



Modélisation V2

CHPS0705

Romain COGNE
Kevin LAMY
Corentin LEVALET
Kilyan SLOWINSKI

MODELISATION V2

Sommaire

Contexte :.....	2
Modification du cas d'utilisation du BT.....	2
Contenu des paquets de communication.....	2
Communications : signalement d'un bug.....	3
Premier visuel de l'application.....	4

MODELISATION V2

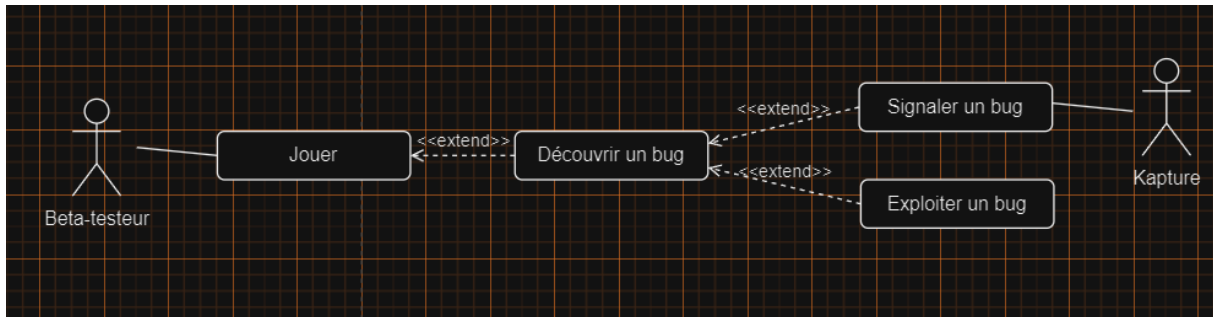
Contexte :

À la suite des discussions avec la société Kapture, l'équipe Hrist a décidé d'apporter plusieurs modifications à la modélisation de l'application BT-Overlay. Ce document précise les améliorations obtenues.

On ne présente ici que les documents modifiés ou nouveaux.

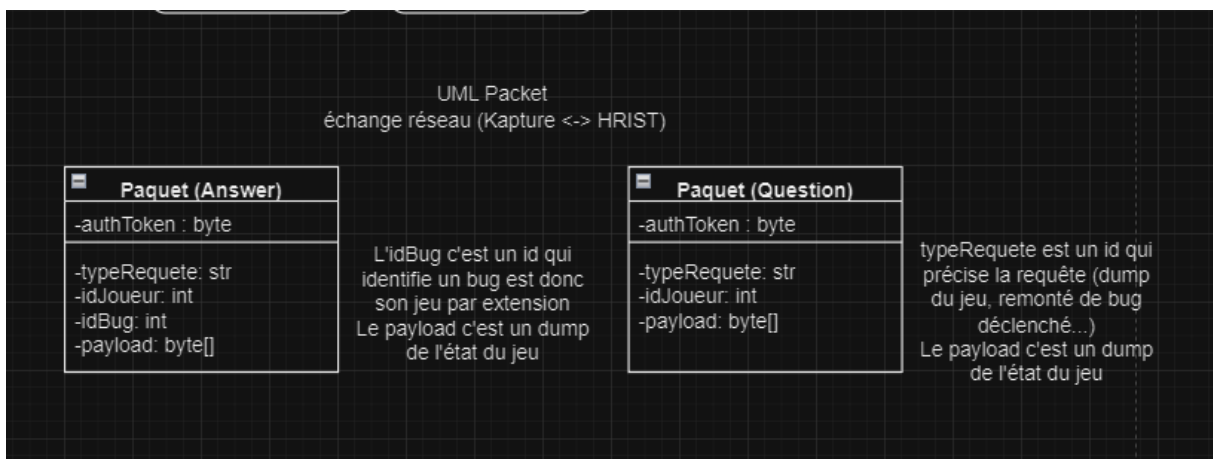
Modification du cas d'utilisation du BT

Nous avons établi qu'il n'est pas possible pour un BT de signaler ou d'exploiter pleinement un bug sans l'avoir découvert auparavant, cela induit des changements dans le cas d'utilisation par un bêta-testeur.



