





Projet de Master : Livrable 2

Musigame, une nouvelle manière d'apprécier la musique

BEAUMONT Benoit PANI Romain

M2 CYBER - 2023/2024

Sommaire

Sommaire	2
Choix de conception	3
Schéma d'architecture	3
Maquette FIGMA	
Références	

Choix de conception

Comme décrit dans le précédent livrable, nous avons mis en place des Architecture Decision Records (ADR) dans notre projet, permettant ainsi de consigner les choix architecturaux clés pris lors du développement logiciel.

Voici les différents choix qui ont été pris ainsi que leurs justifications :

- Séparation du projet en deux modules https://github.com/bbmt0/Musigame/blob/main/doc/architecture/decisions/001-split-p roject-in-2-applications.md
- Choix de l'utilisation d'un monorepo sur Github : https://github.com/bbmt0/Musigame/blob/main/doc/architecture/decisions/002-monorepo-on-github.md
- Utilisation de firebase en tant que base de données :
 https://github.com/bbmt0/Musigame/blob/main/doc/architecture/decisions/003-firebase-as-database.md

Schéma d'architecture

Avant de commencer le développement d'un logiciel, il est primordial d'avoir une vision claire de l'architecture choisie. Dans ce cadre, nous avons décidé d'utiliser les normes C4, qui sont un ensemble de bonnes pratiques et de conventions pour la conception et la documentation de l'architecture logicielle^[1].

Les normes C4 nous permettent de structurer notre système en plusieurs niveaux d'abstraction : le contexte système, les conteneurs, les composants et les classes.

Ces schémas sont à faire évoluer au fur et à mesure des changements qui occurrent dans l'application. A l'heure actuelle, ils se composent comme décrits sur ces figures (Figure 1 et 2). Ils sont directement maintenus sur notre Github facilitant ainsi leur consultation : https://github.com/bbmt0/Musigame/tree/main/doc/architecture/schemas/c4

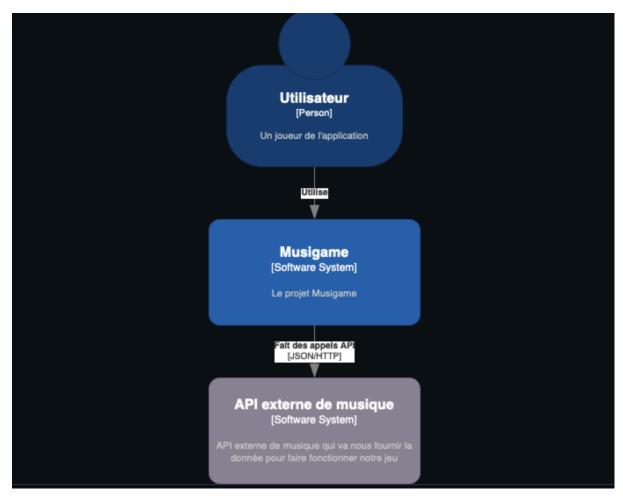


Figure 1 : Schéma C1 de Musigame

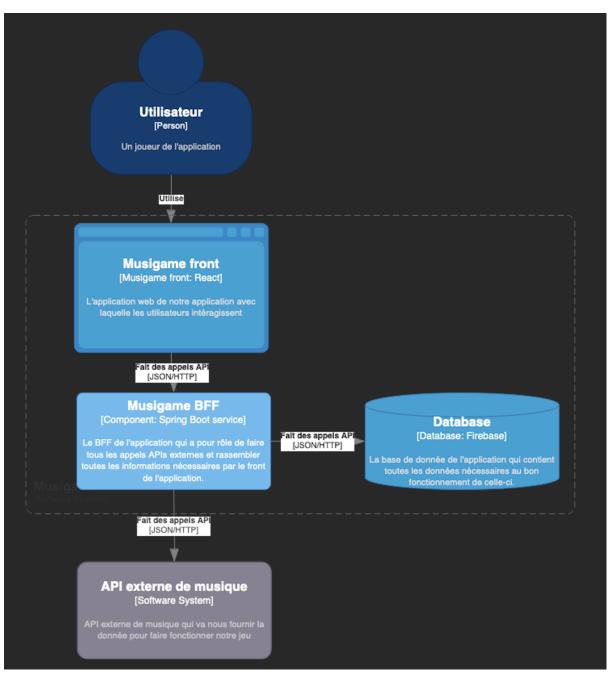


Figure 2 : Schéma C2 de Musigame

Maquette FIGMA

Afin de faciliter notre création, nous avons consacré une importante partie à la réalisation d'une maquette. Cette maquette a pour but à la fois de simplifier le développement a posteriori, d'établir le parcours utilisateur et également d'établir l'identité graphique du produit.

Même si nous avions initialement estimé que cette maquette serait établie pour la fin février, différentes retouches effectuées et des problématiques d'UX/UI. Pour la palette des couleurs, nous nous sommes aidés de différents outils comme Adobe Color^[2].

Ainsi, nous avons pu créer notre palette de couleurs qui correspond à l'essence de notre application (Figure 3) ainsi que la page de connexion (Figure 4), le menu principal (Figure 5), la page de création de partie (Figure 6), la page d'invitation (Figure 7), la page pour rejoindre une partie (Figure 8) puis les autres pages de jeu qui respectent la même thématique visuelle. Une des pages qui a représenté un important défi fût celle où l'utilisateur doit chercher la musique qui souhaite soumettre et avons opté pour un visuel plutôt sobre (Figure 9). Pour toute l'application, nous avons cherché une police qui correspondait à notre univers et avons fait le choix de Nova Square^[3], disponible sur Google Fonts. Pour les avatars des utilisateurs, une bibliothèque gratuite est utilisée, développée par Odama Studio^[4].



Figure 3 : Palette de couleurs de Musigame



Figure 4 : Page de connexion



Figure 5 : Page du menu principal



Figure 6 : Page de création de partie



Figure 7 : Page d'invitation à une partie



FIgure 8 : Page pour rejoindre une partie



Figure 9 : Page de recherche de musique

Références

- 1. https://c4model.com/
- 2. https://color.adobe.com/fr/create/color-wheel
- 3. https://fonts.google.com/specimen/Nova+Square
- 4. https://dribbble.com/shots/19271730-3D-Avatar-Collection-Vol-01