

Document d'architecture logicielle

Version 1.0

Historique des révisions

| Date | Version | Description | Auteur |
|------------|---------|---|---|
| 2023-03-17 | 1.0 | Aujourd'hui, le vue des cas d'utilisation et la vue des processus ont été commencés. | Chowdhury, Rasel |
| 23-03-18 | 2.0 | Les vues des cas d'utilisation et la vue de processus ont été raffiné et terminé. Le diagramme de vue logique a été commencé. | Zahreddine, Nour |
| 23-03-19 | 3.0 | Les vues logiques et de déploiement ont été finalisés | Zahreddine, Nour |
| 23-03-20 | 4.0 | Nous nous sommes tous réunis afin de modifier et améliorer le document. | Banna, Michael Chowdhury, Rasel Doghri, Aziz Greige, Jason Moukheiber, Éric Zahreddine, Nour |
| | | | |

Table des matières

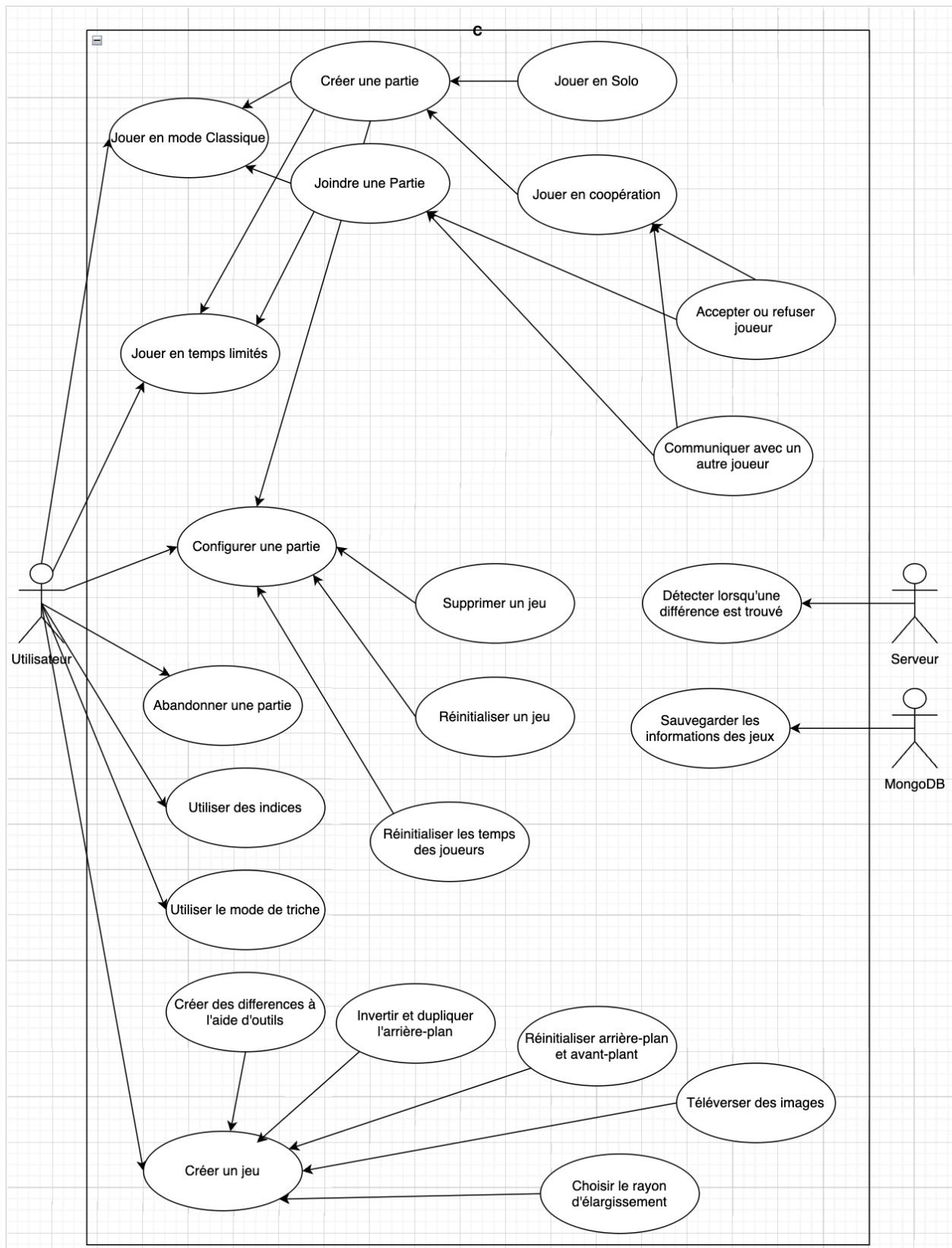
| | |
|------------------------------|----|
| 1. Introduction | 4 |
| 2. Vue des cas d'utilisation | 5 |
| 3. Vue des processus | 6 |
| 4. Vue logique | 10 |
| 5. Vue de déploiement | 13 |

