

Document d'architecture logicielle

Version 2.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-13	1.0	Sprint 1 + mode triche	Toute l'équipe
2023-03-20	2.0	Tester si le mode 1v1 fonctionne en production	Toute l'équipe
2023-03-20	2.1	Remise sprint 2	Toute l'équipe
2023-03-21	2.2	chemin d'accès pour les images corrigé	Toute l'équipe
2023-04-20	3.0	Remise sprint3	

Table des matières

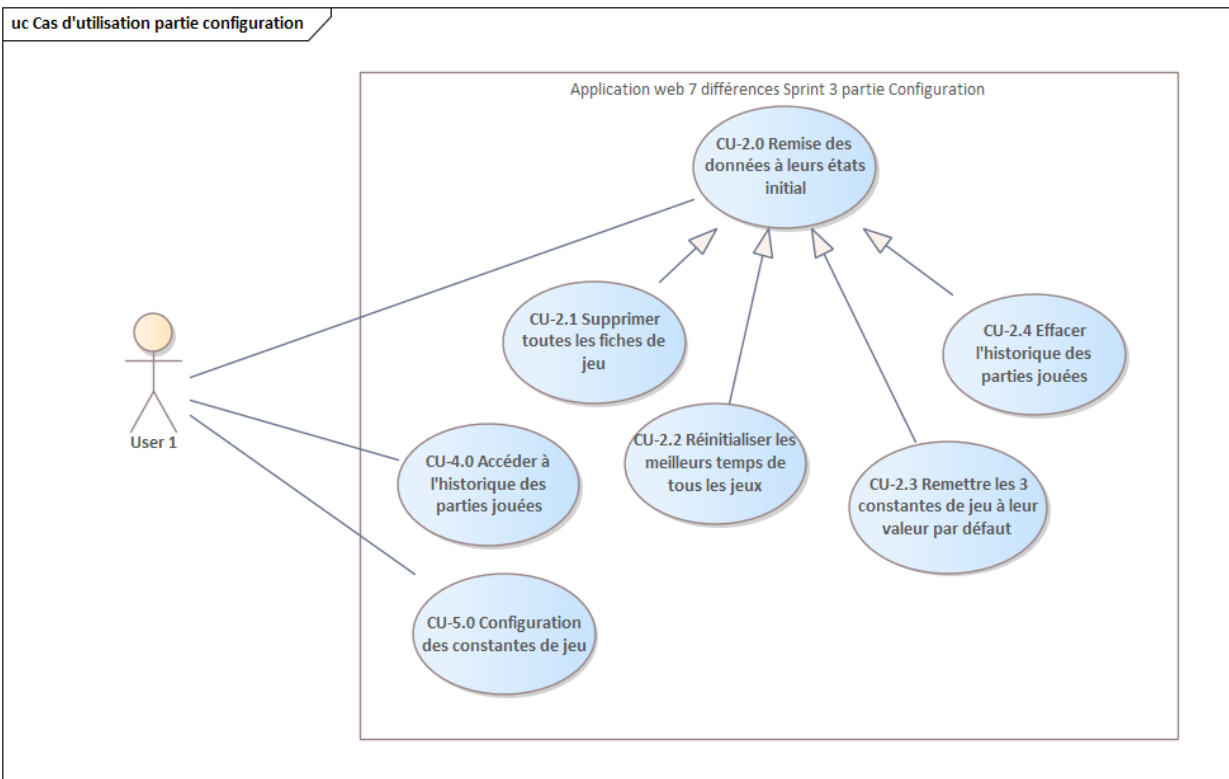
1. Introduction	3
2. Vue des cas d'utilisation	3
3. Vue des processus	5
4. Vue logique	9
5. Vue de déploiement	11

