

# Orchestrateur Saga - Documentation d'Architecture

---

Ce document, basé sur le modèle arc42, décrit l'orchestrateur saga pour la gestion des commandes travaillant en tandem avec Store Manager and Payments API.

## 1. Introduction et Objectifs

### Panorama des exigences

L'orchestrateur saga est une application qui coordonne les transactions distribuées lors de la création d'une commande dans le Store Manager. Il garantit la cohérence des données à travers plusieurs services en gérant une séquence d'opérations et leurs compensations en cas d'échec.

Fonctionnalités principales :

- Orchestration de la création de commandes, de la gestion des stocks qui s'ensuit et du paiement lié à la création d'une nouvelle commande
- Compensation automatique en cas d'erreur (rollback)

### Objectifs qualité

Priorité	Objectif qualité	Scénario
1	<b>Cohérence des données</b>	Garantir que toutes les opérations d'une commande réussissent ou qu'aucune ne soit appliquée
2	<b>Résilience</b>	Capacité à compenser les opérations en cas d'échec partiel
3	<b>Maintenabilité</b>	Architecture extensible et ségrégué permettant d'ajouter facilement de nouvelles étapes au saga

### Parties prenantes (Stakeholders)

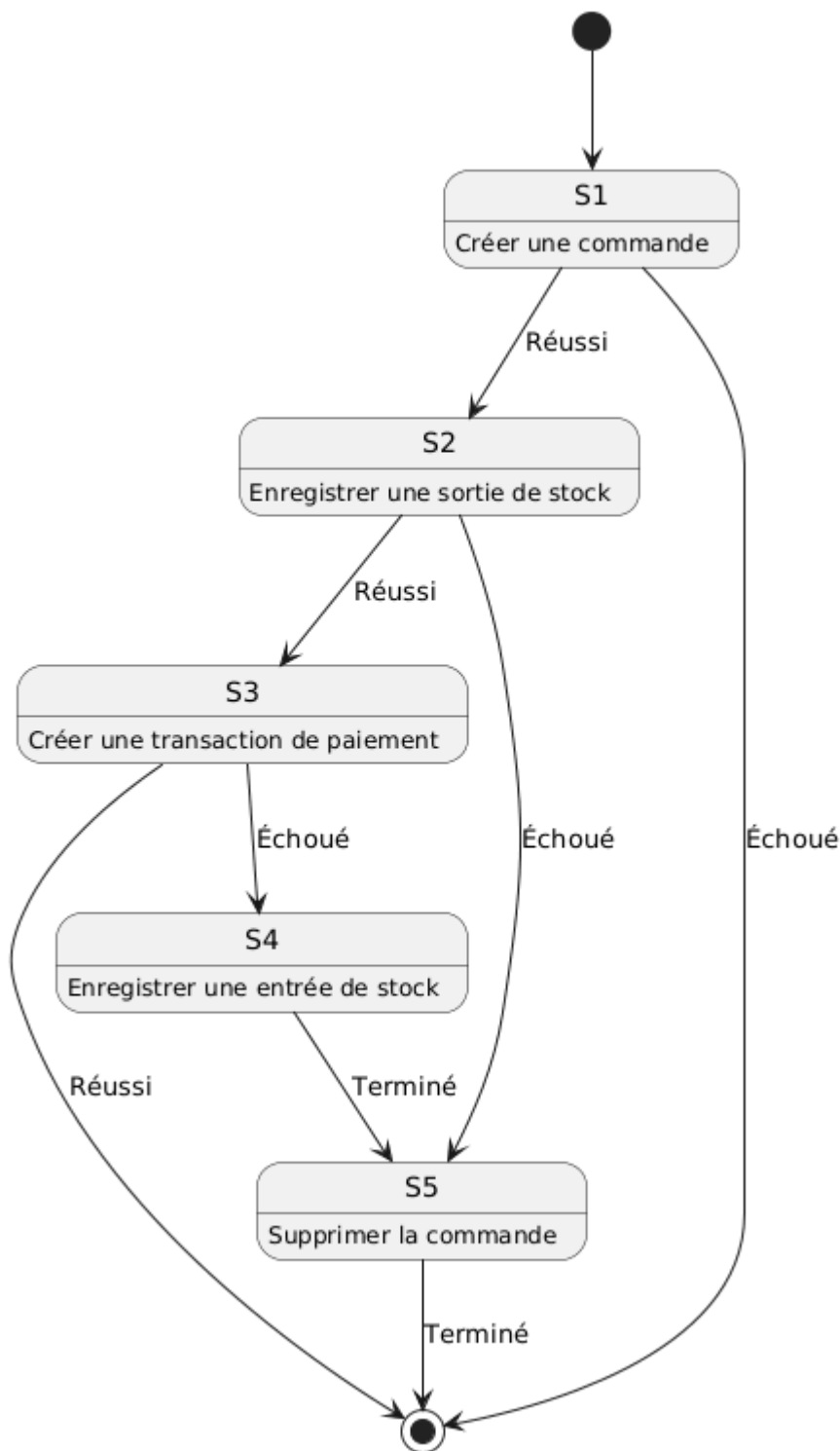
- **Développeuses et développeurs** : Apprendre/enseigner le patron saga pour les transactions distribuées
- **Store Manager** : Créer des commandes de manière fiable
- **Payments API** : Fournir un service de paiement pour les commandes de manière fiable