Document d'architecture logicielle

1. Introduction

En tant qu'étudiant en génie logiciel, nous sommes souvent amenés à adopter une approche structurée pour obtenir les meilleurs résultats possibles dans des projets aussi complexes. Dans ce contexte, il est crucial de concevoir un document d'architecture logicielle qui mettra l'accent sur le Sprint 3, représentant l'intégralité du projet, tout en abordant également les développements réalisés lors des Sprints 1 et 2. Afin de modéliser le projet et de montrer son développement, nous créerons quatre diagrammes de vues : la vue des cas d'utilisation qui sert à la représentation des liens entre les acteurs et le système, la vue des processus, qui sert à une compréhension de l'entièreté du projet, la vue logique qui permet de voir les relations entre les différentes composantes du système tel que des classes, des tables de base de données ou encore des objets. Finalement, un diagramme de déploiement sera fait afin de visualiser comment le système d'un projet est déployé sur un ou plusieurs serveurs.

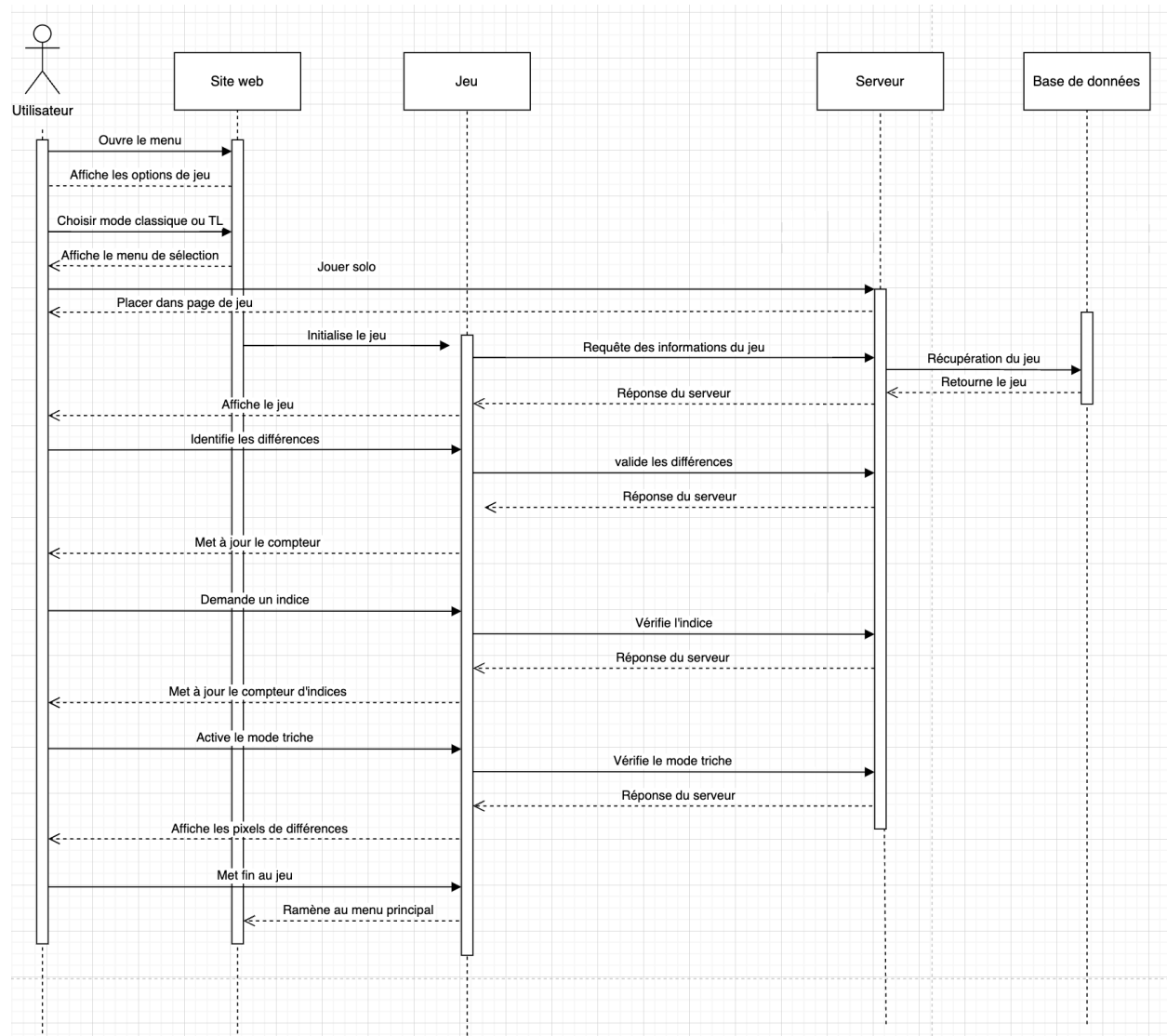
