

**Document d'architecture logicielle**

**Version 6.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-08-31	1.0	<Diagramme des cas d'utilisation>	<Aymen Ghodbane>
2023-09-01	2.0	<Diagramme des cas d'utilisation>	<Nour-El Houda El Hasni>
2023-09-04	3.0	<Diagramme de séquences>	<Loïc Nguemegne Temena >
2023-10-02	4.0	<Diagramme de déploiement>	<Roman Alejandro Roman Canizalez>
2023-10-02	5.0	<Introduction et mise en page du document>	<Damaris Calestrov>
2023-10-02	6.0	<Révision du document>	<Salma Sahnoune>

# Table des matières

1. Introduction	4
2. Vue des cas d'utilisation	4
3. Vue des processus	13
4. Vue de déploiement	16

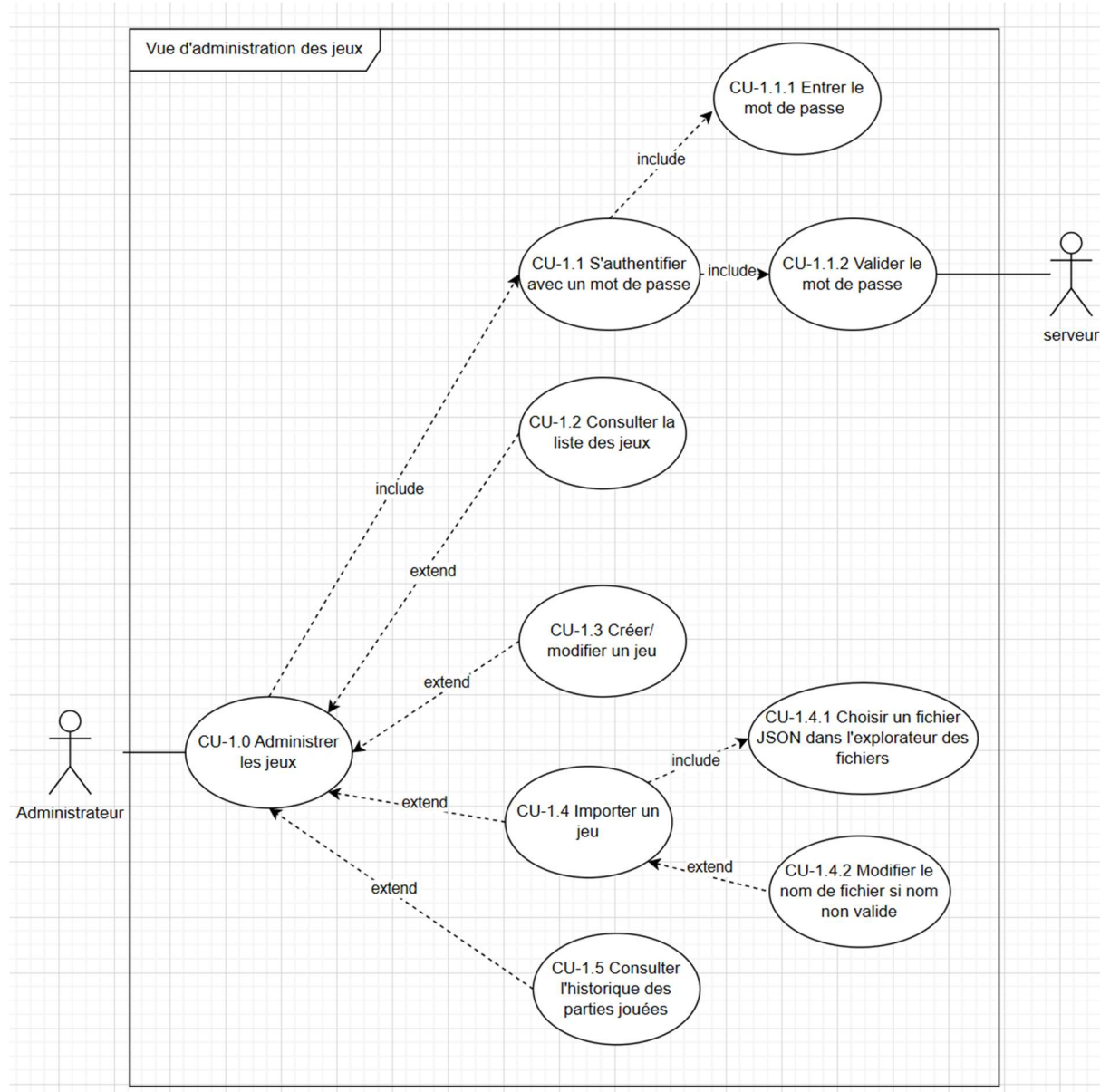
# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

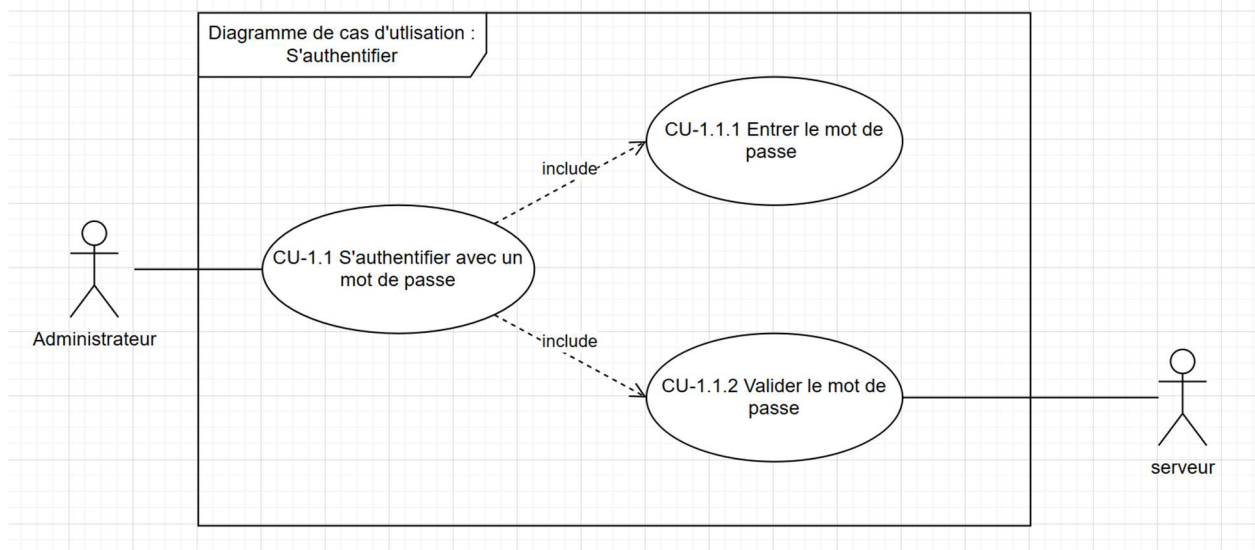
Ce rapport a pour but de présenter les différentes vues qui fondent la base du projet effectué au cours de cette session portant sur une plateforme de jeux-questionnaire. Tout d'abord, la vue des cas d'utilisation sera présentée à l'aide de plusieurs diagrammes illustrant les fonctionnalités principales. Ensuite, pour illustrer la vue des processus, des diagrammes de séquences seront présents qui décriront les interactions entre les différents processus importants. La dernière vue sera la vue de déploiement qui contiendra un diagramme de déploiement, afin de présenter la configuration de déploiement des parties du système.

