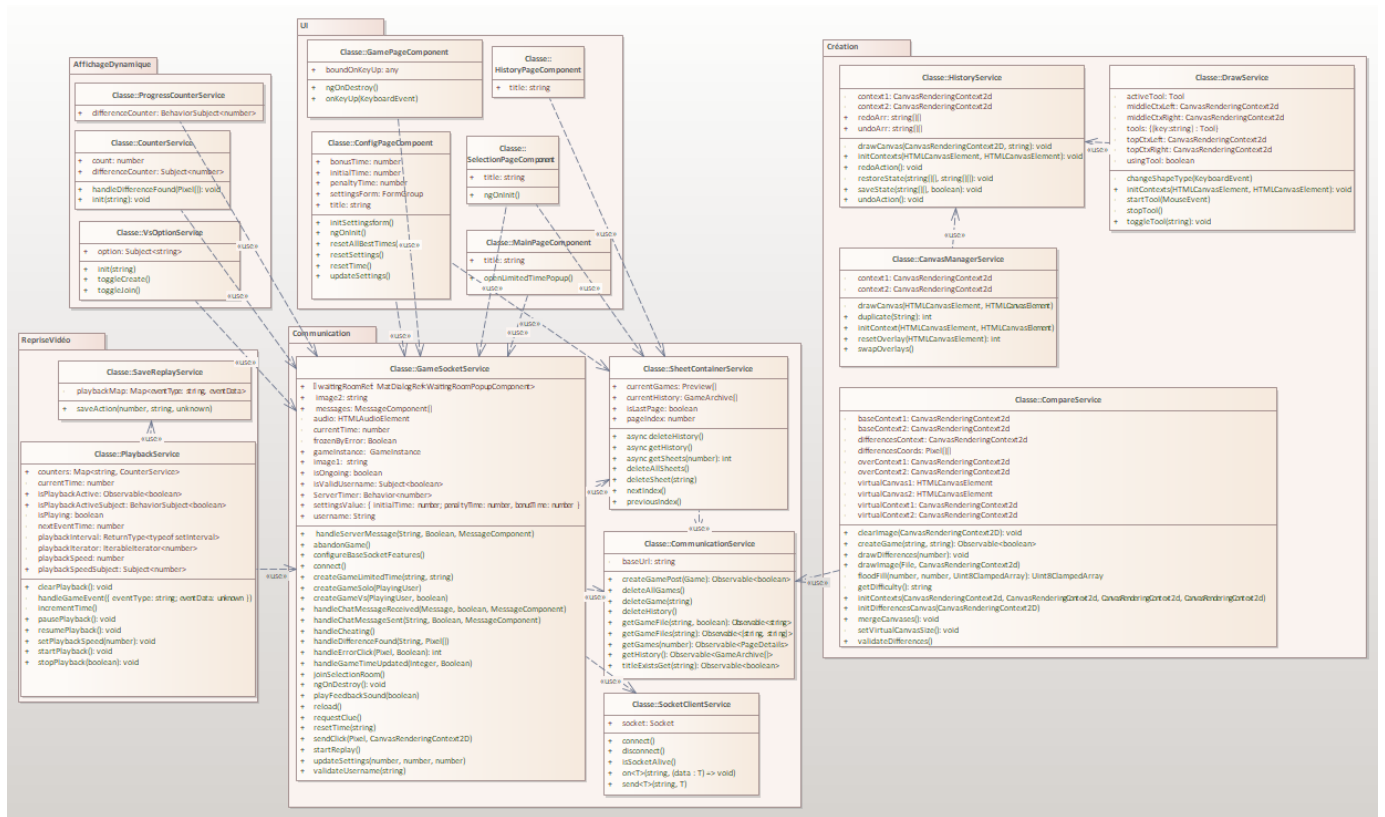


Figure 15: Diagramme de paquetage du client

Le diagramme de paquetage représente uniquement le côté client de notre application. La première ligne représente la vue du site. Nous avons omis les composants plus petites qui font partie des pages de notre site pour simplifier le diagramme et car elles n'apporteraient rien de pertinent à la compréhension de notre logique.