2. Vue des cas d'utilisation



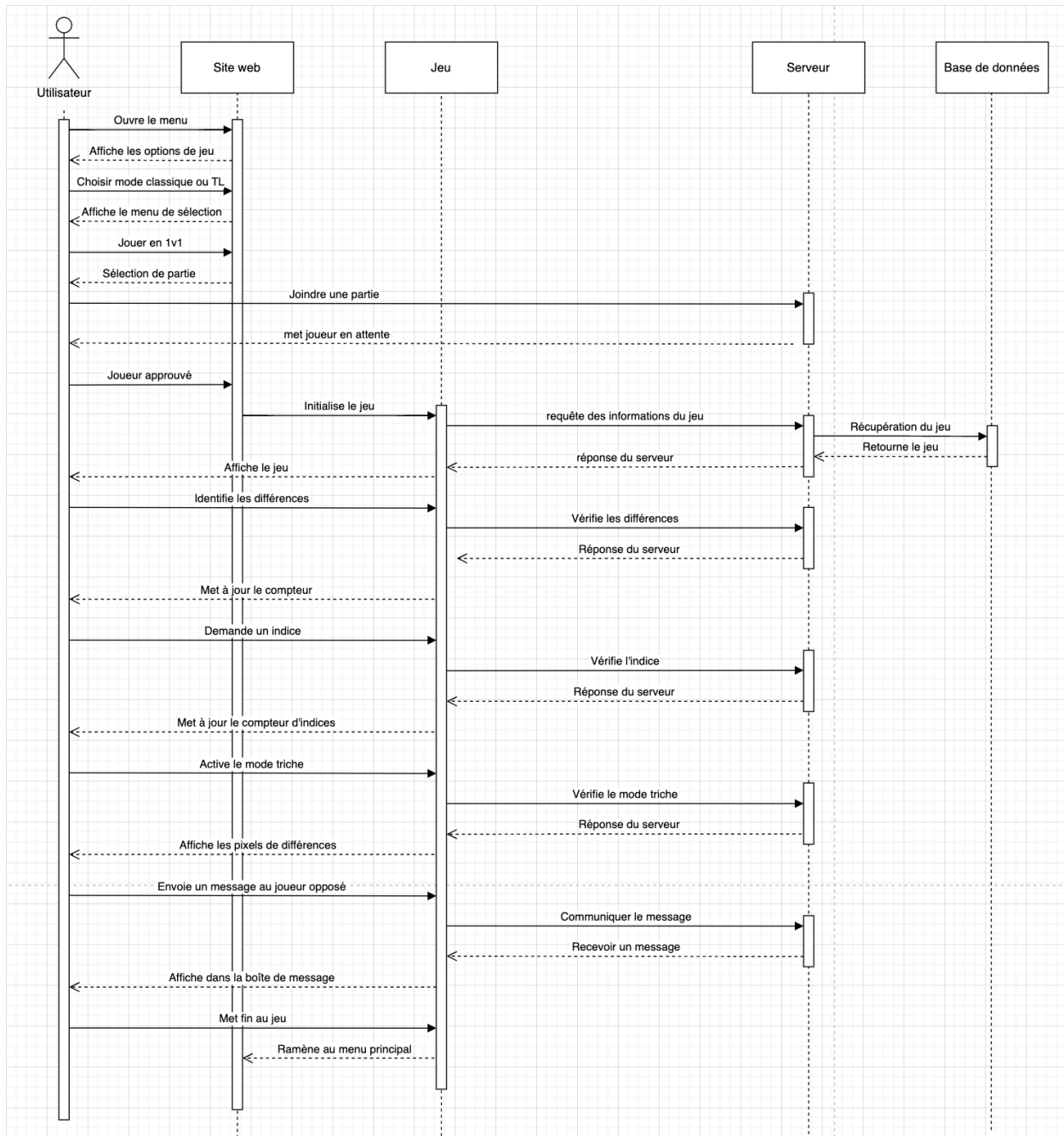
3. Vue des processus

Pour la vue de processus, on a décidé de faire quatre diagrammes de processus, mais les éléments sont redondants. On a voulu montrer l'entièreté d'une partie dépendamment du jeu qu'on choisit donc nous avons séparés les diagrammes pour que le joueur joue en solo, un jeu en 1v1 et le joueur rejoins une partie, un jeu en 1v1 en créant une partie et la vue de configuration.

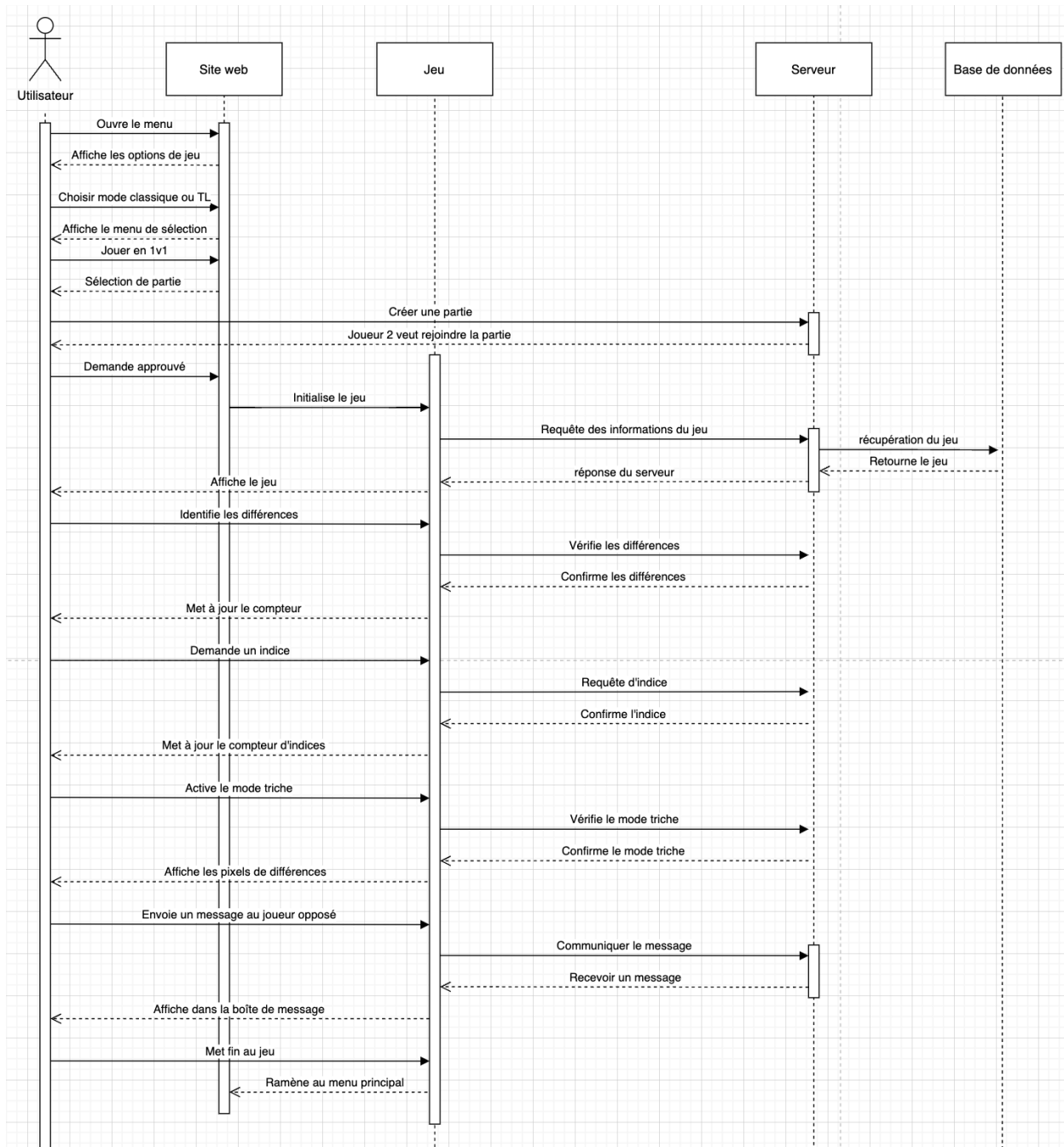
Joueur joue en solo :