Contenu des paquets de communication

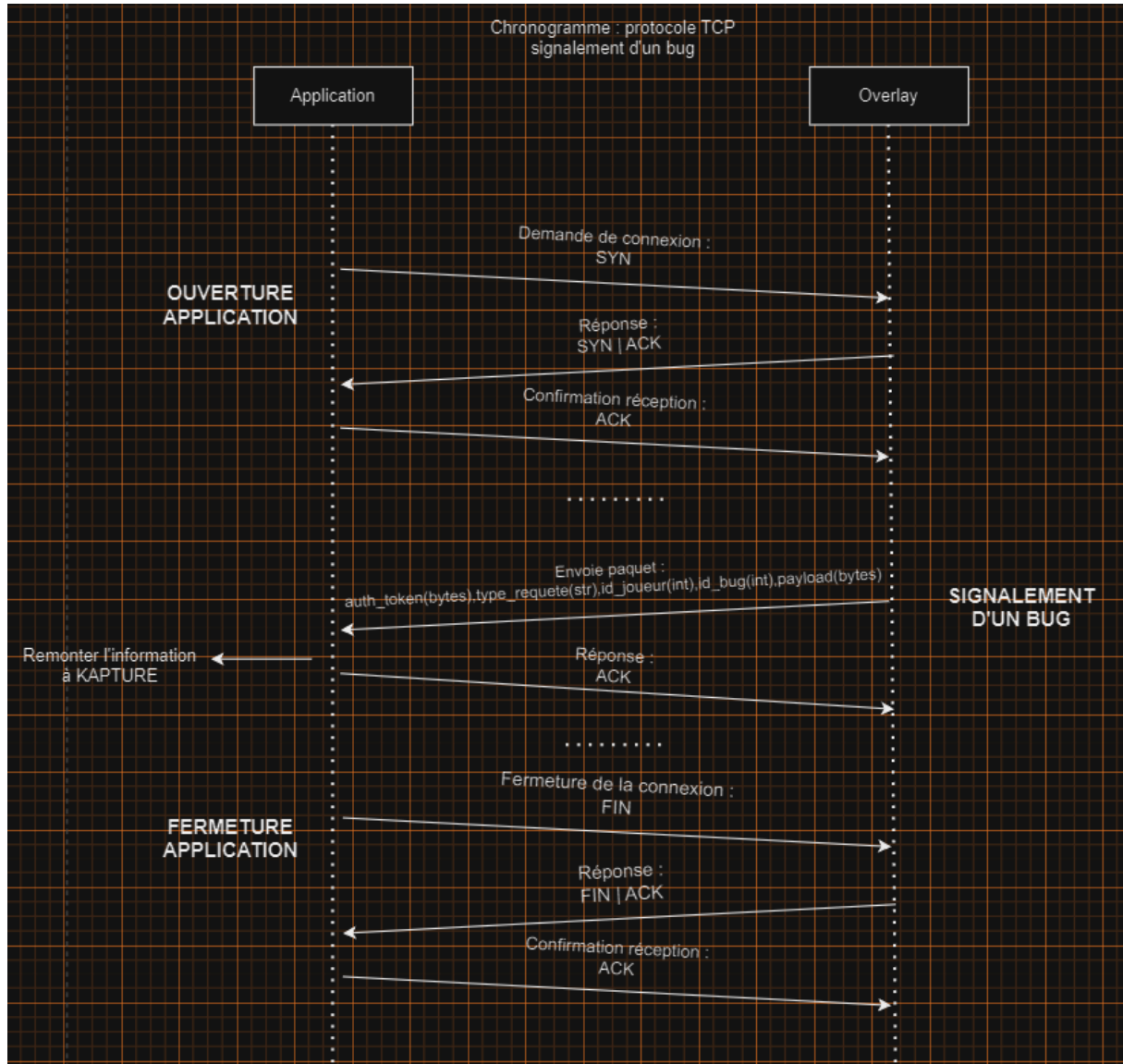
Pour établir le schéma de communication entre l'application, l'overlay et les serveurs nous aurons besoin d'abord d'établir le contenu des paquets qui seront échangés, celui-ci est décrit ci-dessous.