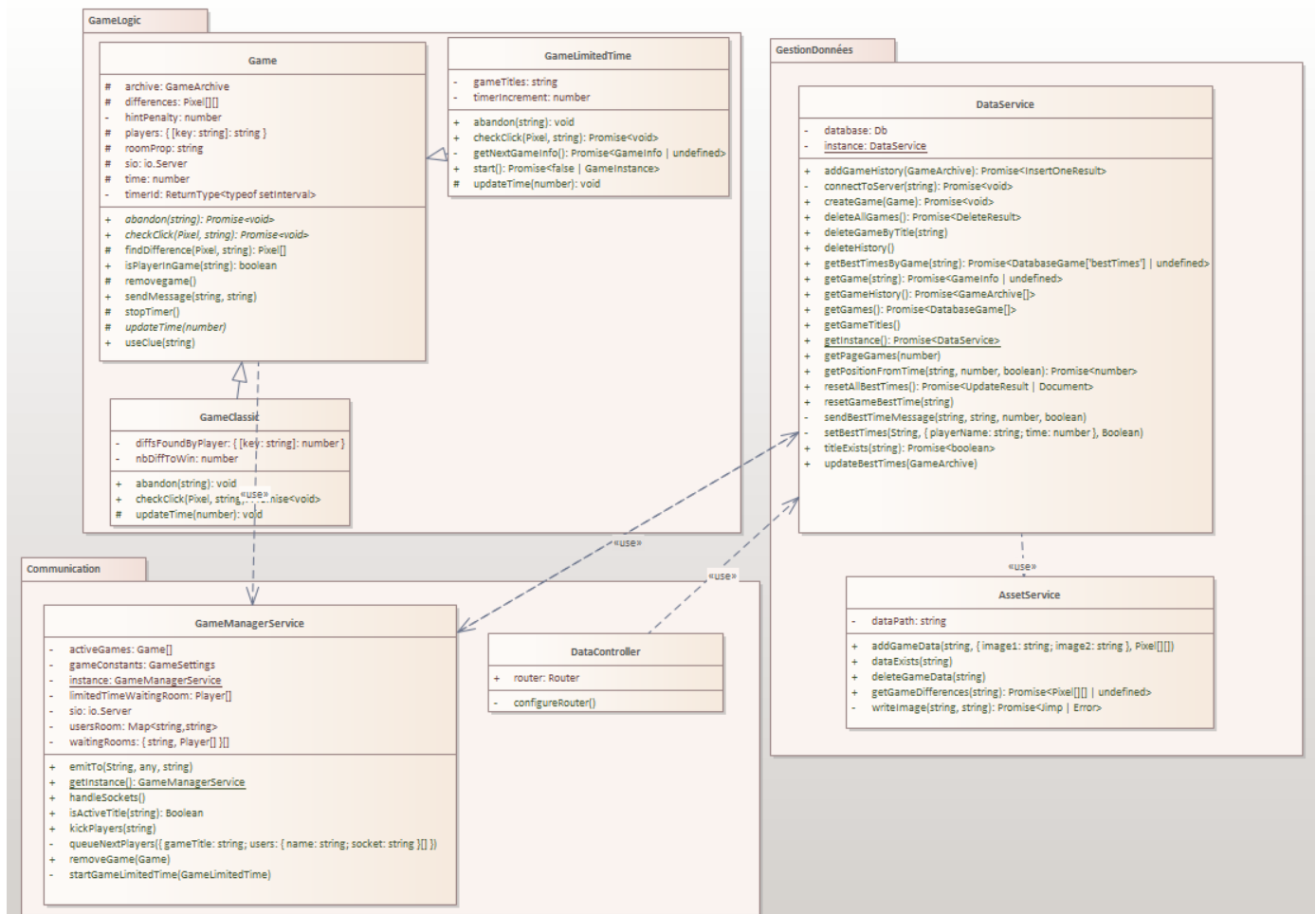


Figure 16: Diagramme de paquetage du serveur

Ce diagramme de paquetage représente uniquement la partie serveur de notre application.