## 2. Vue des cas d'utilisation

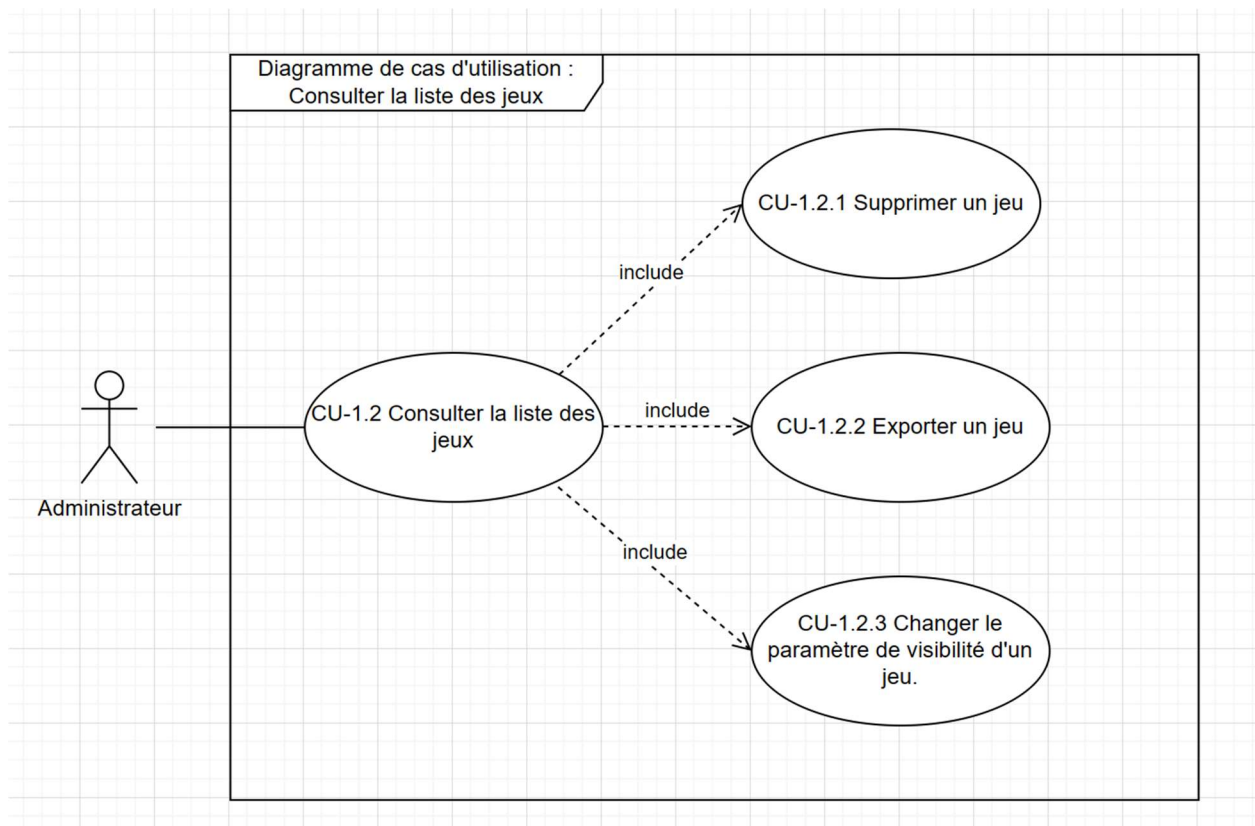
### *Cas d'utilisation 1.0*



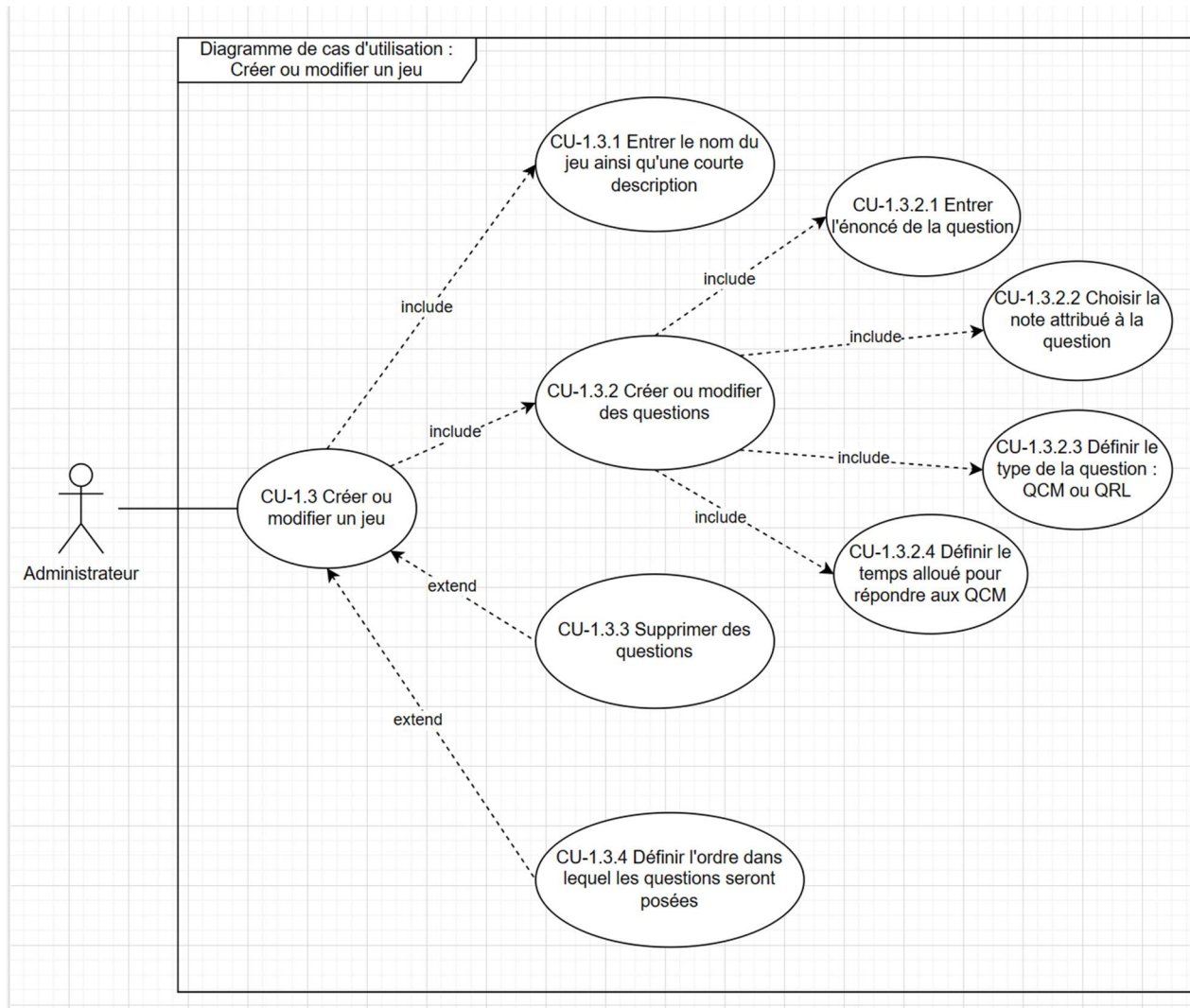
**Figure 1 :** Diagramme de cas d'utilisation de la vue d'administration des jeux