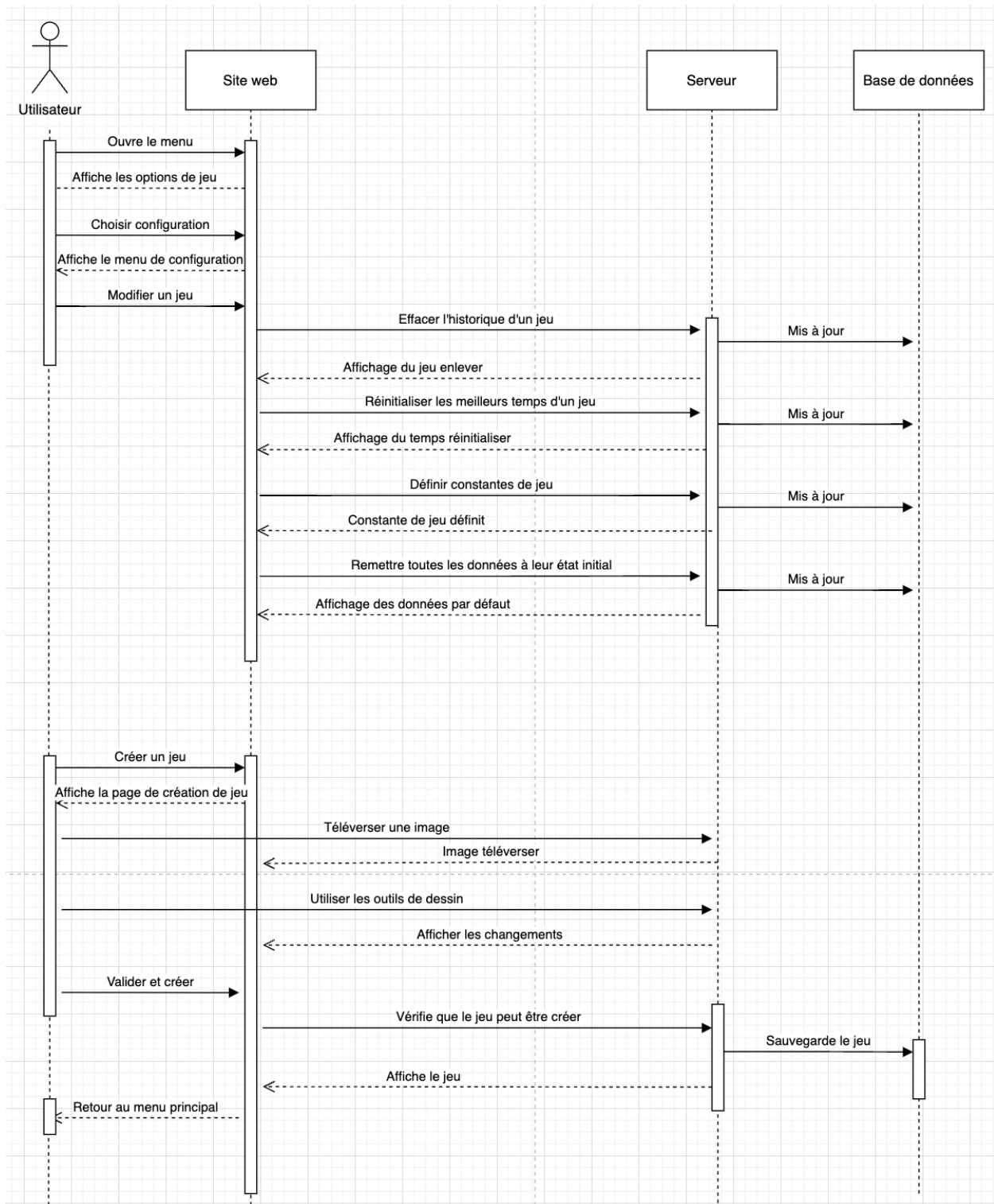
Joueur joue en 1v1 en rejoignant une partie :



