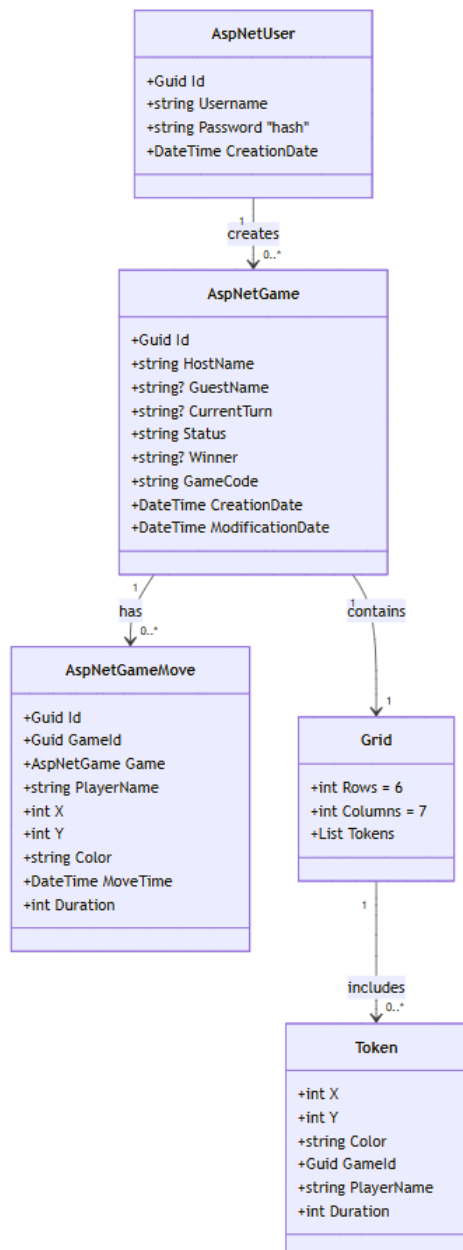


N-tier : Diagrammes Récapitulatifs

AIT BOUSERHANE Maria

CHAGUER Younes

Diagramme des entités métier (class diagram)



Ce diagramme de classes montre les entités principales d'une application de jeu multijoueur, leurs attributs, relations et dépendances. Il détaille les interactions entre utilisateurs (AspNetUser), parties de jeu (AspNetGame), mouvements (AspNetGameMove), la grille (Grid), et les jetons (Token), en plus des statuts d'une partie (AspNetGameStatus).

Diagramme de séquence :