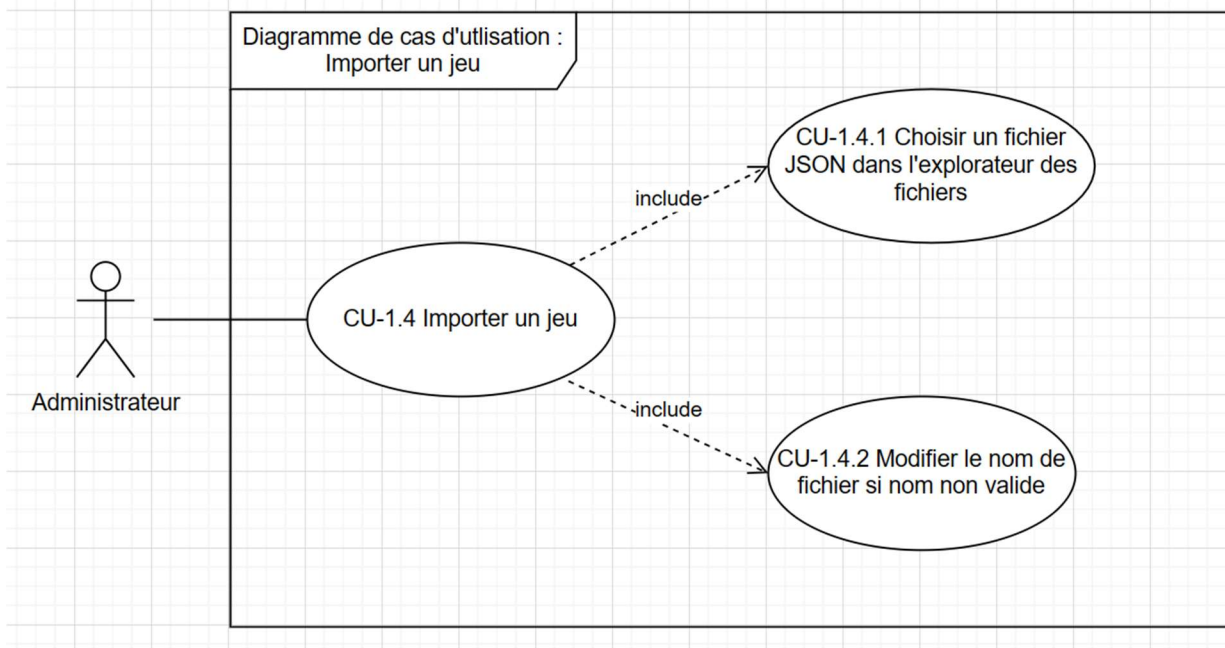
**Figure 2 :** Diagramme de cas d'utilisation de l'authentification



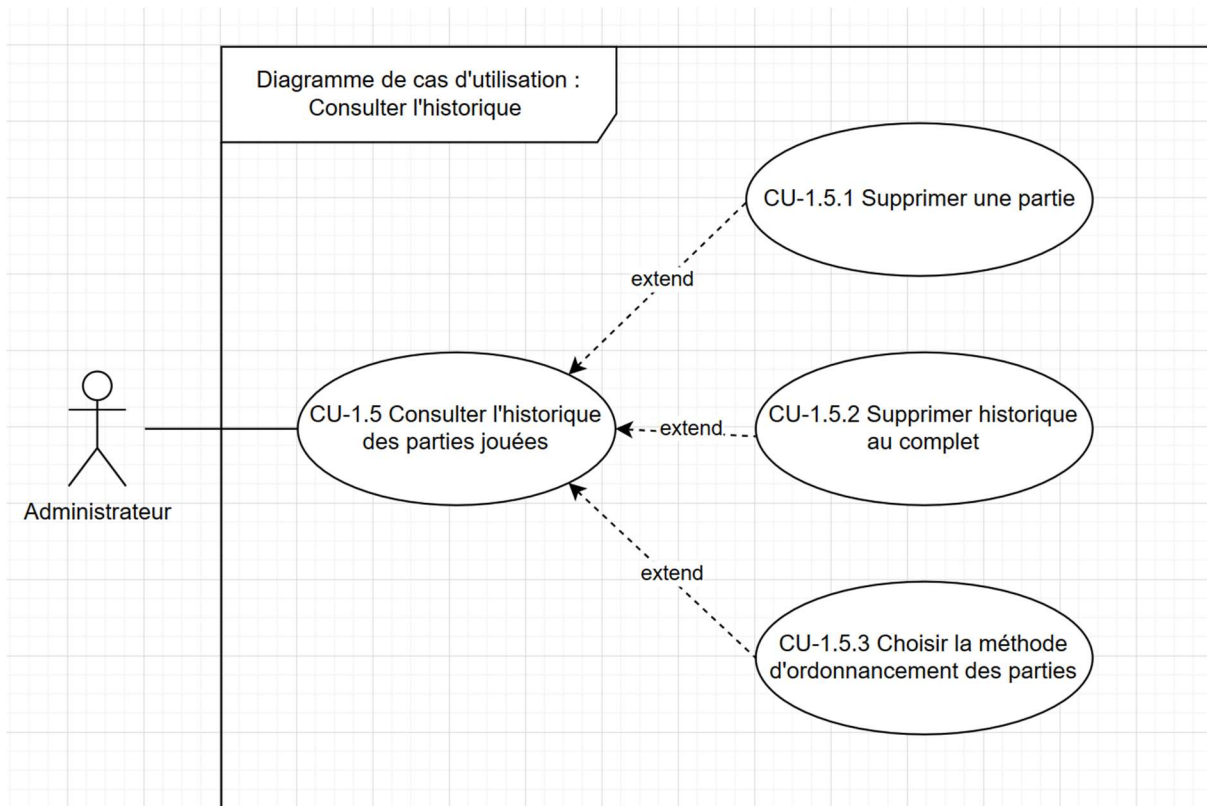
**Figure 3 :** Diagramme de cas d'utilisation de la consultation de la liste des jeux



