

**Document d'architecture logicielle**

**Version 4.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-09-08	1.0	Commencement des diagrammes de séquence : : vue des processus	Mathieu Brulotte
2023-09-29	2.0	Introduction du document, réalisation de la partie vue des cas d'utilisation.	Lina Belloui
2023-10-01	3.0	Finalisation du diagramme de déploiement : vue de déploiement	Diego Campos
2023-10-02	4.0	Finalisation des diagrammes de séquences : vue des processus	Mathieu Brulotte

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>4</b>
<b>2. Vue des cas d'utilisation</b>	<b>4</b>
<b>3. Vue des processus</b>	<b>7</b>
<b>4. Vue de déploiement</b>	<b>14</b>

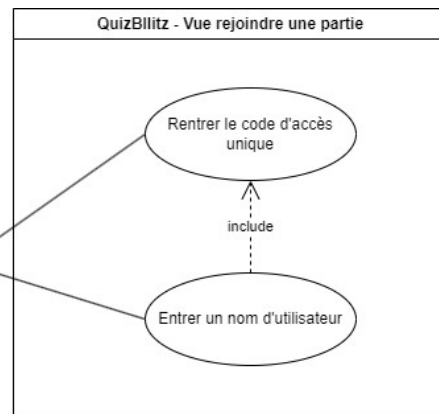
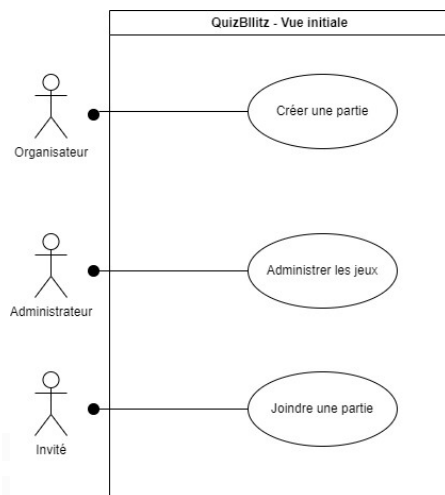
# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

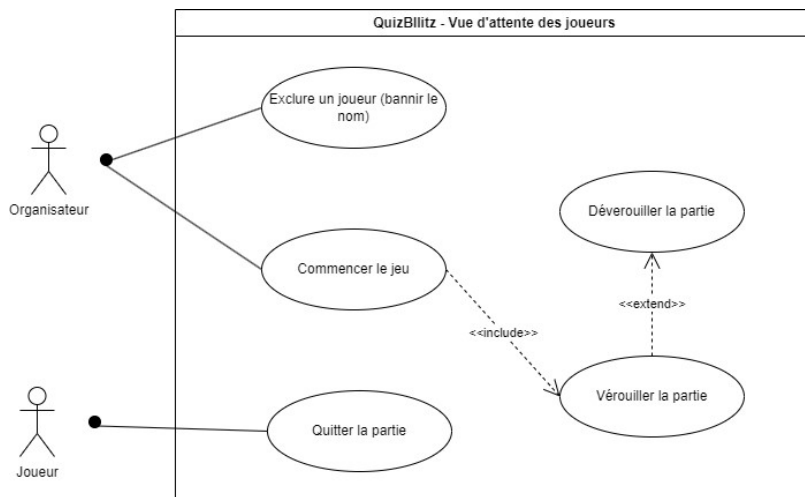
Dans ce document, on retrouve le plan architectural de notre système. La structure de jeu questionnaire sera présentée sous 3 vue différentes, soit la vue de cas d'utilisation, la vue des processus et la vue de déploiement. Tout au long du processus de développement de notre système, ce document servira de guide afin d'avoir une idée structurée et concise de la manière dont fonctionne notre application. Des diagrammes UML illustreront les différents concepts de notre système de manière organisée.

## 2. Vue des cas d'utilisation

La vue des cas d'utilisation donne une perspective logique des différents acteurs et des interactions liés à chacun. Nous avons décidé de diviser les diagrammes par vue. Dans notre système nous avons 8 vues: la vue initiale, création d'une partie, rejoindre une partie, jeu d'un joueur, jeu de l'organisateur, des résultats, d'attente des joueurs et d'administration. Notre système contient également 5 acteurs: **l'administrateur**, **l'invité** qui devient ensuite un **joueur**, le **testeur** qui peut (ou pas) devenir **organisateur**.