5. Vue de déploiement

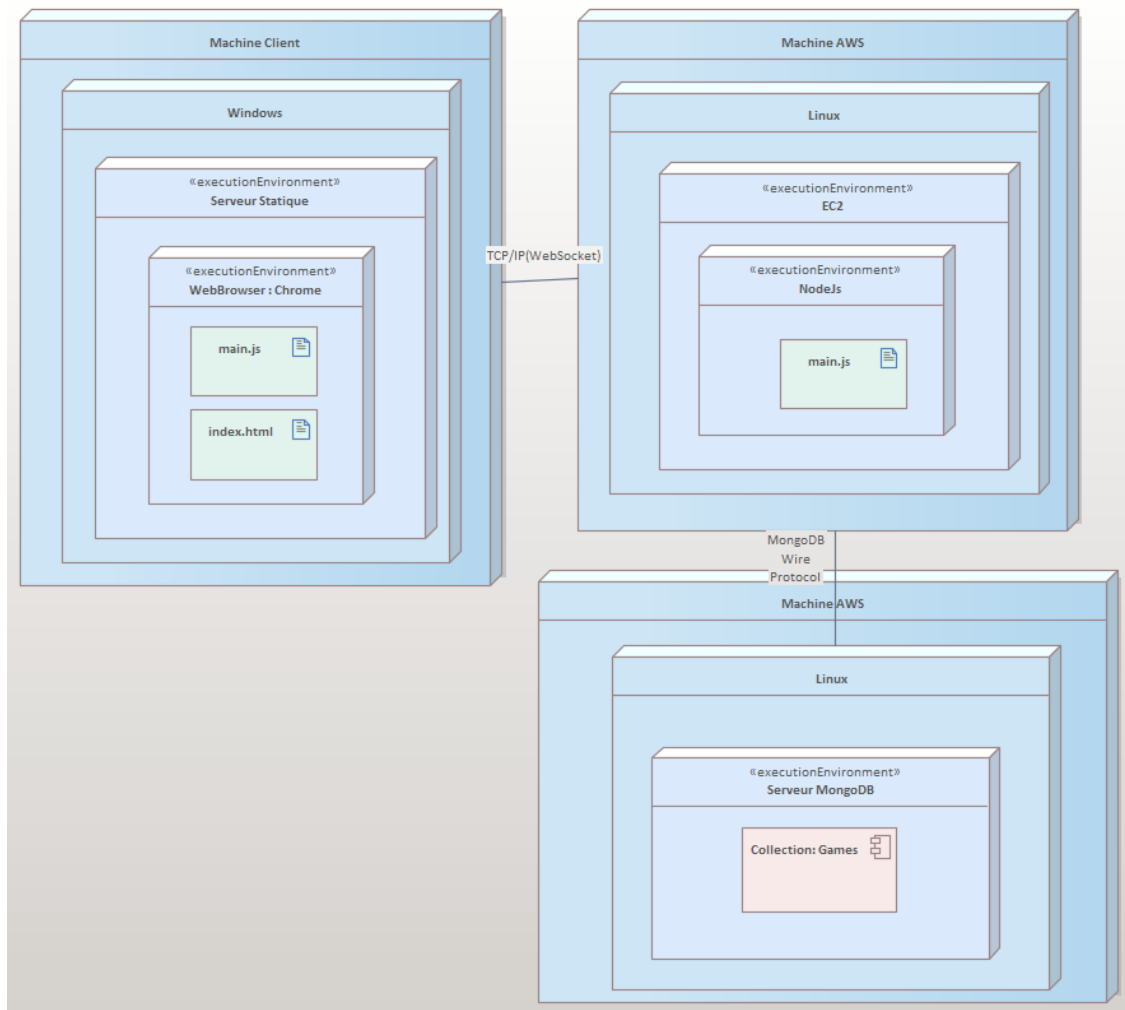


Figure 17: Diagramme de déploiement

Nous avons décrit le nœud du serveur MongoDB comme étant une machine AWS puisque notre base de données est déployée sur ce type de machine par MongoDB. Bien qu'elles aient le même nom, ce ne sont pas les mêmes machines.