**Figure 4 :** Diagramme de cas d'utilisation de la création ou de la modification d'un jeu



**Figure 5 :** Diagramme de cas d'utilisation de l'importation d'un jeu



**Figure 6 :** Diagramme de cas d'utilisation de la consultation de l'historique

## Cas d'utilisation 2.0

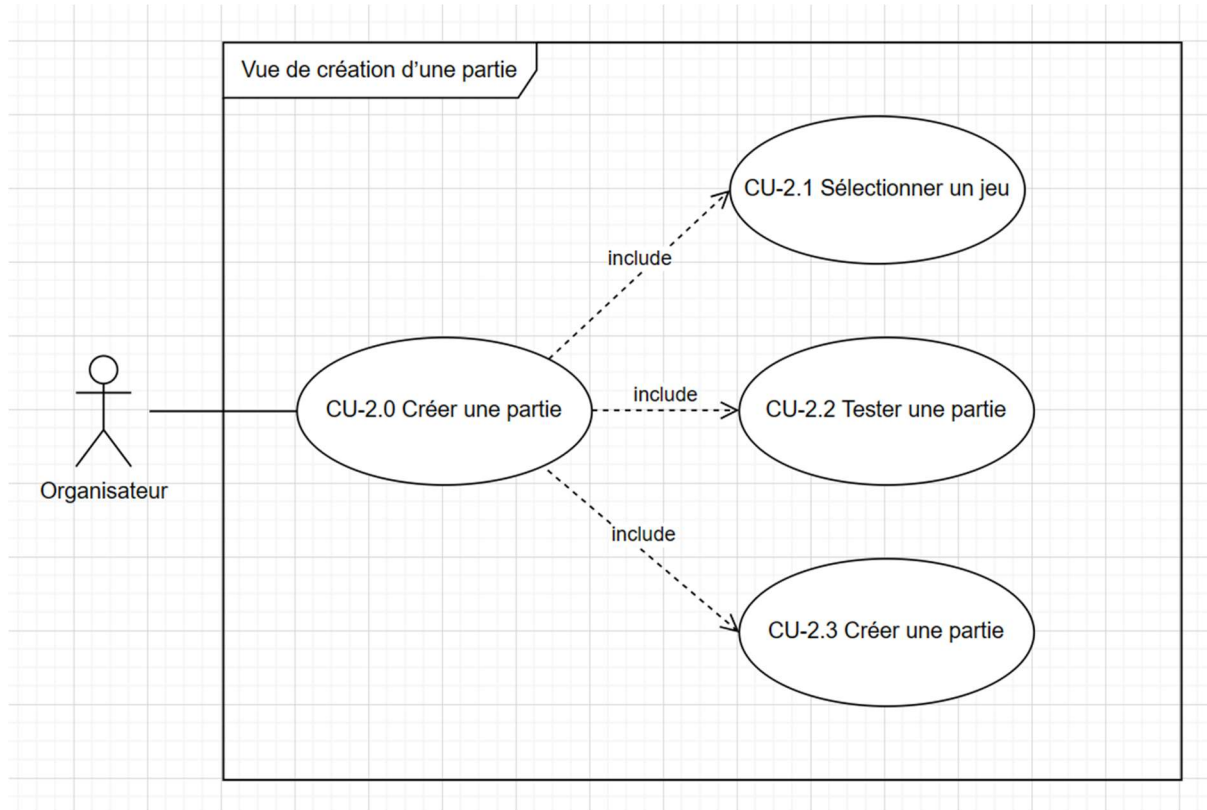


Figure 7 : Diagramme de cas d'utilisation de la création d'une partie

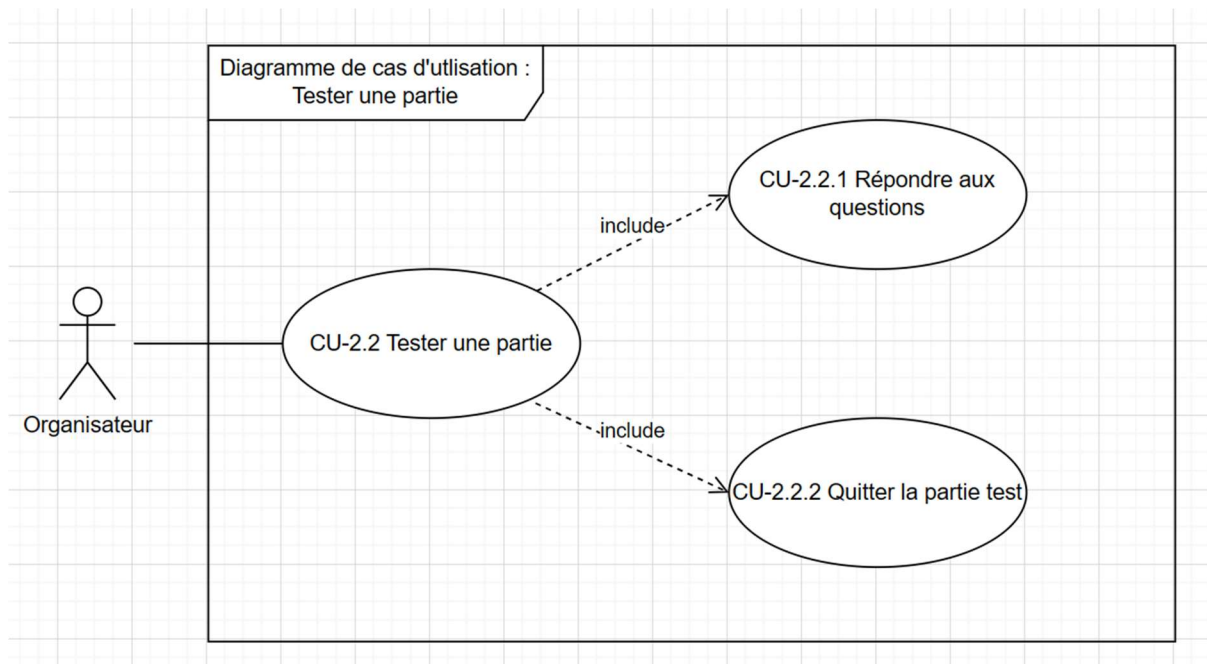
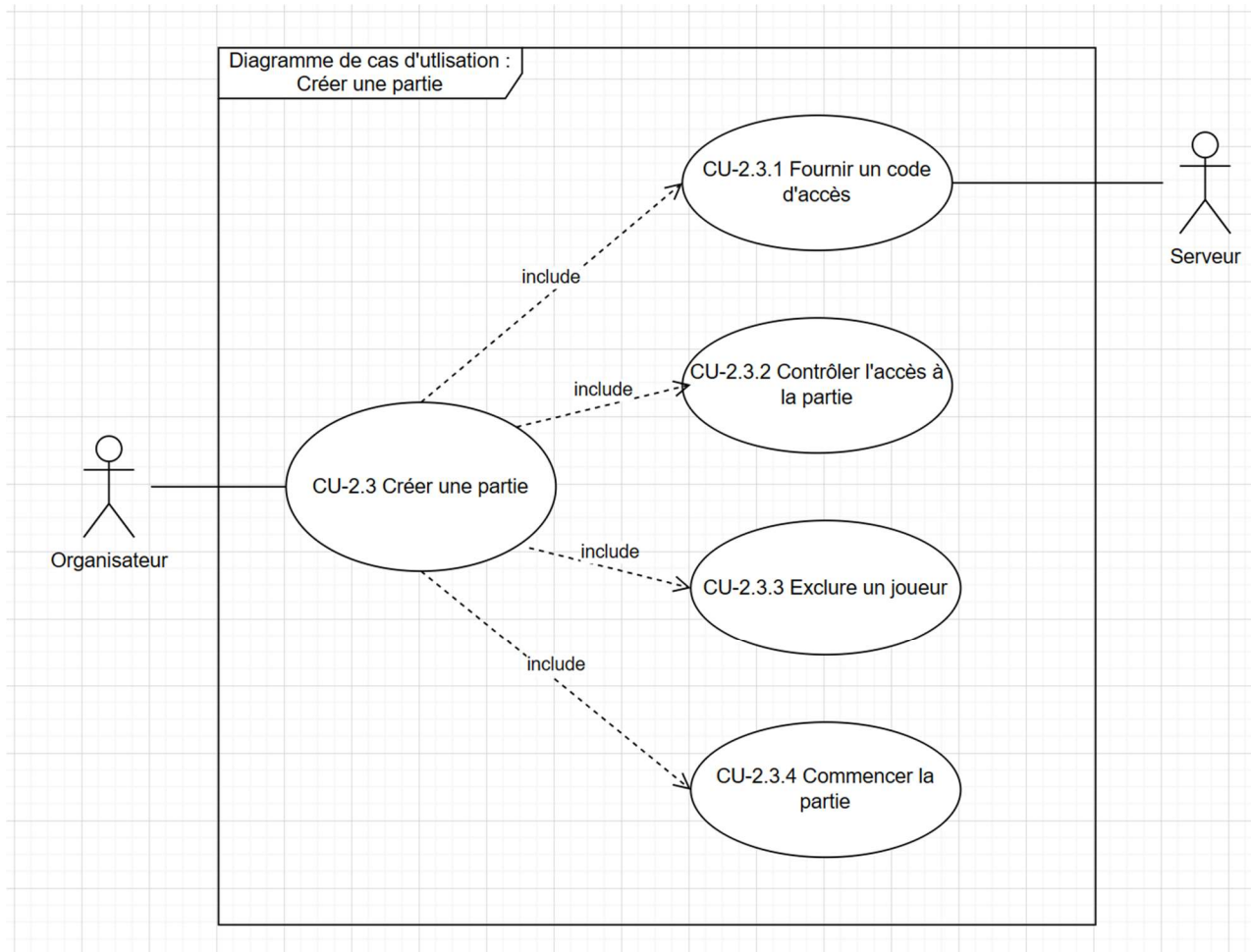