Document d'architecture logicielle

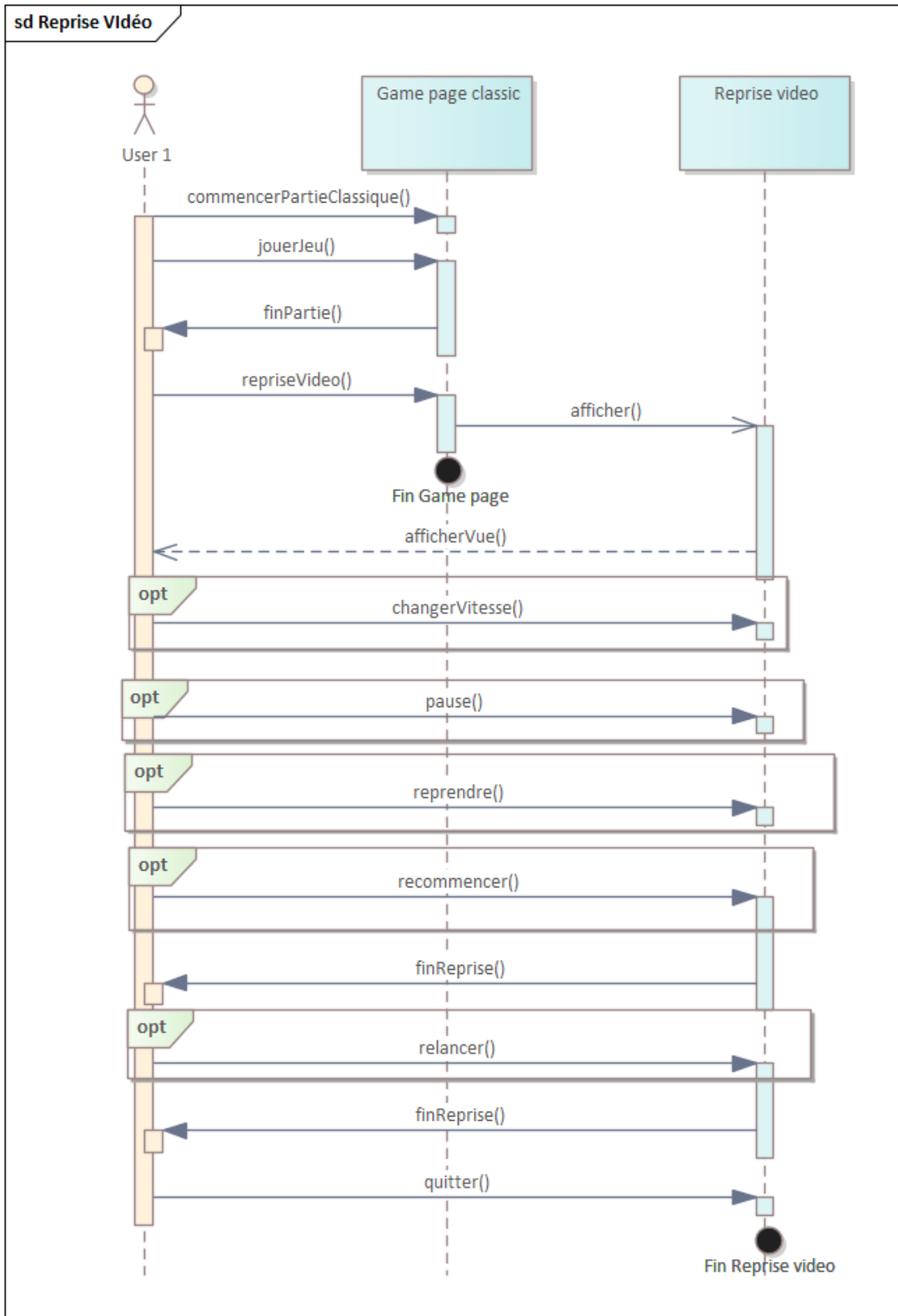
1. Introduction

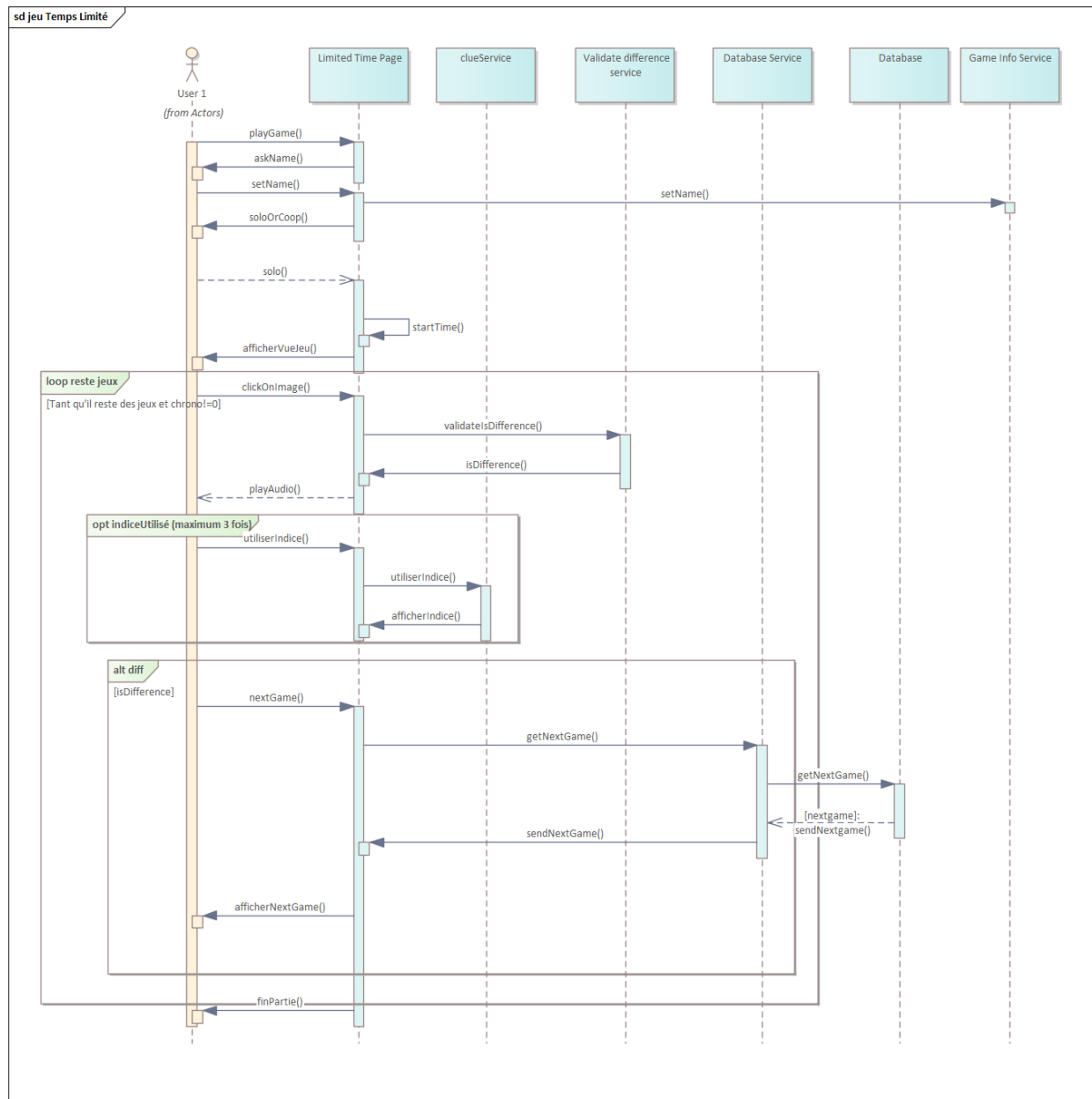
Ce document a pour but de représenter l'architecture de notre système du jeu des sept différences divisé en 4 grandes sections: vue des cas d'utilisation, vue des processus, vue logique et vue de déploiement.