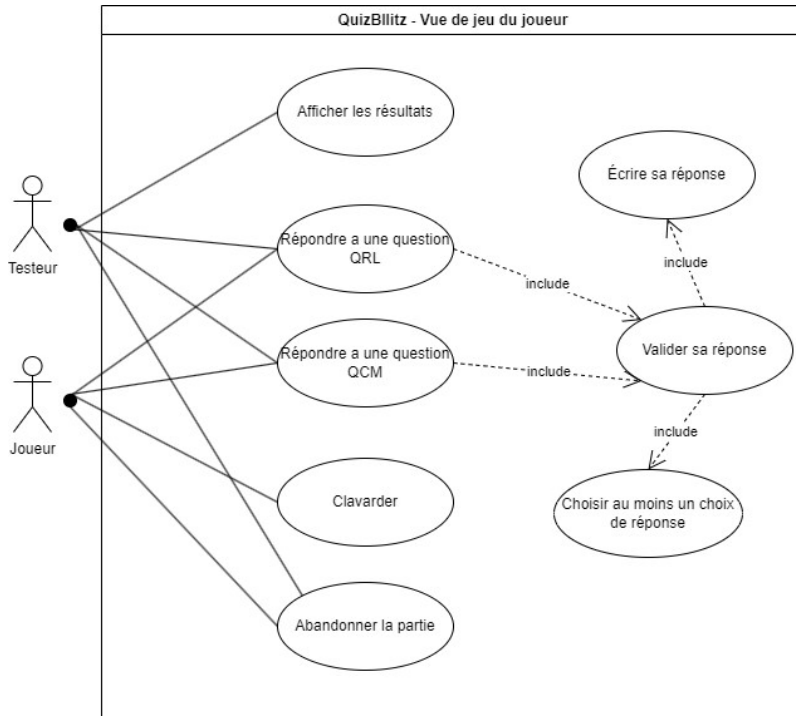


Après avoir validé son nom, l'invité devient joueur et est redirigé vers la vue d'attente des joueurs.



En choisissant de commencer le jeu, l'organisateur est redirigé vers la vue de jeu de l'organisateur et le joueur vers la vue de jeu du joueur.

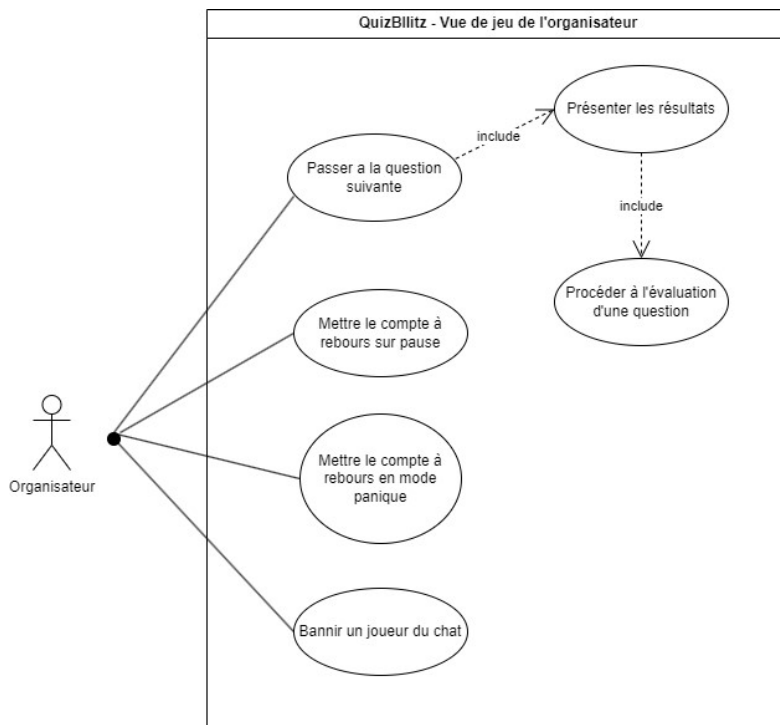
En quittant la partie, le joueur est redirigé vers la vue initiale.