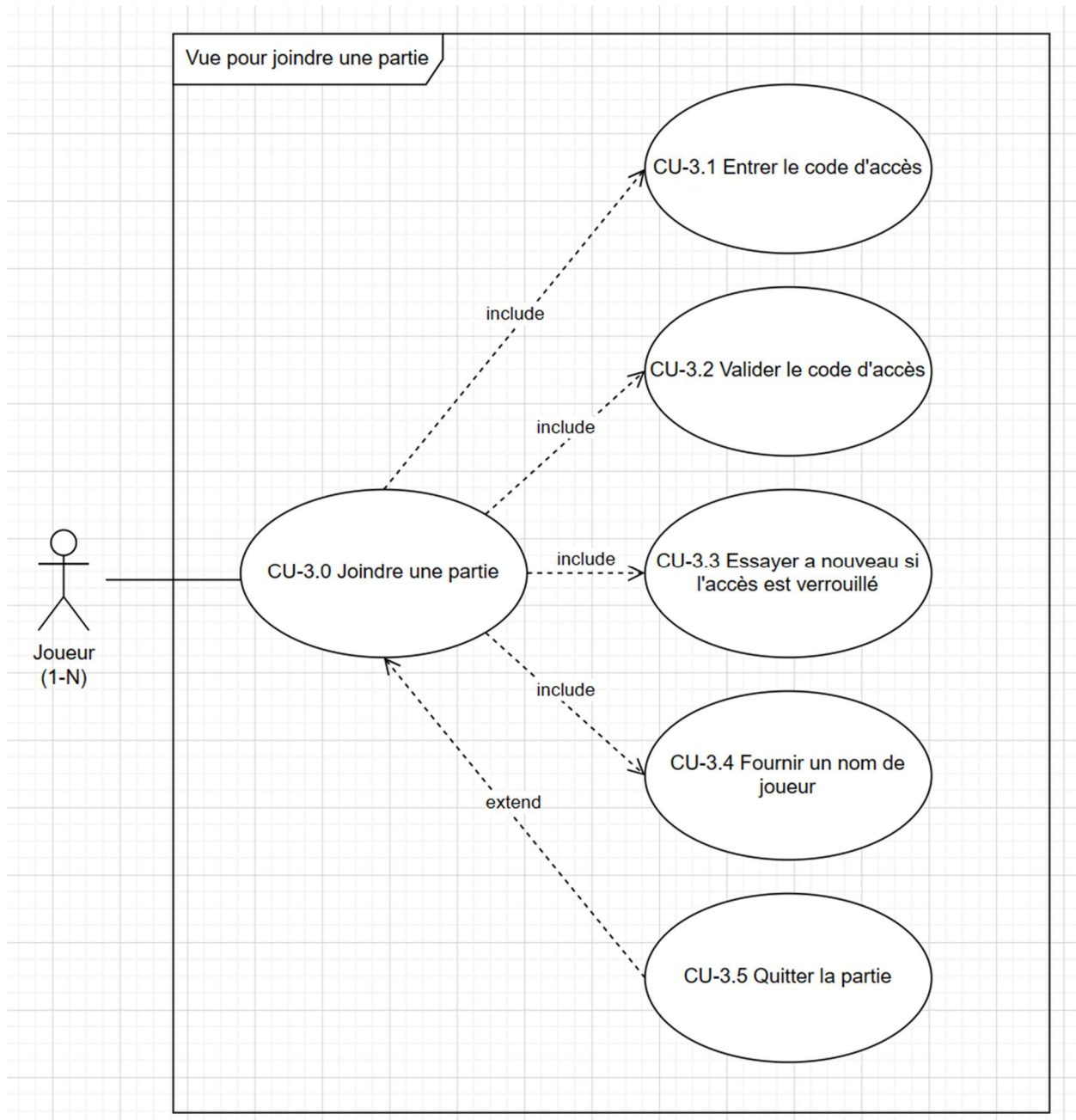
Figure 8 : Diagramme de cas d'utilisation du test d'une partie