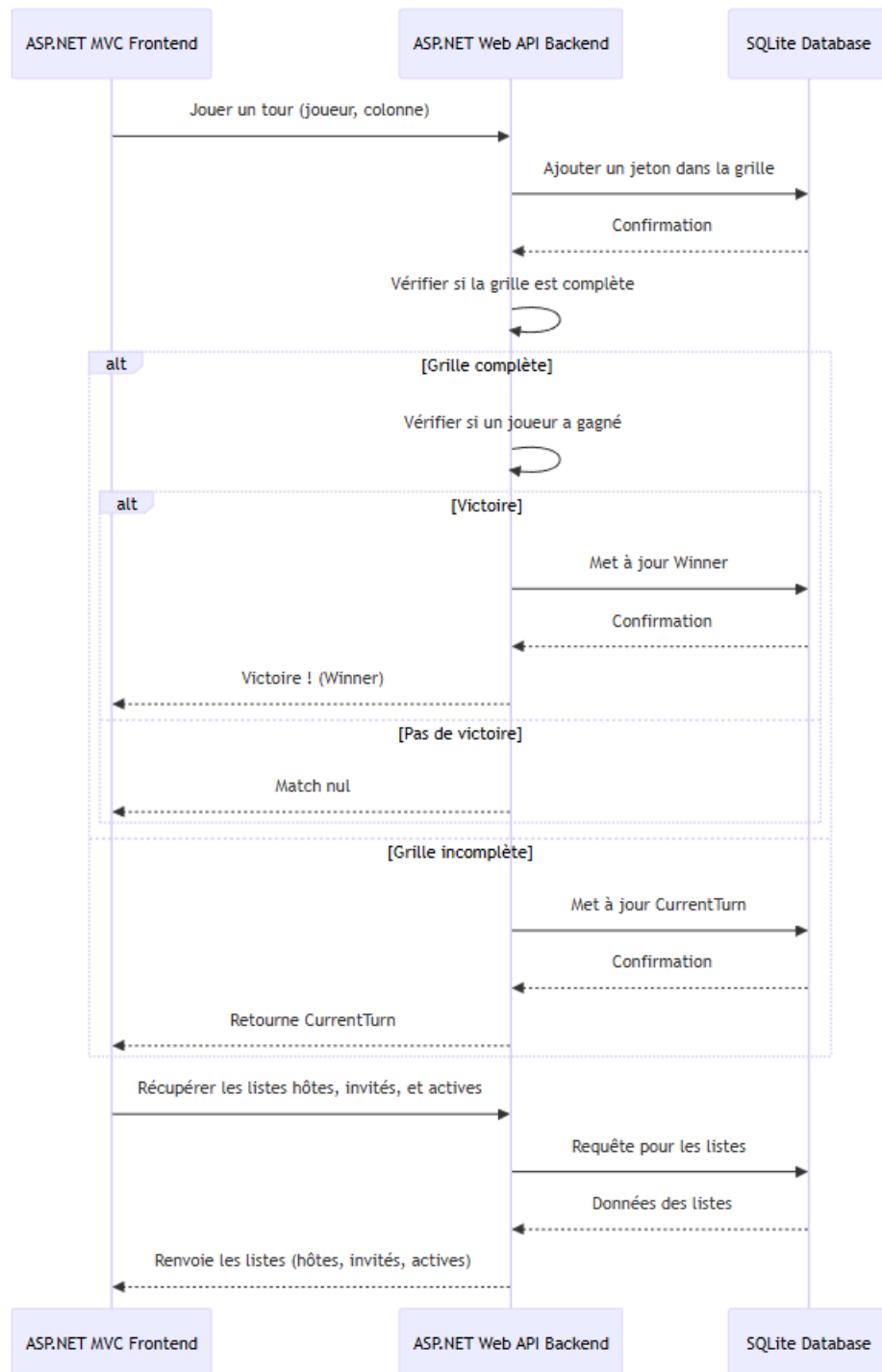
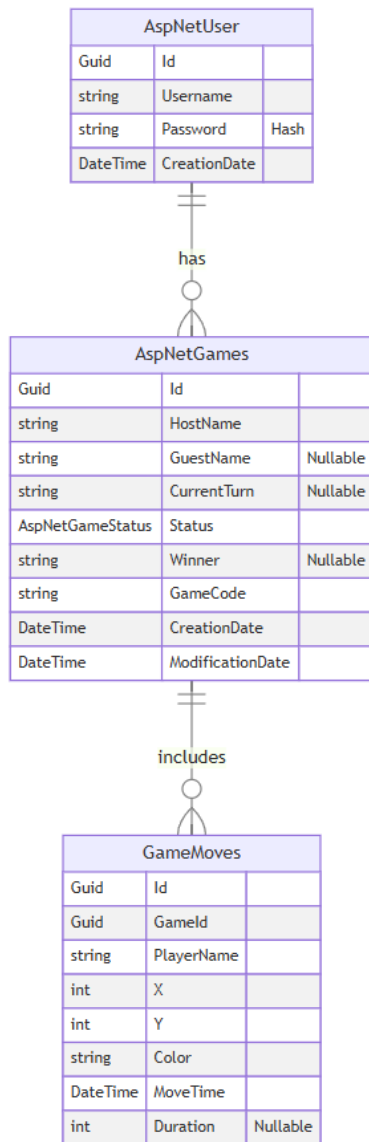


Diagramme de séquence illustre le processus d'un jeu où le frontend envoie une action de jeu au backend, qui met à jour la grille, vérifie si la partie est terminée (grille pleine ou victoire), et renvoie le résultat au frontend. Il montre aussi comment récupérer les listes des parties (hôtes, invités, actives) et gérer le joueur courant (CurrentTurn)

Diagramme de base de données :



Ce diagramme ER (Entité-Relation) représente un système de jeu multijoueur où les utilisateurs (**AspNetUser**) peuvent créer ou rejoindre des parties (**AspNetGame**). Chaque partie suit un état (ex. en cours, terminée) et inclut des mouvements (**AspNetGameMove**) effectués par les joueurs. Les mots de passe des utilisateurs sont sécurisés par un hash, et les relations simplifiées montrent uniquement les entités nécessaires pour gérer les utilisateurs, les parties et les mouvements associés.

Diagramme de composant :



Diagramme de déploiement :