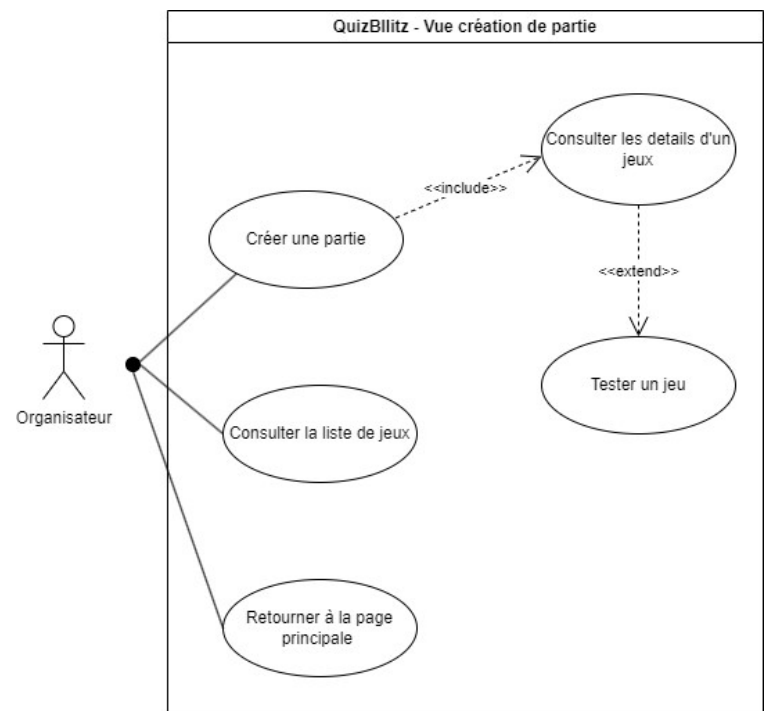
En affichant les résultats, le testeur est redirigé vers la vue de création d'une partie.

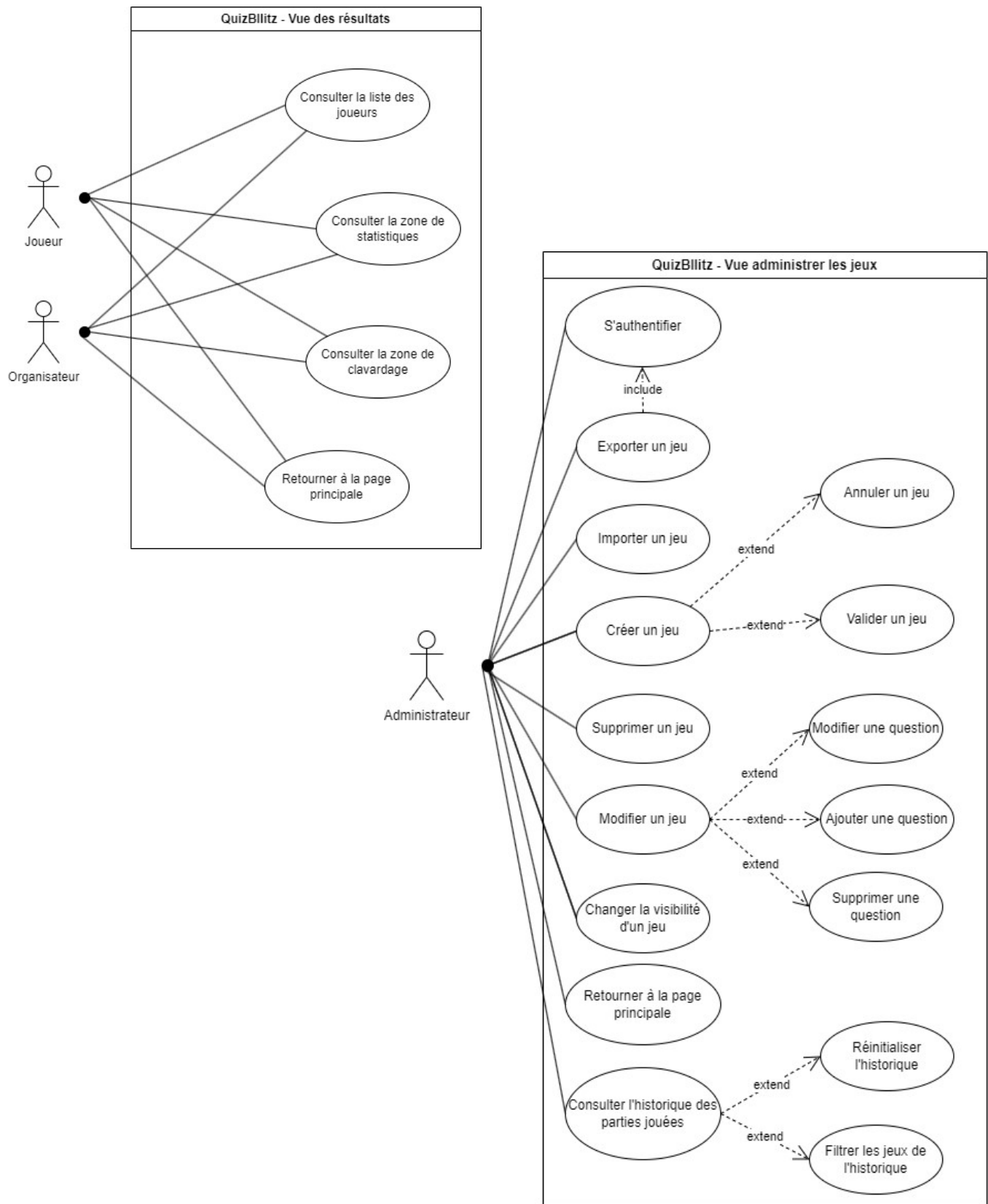
En abandonnant la partie, le joueur est redirigé vers la vue initiale tandis que le testeur est redirigé vers la vue de création d'une partie.