MODELISATION V2

Communications : signalement d'un bug

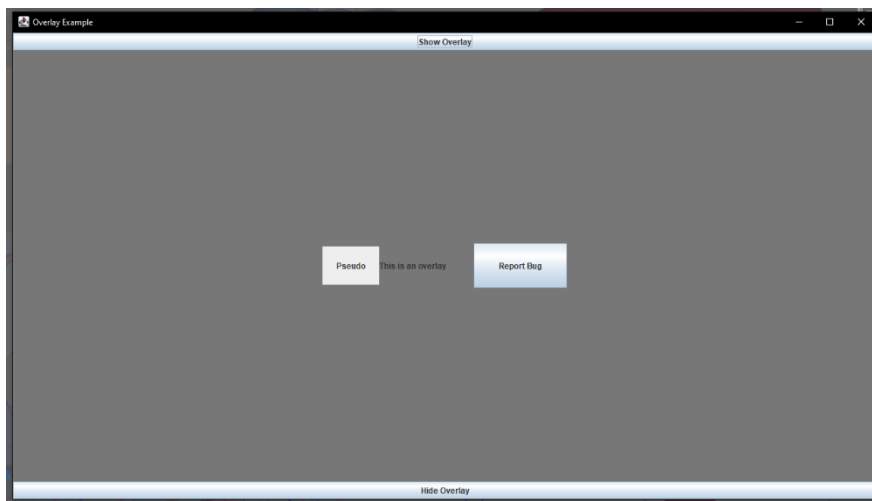
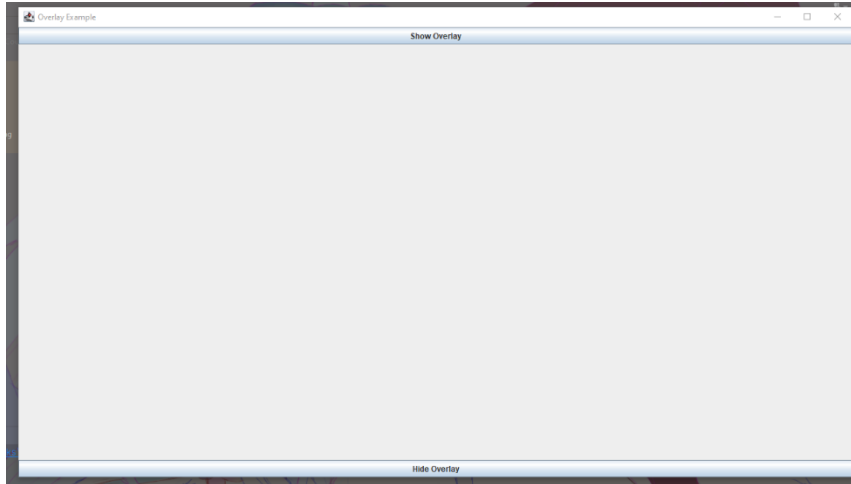
La conversation avec Kapture nous a permis de produire un premier protocole de communication entre l'application et l'overlay, celui-ci est décrit dans le diagramme ci-dessous.



MODELISATION V2

Premier visuel de l'application

Il est possible pour le BT d'ouvrir l'overlay depuis n'importe quel jeu à l'aide d'un raccourci clavier ou de la souris à l'aide du bouton « show overlay ».



Il est alors possible pour le joueur dont le pseudo est précisé de signaler le bug, le paquet est ensuite envoyé vers les serveurs.