2. Vue des cas d'utilisation



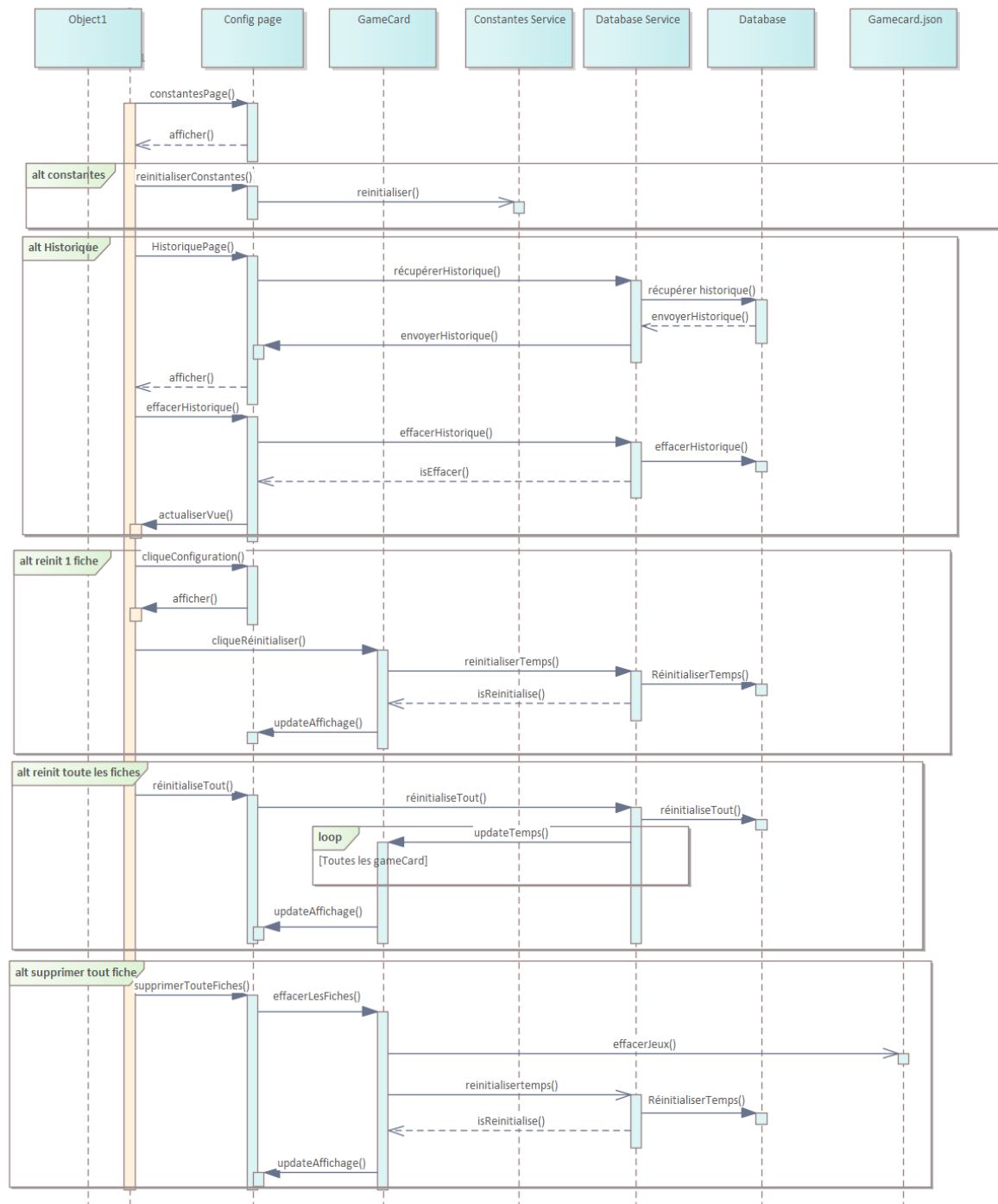
3. Vue des processus



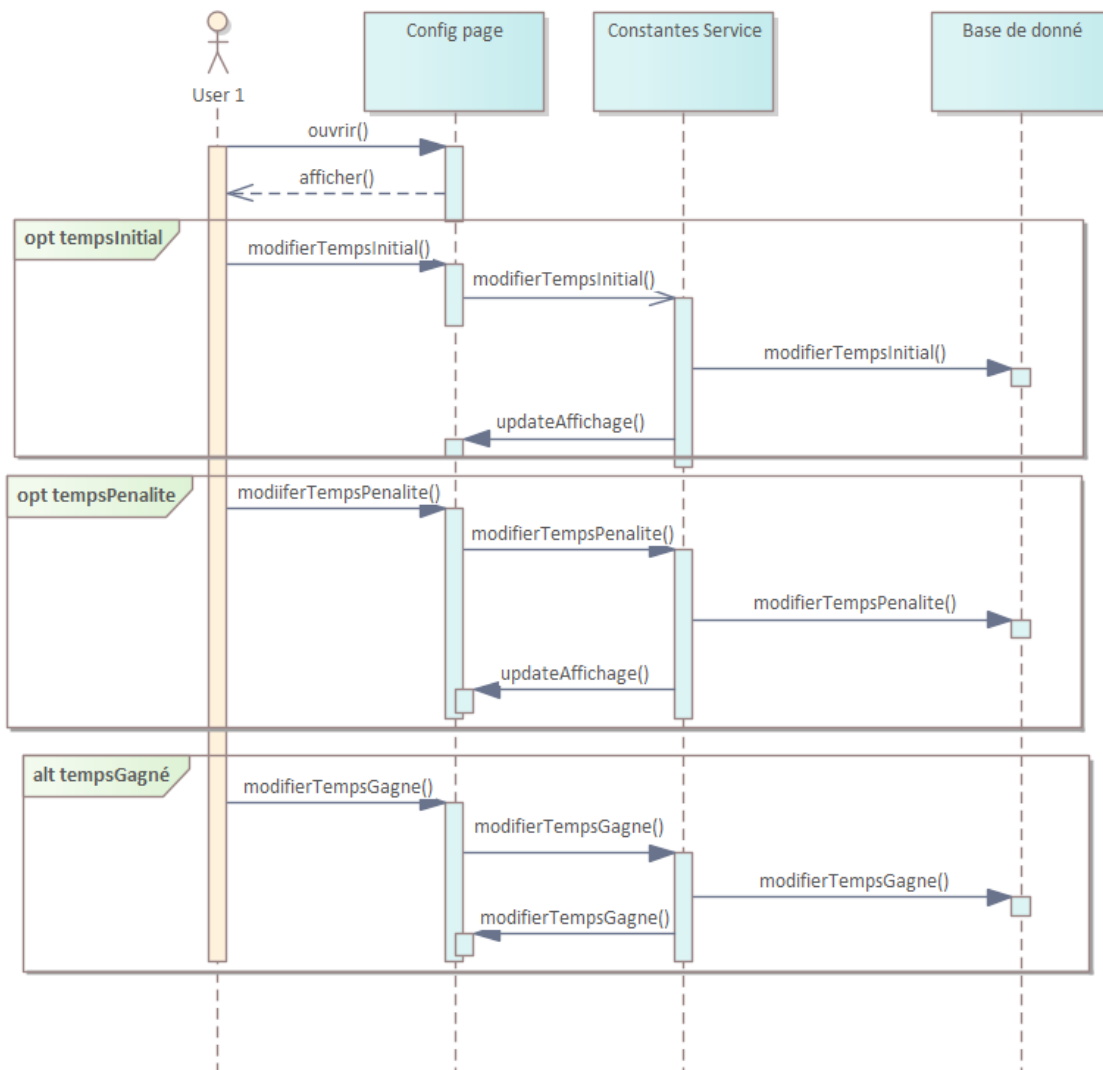


(que ce soit en solo ou en coop les séquences sont à peu près les mêmes sauf si le 2e joueur abandonne alors la vue va switch en mode solo, il y aura une différence au niveau de la vue mais pas dans la logique de séquence)