**Figure 9 :** Diagramme de cas d'utilisation de la création d'une partie

### Cas d'utilisation 3.0



**Figure 10** : Diagramme de cas d'utilisation du fait de joindre une partie

## Cas d'utilisation 4.0

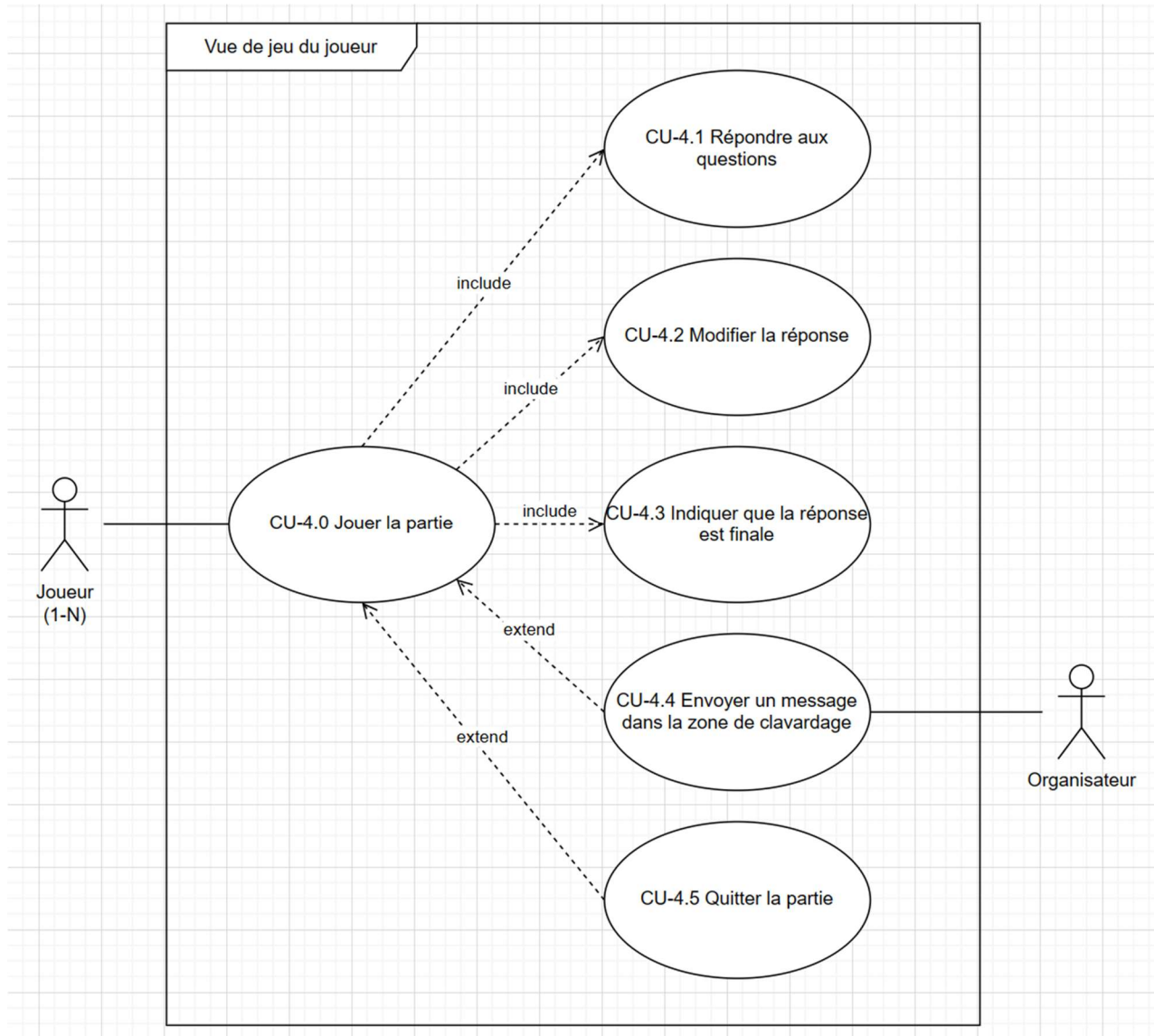