En choisissant de tester un jeu, l'organisateur est redirigé vers la vue de jeu du joueur.



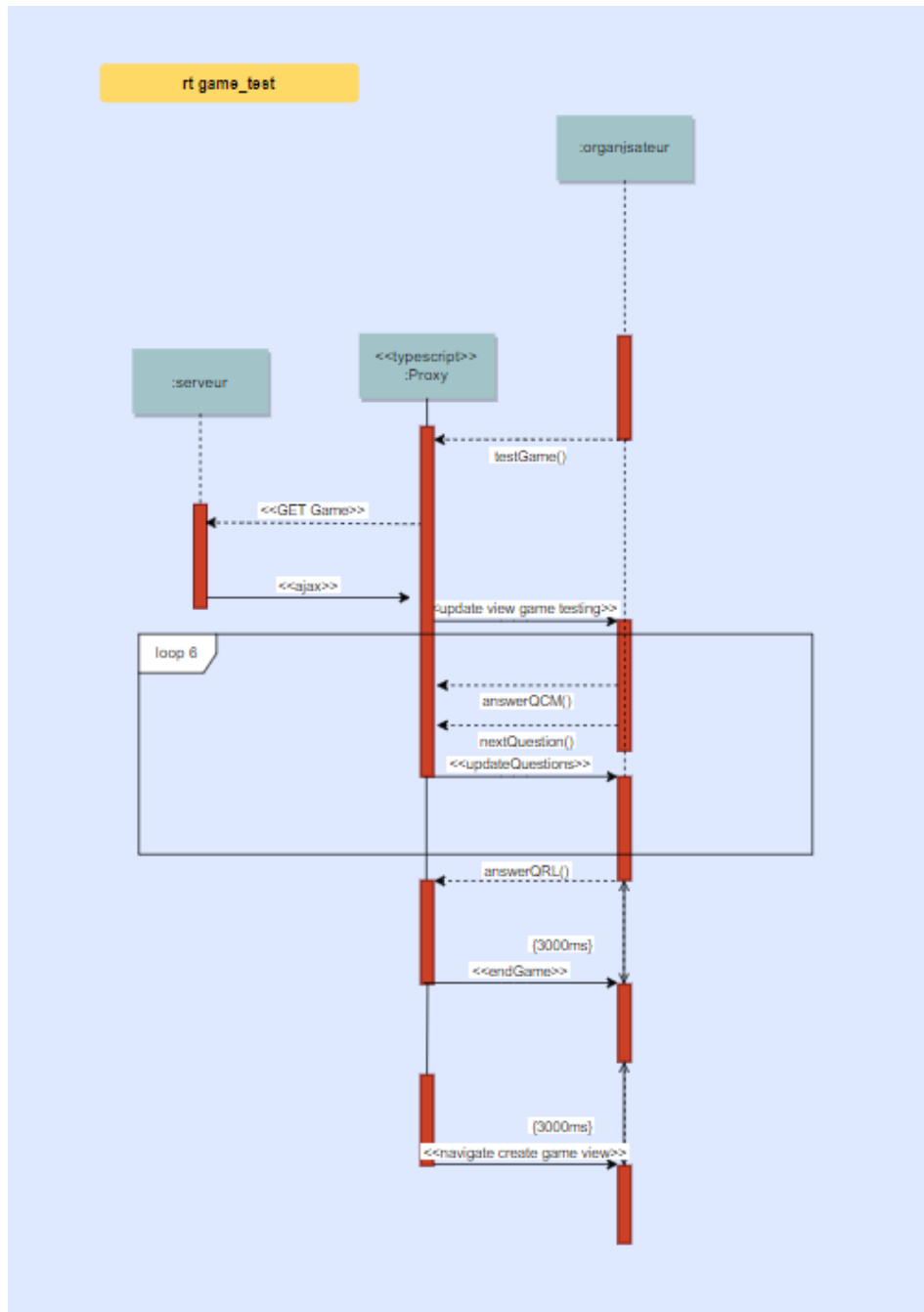
En présentant les résultats, l'organisateur ainsi que les joueurs sont redirigés vers la vue des résultats.