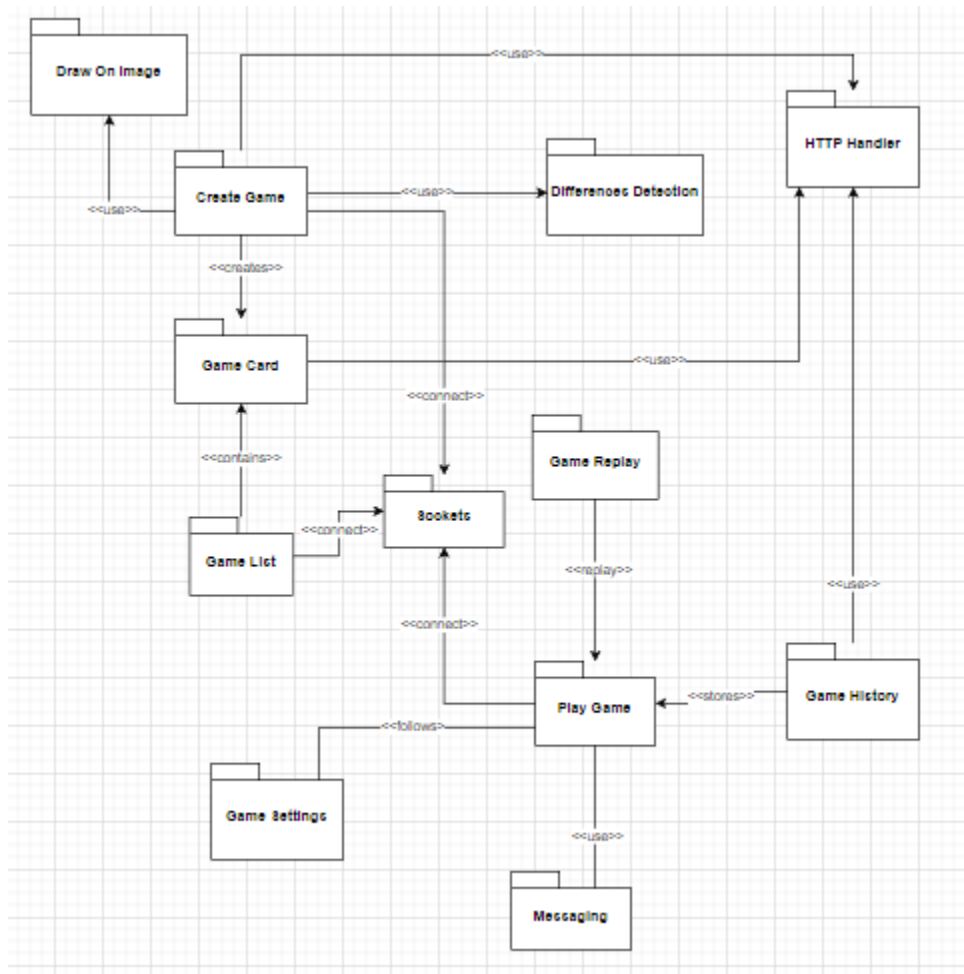
sd Remise des données à leur états initiale



sd Modifier Constantes



4. Vue logique



Draw On Image

Rends possible de dessiner par-dessus une image importée afin de créer des différences dans celle-ci. Contient un outil crayon, efface et rectangle/carré. Contient une historique de modification afin que l'utilisateur puisse undo et redo.

Create Game

Rends possible de créer une Game Card en important des images.

Game Card

Fiche de jeu permettant de jouer au jeu.

Game List

Liste des Game Card 4 par 4 avec une option de navigation.

Sockets

Établit une connexion bidirectionnelle entre le serveur et le client.

Messaging

Rends possible aux joueurs de s'échanger des messages lors d'une partie dans les jeux multijoueurs. Affiche lorsqu'un joueur trouve une différence ou cause une erreur.

Play Game

Jeu des différences. Les usagers cliquent sur les canvas afin de trouver les différences entre les images. Contient plusieurs modes de jeu: Classique et Temps limité. Lors du mode classique, le but du joueur est de trouver toutes les différences (la majorité en 1v1). Lors du mode temps limité, le but du joueur est de trouver la plus de différences possibles avec un compte à rebours.

Game Replay

Rends possible à l'utilisateur de visionner la partie qu'il vient de jouer.

HTTP Handler

Établit une connexion unidirectionnelle entre le serveur et le client.

Game History

Permet de sauvegarder les parties jouées sur le serveur.

Differences Detection

Prends 2 canvas et trouve les différences entre ceux-ci, selon un rayon d'élargissement choisi par l'utilisateur. S'assure que le jeu possède entre 3 et 9 différences. Détermine la difficulté du jeu.

Game Settings

Rends possible à l'utilisateur d'établir des constantes de jeu, telles que le temps

5. Vue de déploiement