## 2. Contraintes d'architecture

Contrainte	Description
<b>Technologie</b>	Utilisation de Python 3, Flask et Docker
<b>Architecture</b>	Patron Saga avec orchestration centralisée
<b>Intégration</b>	Doit s'intégrer avec les applications Store Manager et Payments API existantes

## 3. Portée et contexte du système

## Contexte métier



L'orchestrateur saga coordonne le

processus de création de commande (Order Saga) qui implique :

1. Création de la commande dans le Store Manager
2. Gestion du stock pour les articles commandés
3. Traitement du paiement
4. Compensation en cas d'échec à n'importe quelle étape

## Contexte technique

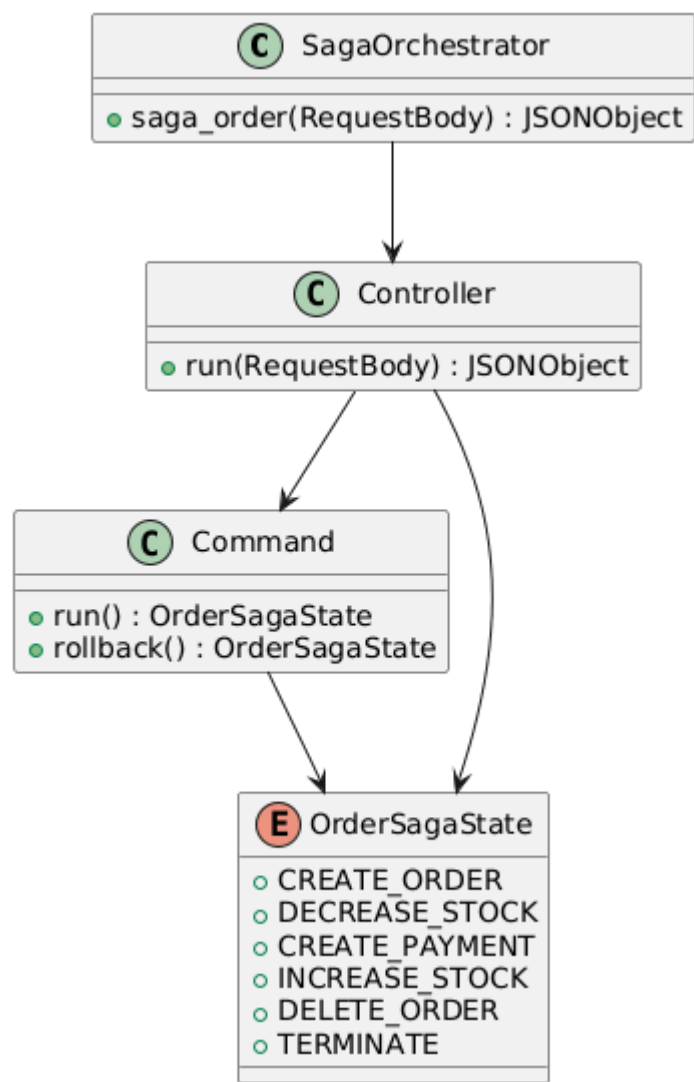
- **Applications clientes** : Postman, potentiels frontends web/mobiles
- **Services impliqués** : StoreManager, PaymentsAPI

- **Machine à états** : Utilisation des états pour représenter et gérer la progression d'une saga
- **Communication** : Appels HTTP REST vers l'API StoreManager

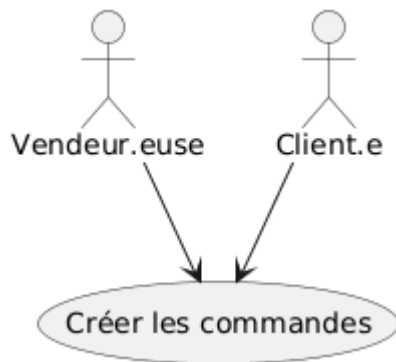
4. Stratégie de solution

Problème	Approche de solution
Transactions distribuées	Patron Saga avec orchestration centralisée
Compensation d'erreurs	Méthodes <code>rollback()</code> dans chaque commande
Séquencement d'opérations	Machine à états avec transitions explicites et sans boucles
Uniformité	Utilisation de méthodes abstraites dans les classe Command et Controller pour garantir l'uniformité des implementations