Figure 11 : Diagramme de cas d'utilisation du fait de jouer une partie

## Cas d'utilisation 5.0

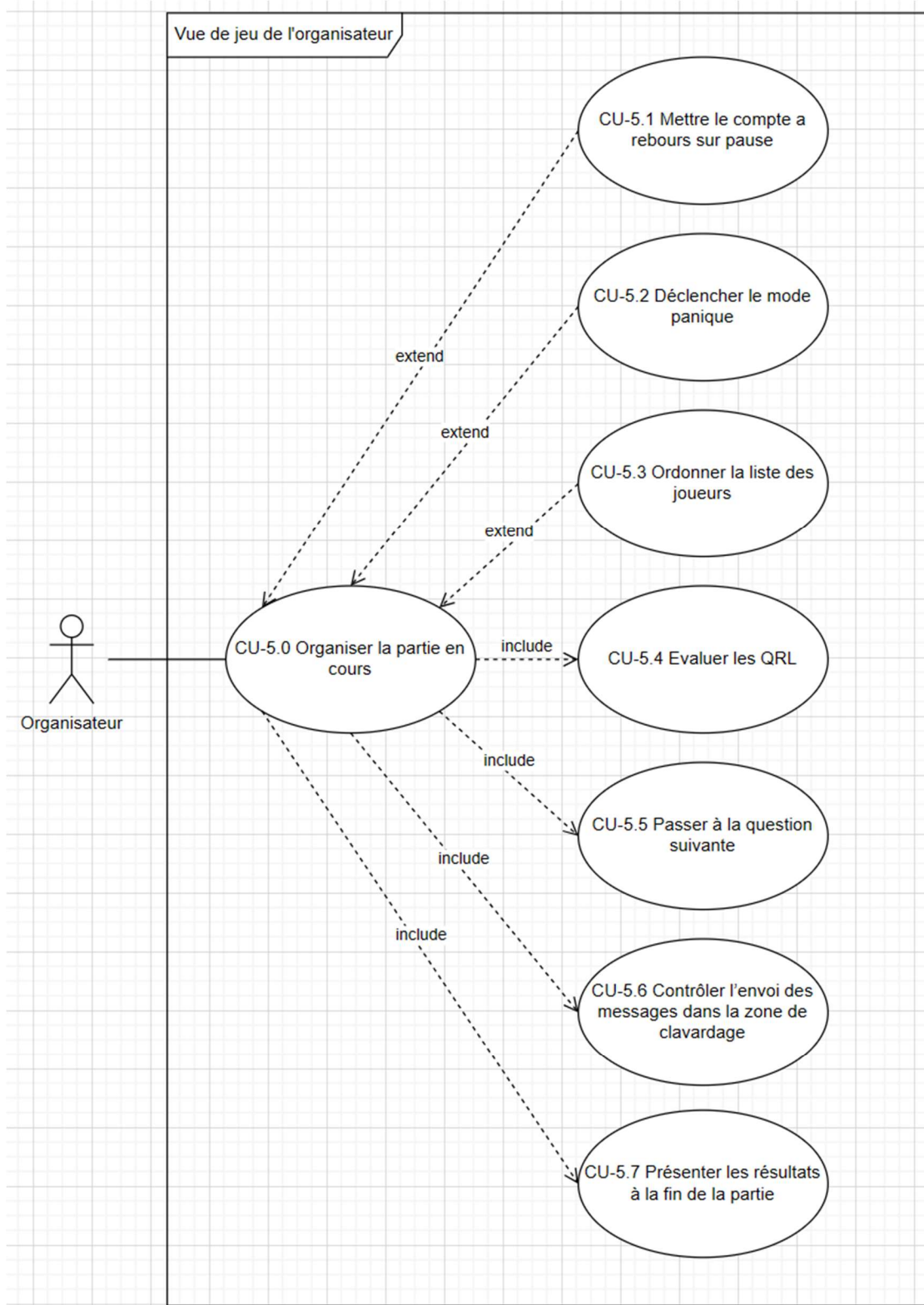
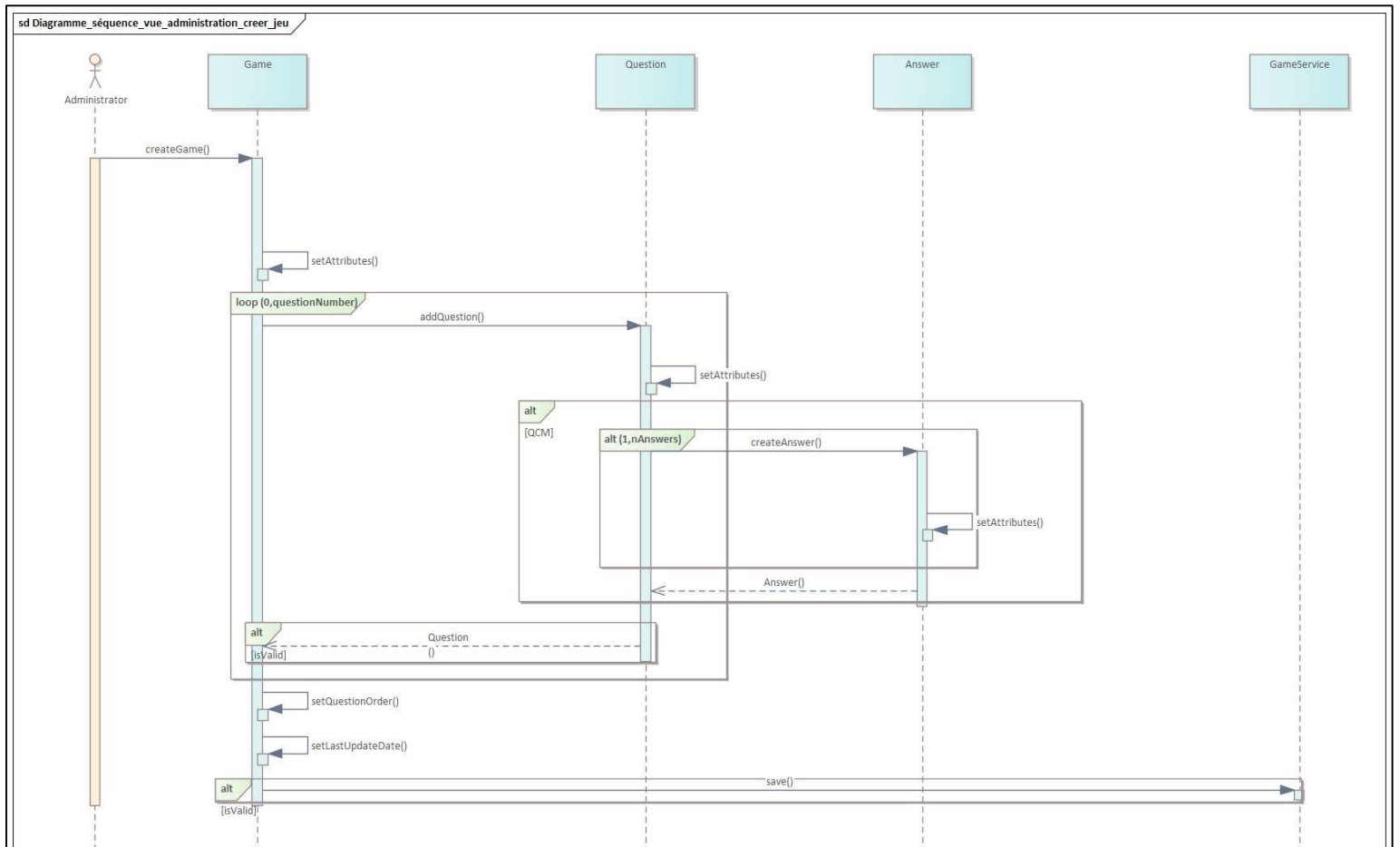
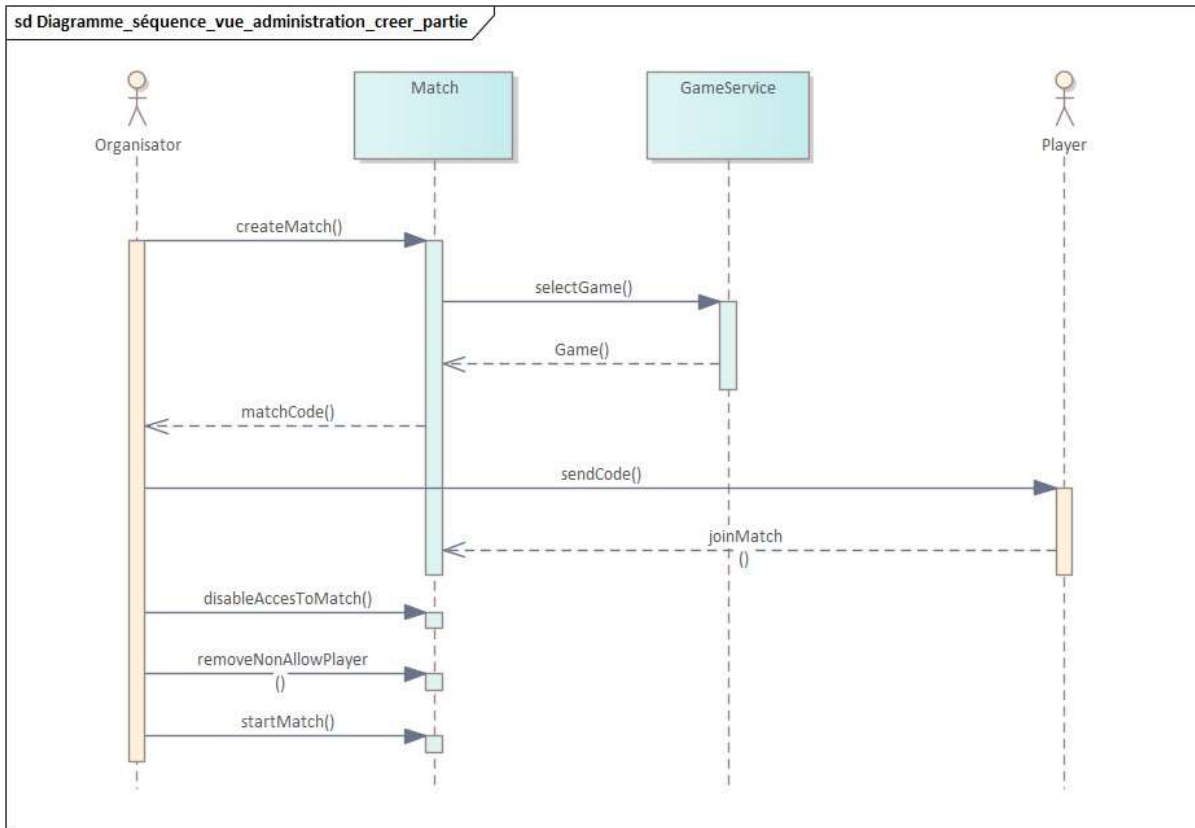