### 3. Vue des processus

#### 1) Test de partie



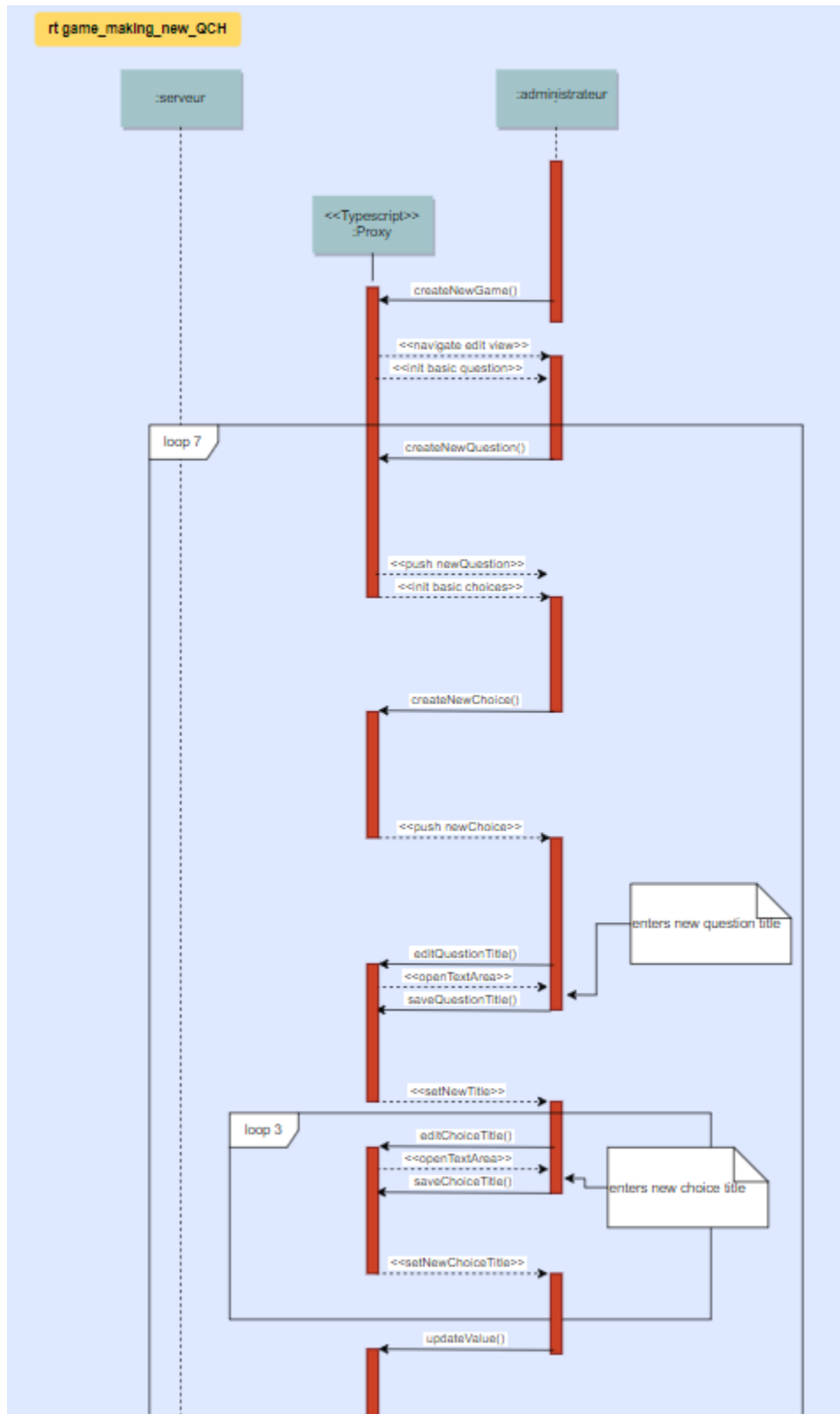
#### 2) Déroulement idéal de