Joueur joue en 1v1 en créant une partie:

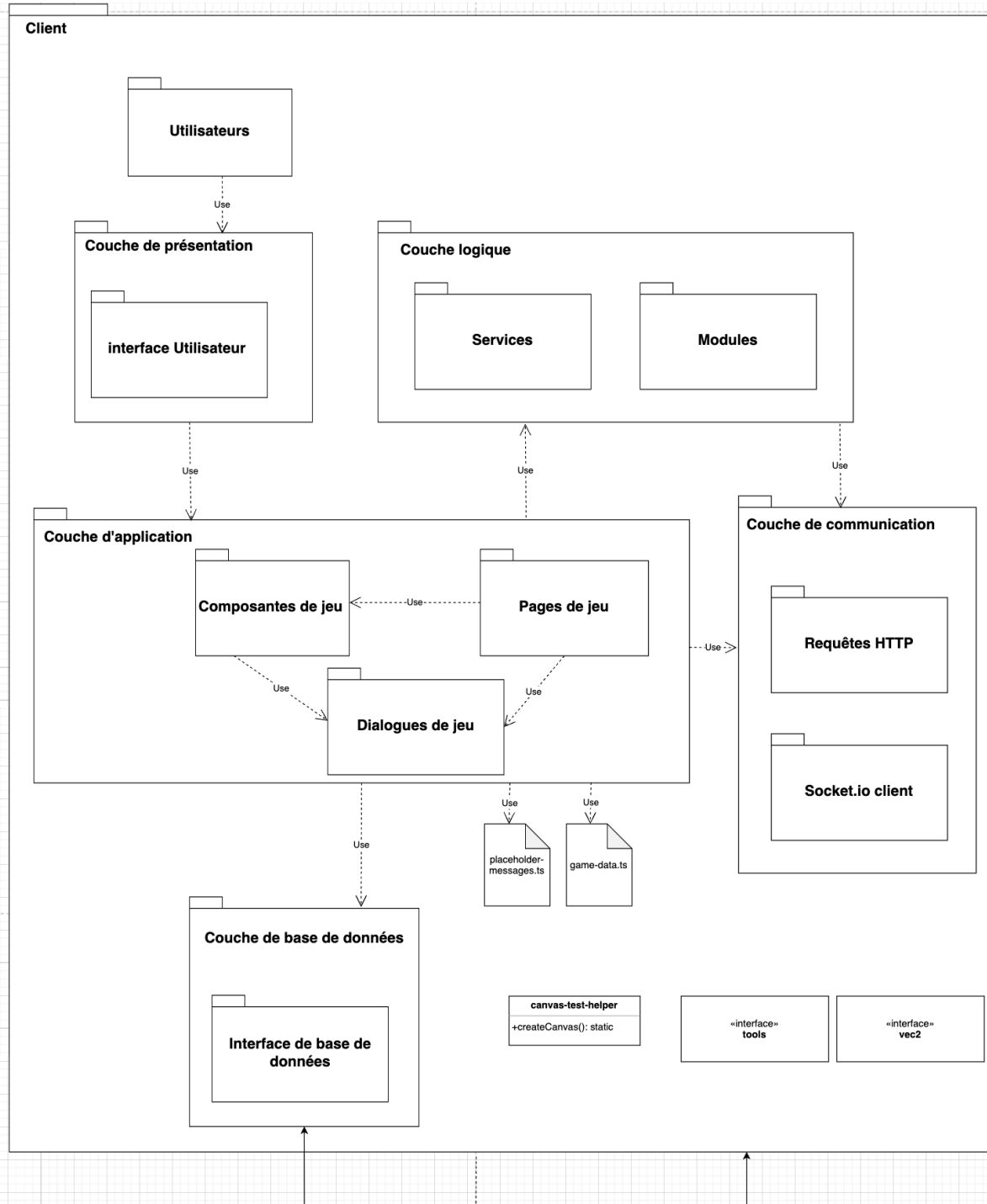