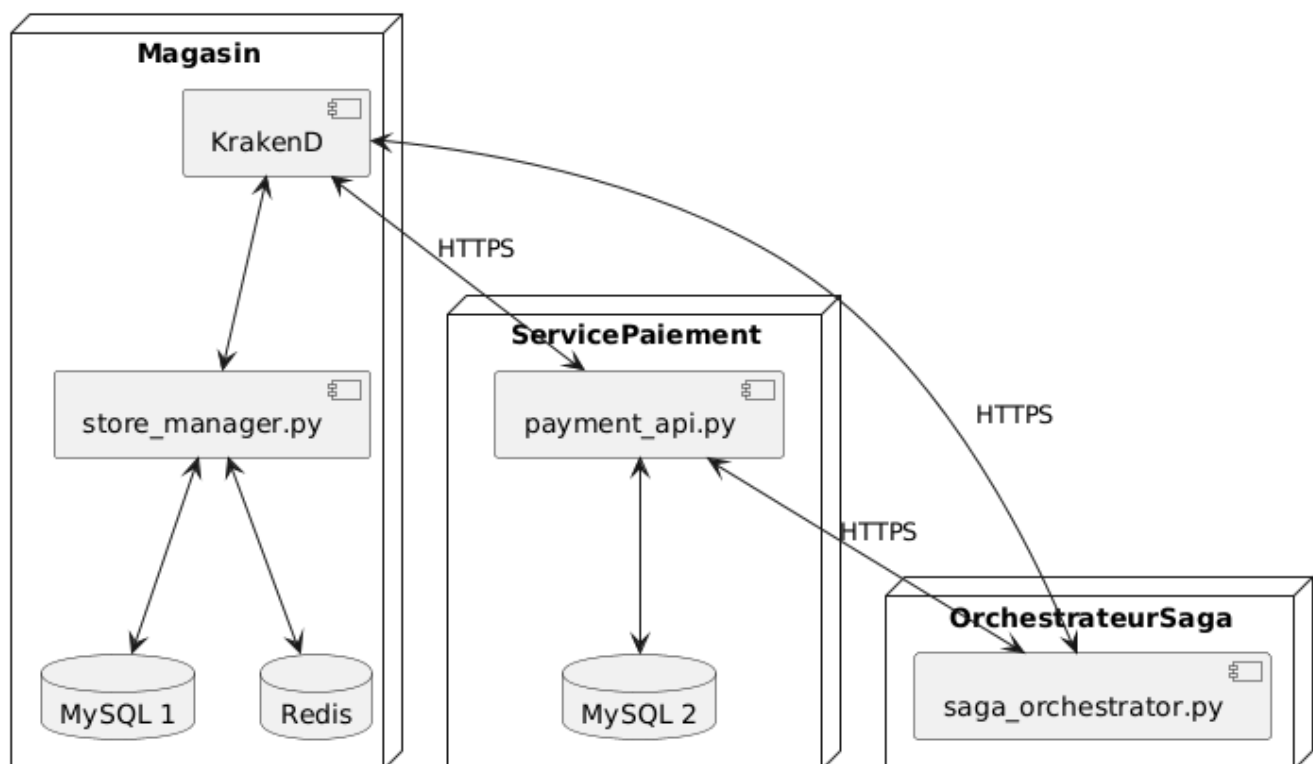
5. Vue des blocs de construction



6. Vue d'exécution



## 7. Vue de déploiement



## 8. Concepts transversaux

Patron Saga, Machine à états

## 9. Décisions d'architecture

Veuillez consulter le fichier </docs/adr/adr001.md>.

## 10. Exigences qualité

Cohérence des données

- Toutes les opérations d'une commande réussissent ou aucune n'est appliquée
- Les rollbacks restaurent l'état précédent du système

Résilience

- Gestion des erreurs à chaque étape des sagas

- Compensation automatique en cas d'échec partiel

Maintenabilité

- Séparation claire des responsabilités (Controller, Commands, States)
- Structure extensible permettant d'ajouter facilement de nouvelles étapes

11. Risques et dettes techniques

Risque	Impact	Mitigation
<b>Point de défaillance</b>	Si l'orchestrateur cesse de fonctionner, il devient impossible de créer des commandes, même si le Store Manager et le Payments API continuent de fonctionner	Coupler l'orchestrateur avec le Store Manager, ou utiliser une saga chorégraphiée (hors du cadre de ce labo)
<b>Pas de retry</b>	Échec définitif en cas d'erreur temporaire	Implémenter une logique de retry (hors du cadre de ce labo)

12. Glossaire

Terme	Définition
<b>Saga</b>	Un algorithme capable de coordonner plusieurs changements d'état, mais qui évite de bloquer les ressources pendant de longues périodes
<b>Orchestration</b>	Coordination centralisée d'un processus métier complexe
<b>Compensation</b>	Opération inverse permettant d'annuler les effets d'une opération précédente
<b>Command</b>	Patron de conception encapsulant une opération dans un objet
<b>Rollback</b>	Annulation d'une opération pour restaurer un état précédent
<b>Machine à états</b>	Modèle de calcul composé d'états et de transitions entre ces états