partie





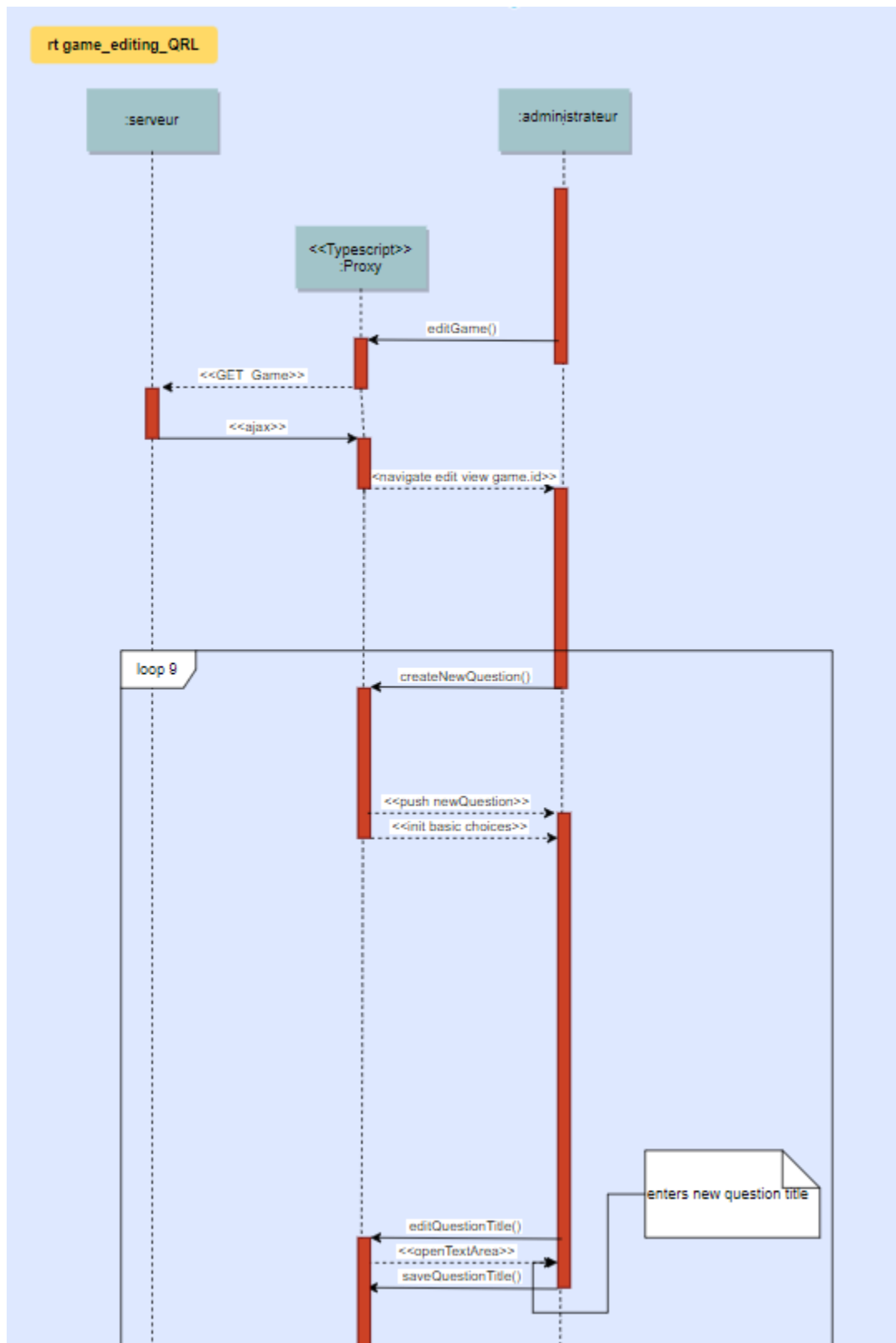


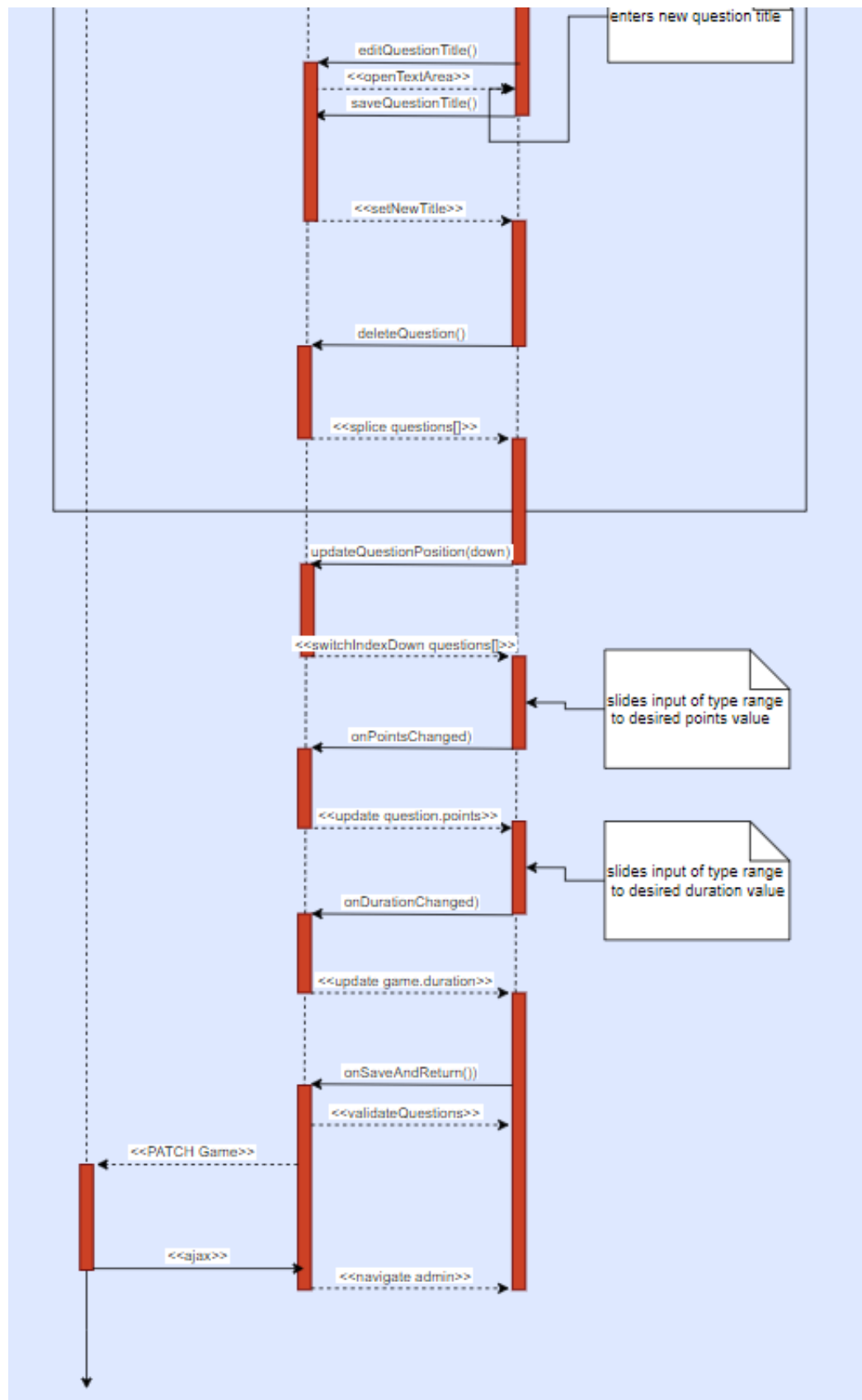
### 3) Création d'un nouveau questionnaire avec QCM





#### 4) Modification de questionnaire avec QRL





## 4. Vue de déploiement

Diagramme de déploiement :