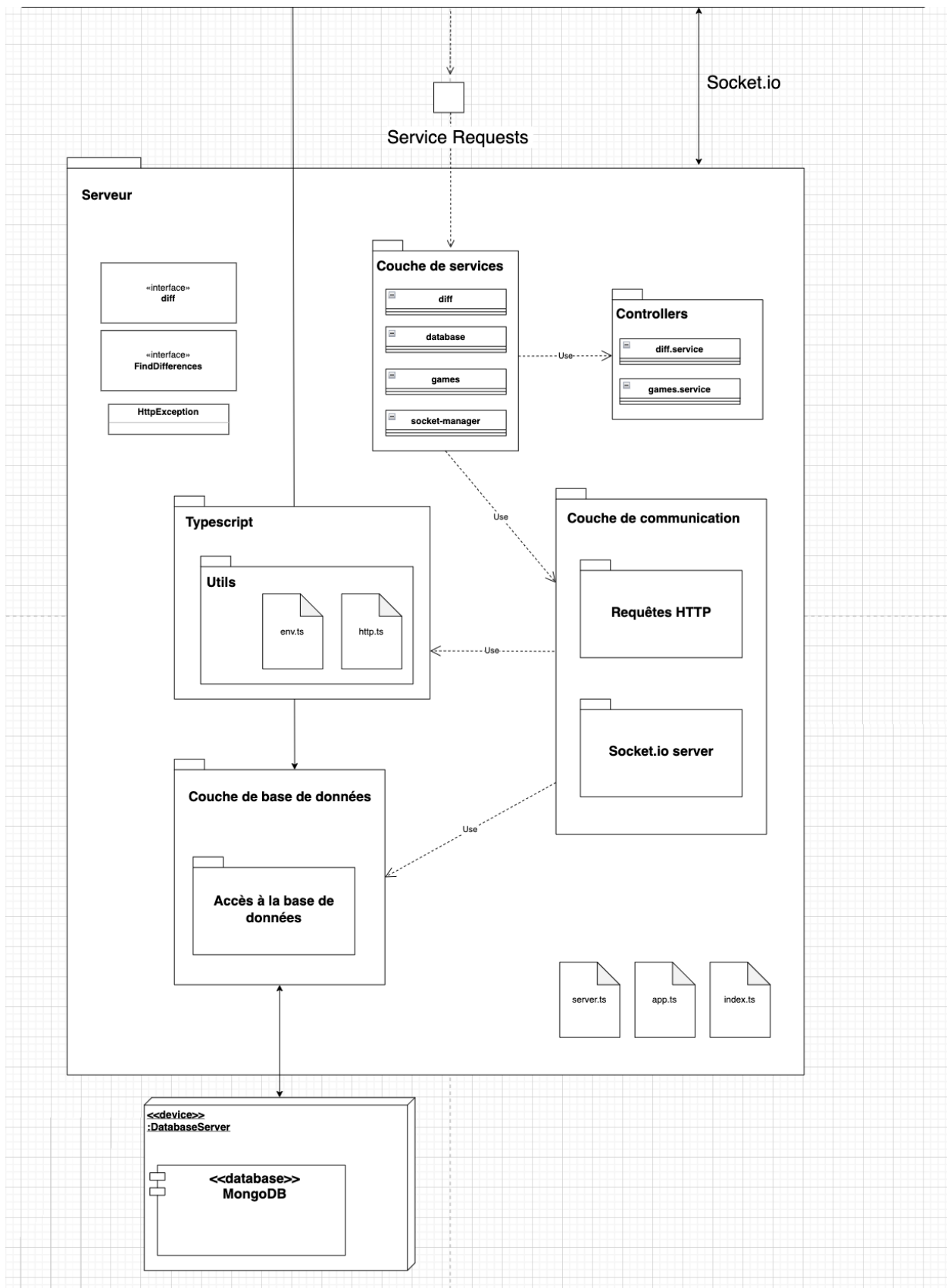
La vue de configuration :