Figure 12 : Diagramme de cas d'utilisation de l'organisation de la partie en cours

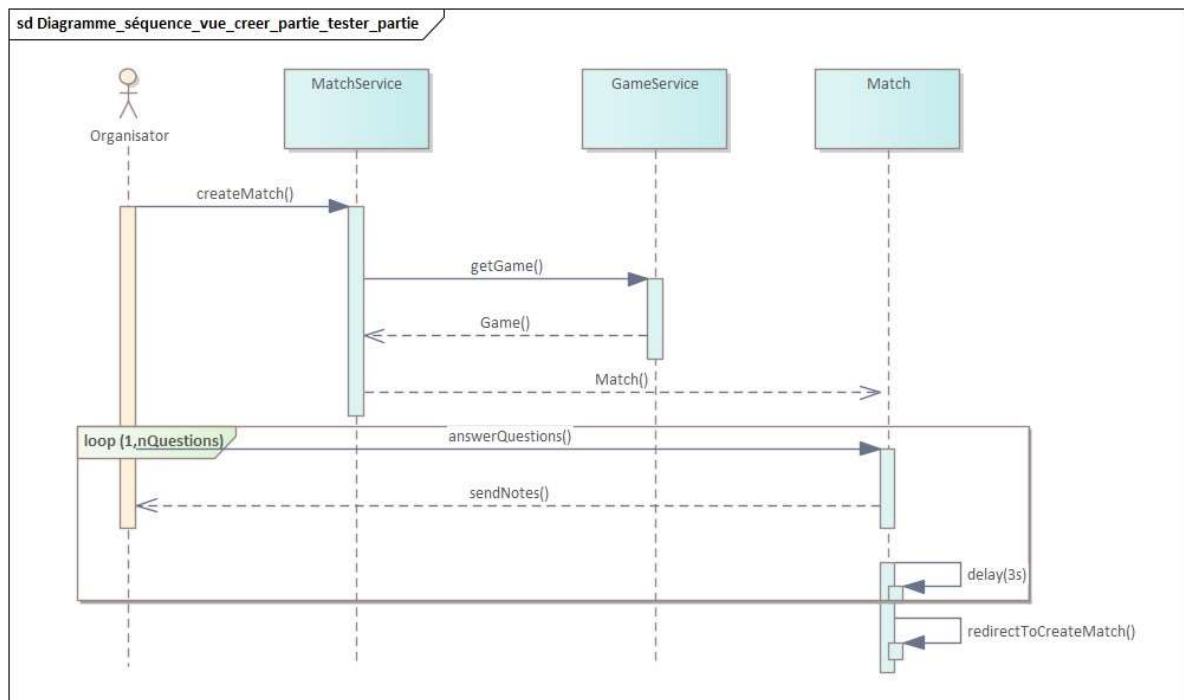
### 3. Vue des processus



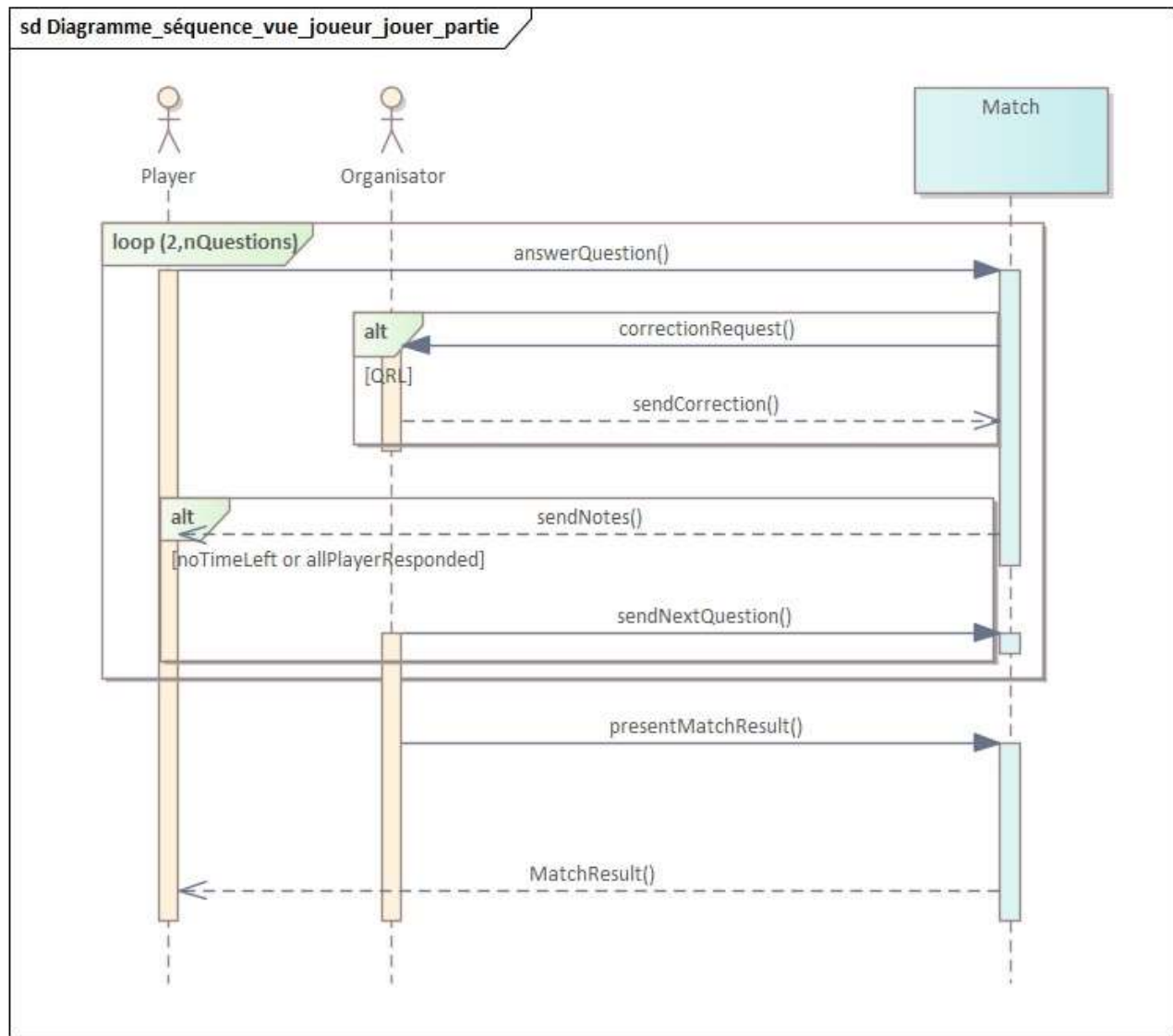
**Figure 13 :** Diagramme de séquences de la vue de l'administration de la création d'un jeu



**Figure 14 :** Diagramme de séquences de la vue de l'administration de la création d'une partie



**Figure 15 :** Diagramme de séquences de la vue de de création d'une en mode tester une partie



**Figure 16 :** Diagramme de séquences de la vue du jouer en jouant une partie

## 4. Vue de déploiement

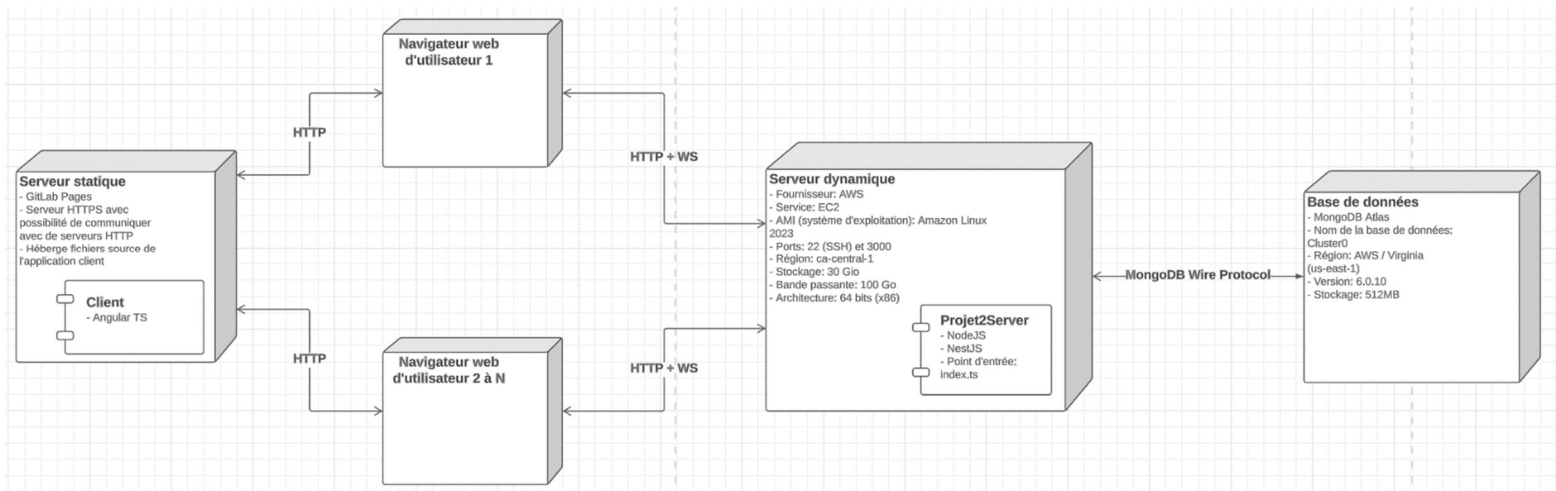


Figure 17 : Diagramme de déploiement de la plateforme de jeux-questionnaire