

Volet architecture applicative

Objectifs

Objectif 1	Mise en place d'une infrastructure haute-disponibilité pour héberger le jeux vidéo mobile dans le cloud.
------------	--

Acteurs

Acteur 1	Utilisateurs de l'application.
Acteur 2	Administrateur de l'application.

Volet développement

Points soumis à étude complémentaire

ID	Statut	Description
Point1	En cours	Choix de l'architecture d'ingestion de message en temps réel. Des solutions plus ou moins complexes existent chez Azure. <ul style="list-style-type: none">• Azure CDN, voir peut être pour un autre storage
Point2	Done	Infrastructure déjà mis en place grâce au template Azure.

Hypothèses

Hyp1	Potentiellement on aura besoin de l'ajout d'un Splunk/ELK dans l'architecture pour avoir une meilleure vue sur les analyses de logs.
------	--

Contraintes

Rest1	Scalabilité sur l'ingestion des données et l'analyse en temps réel
-------	--

Rest2	Mise en place de stockage blob redondant permettant la haute disponibilité du jeu mobile.
Rest3	Manque de temps.

Volet dimensionnement

Deploiement Terraform

Service1	Existant	Azure traffic Manager
Service2	Existant	Azure API apps
Service3	Existant	Azure CDN
Service4	Existant	Azure Database for MySQL
Service5	Existant	Azure HD Insight

Volet architecture sécurité

Contraintes

Sec1	Redondance de la base de données sur 3 zones différentes.
Sec2	Chiffrement sur l'ensemble du pipeline, de l'application mobile jusqu'à la couche de persistance des données.

Schéma de l'infrastructure