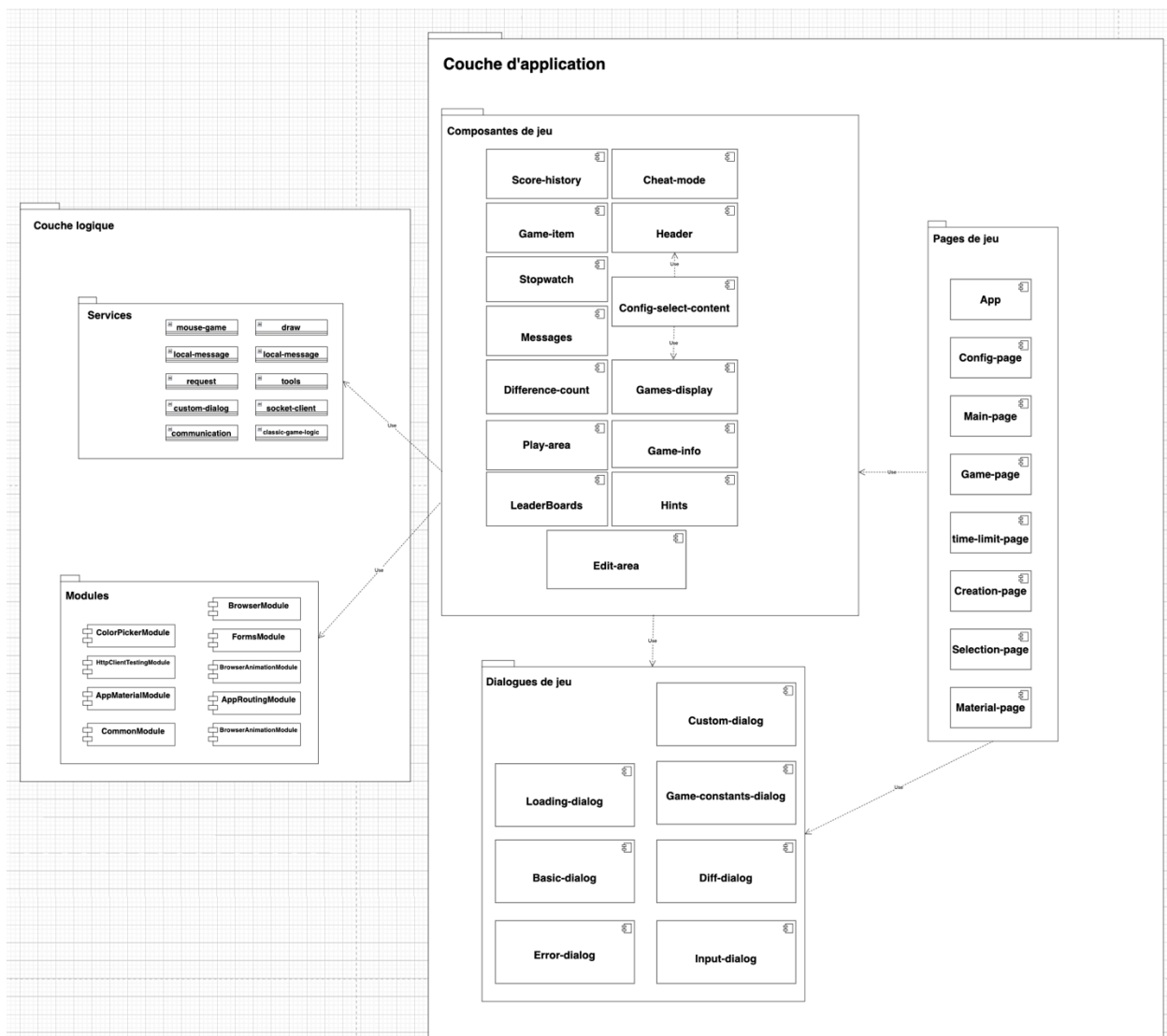


4. Vue logique

Nous avons séparé la vue logique en plusieurs paquetages :







5. Vue de déploiement

