

## **Document d'architecture logicielle**

**Version 2.1**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2023-03-12	1.1	Sections 1, 2 et 4	Alexis Desforges
2023-03-15	1.2	Section 3	Léo Banno-Cloutier
2023-03-16	1.3	Section 5	Dominic Hains
2023-03-19	2.0	Révision de toutes sections	Alexis Desforges
2023-03-21	2.1	Révison finale avant remise Sprint 2	Alexis Desforges
2023-04-19	3.0	Révision des sections pour remise Sprint 3	Alexis Desforges

# Table des matières

1.	Introduction.....	4
2.	Vue des cas d'utilisation .....	5
3.	Vue des processus .....	7
4.	Vue logique.....	12
5.	Vue de déploiement .....	15

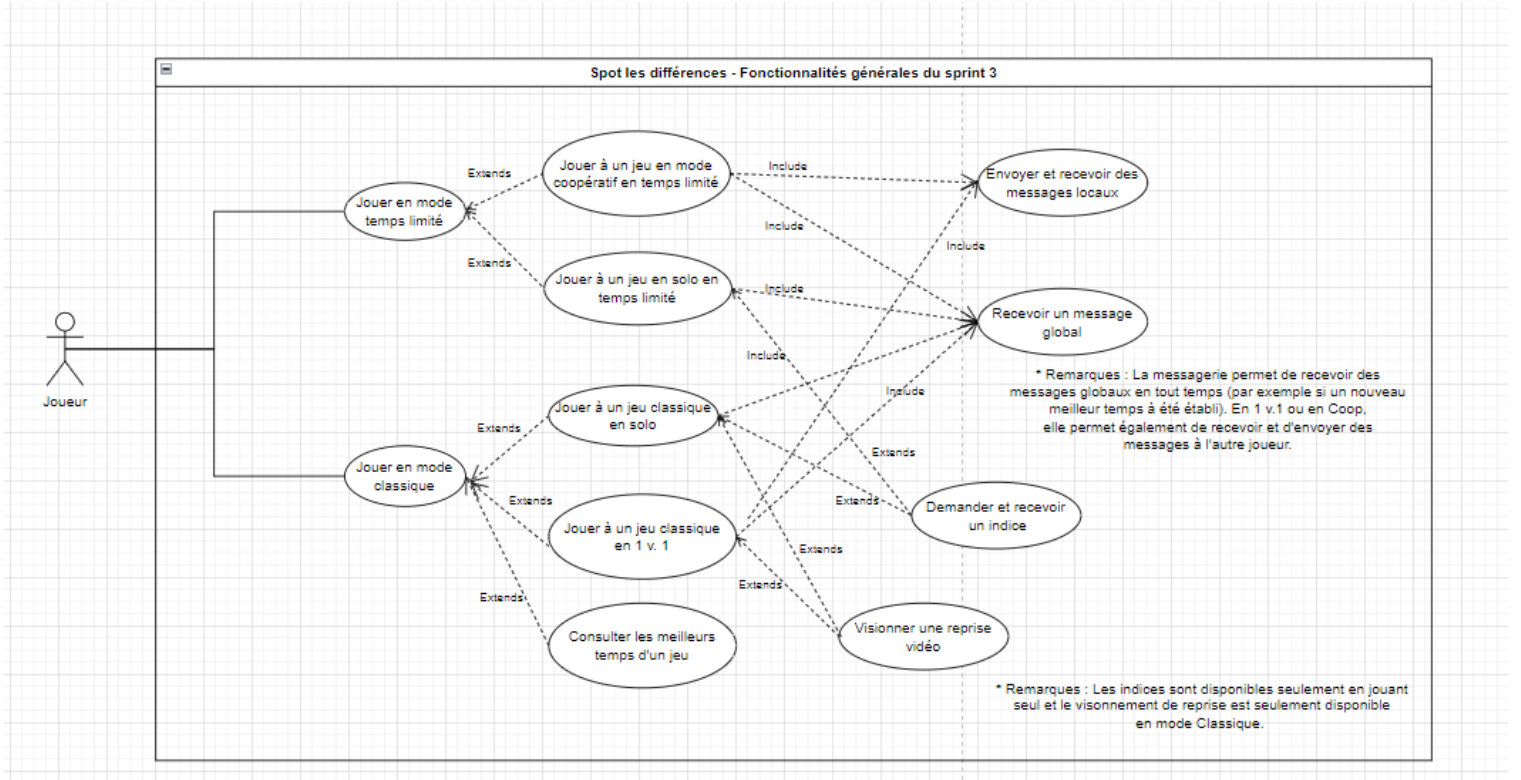
# Document d'architecture logicielle

## 1. Introduction

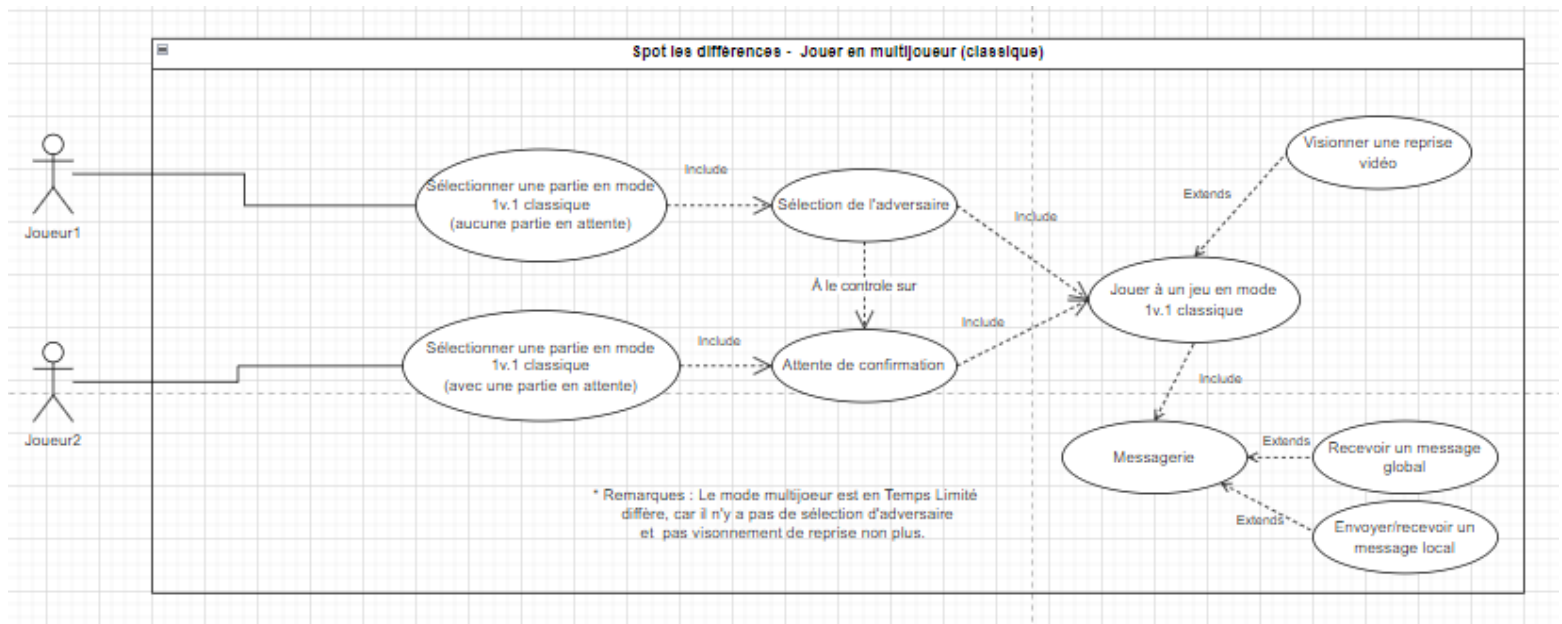
Le présent document a pour but de décrire l'architecture du projet en cours de développement en se basant sur plusieurs vues essentielles. Ces vues permettront de présenter les aspects pertinents du modèle de cas d'utilisation, les interactions entre les différents processus, la vue logique de la version finale du projet et la configuration de déploiement concrète du système. Le document est divisé en plusieurs sections, chacune d'elles étant axée sur une vue spécifique de l'architecture logicielle. La section "Vue des cas d'utilisation" présentera les cas d'utilisation des fonctionnalités du Sprint 3, tandis que la section "Vue des processus" se concentrera sur les processus principaux des fonctionnalités du même sprint. La section "Vue logique" fournira une vue d'ensemble de l'architecture logique du projet, incluant les fonctionnalités déjà complétées des Sprints 1 et 2 ainsi que les fonctionnalités à venir du Sprint 3. Enfin, la section "Vue de déploiement" fournira une description de la configuration de déploiement concrète des différentes parties du système.

## 2. Vue des cas d'utilisation

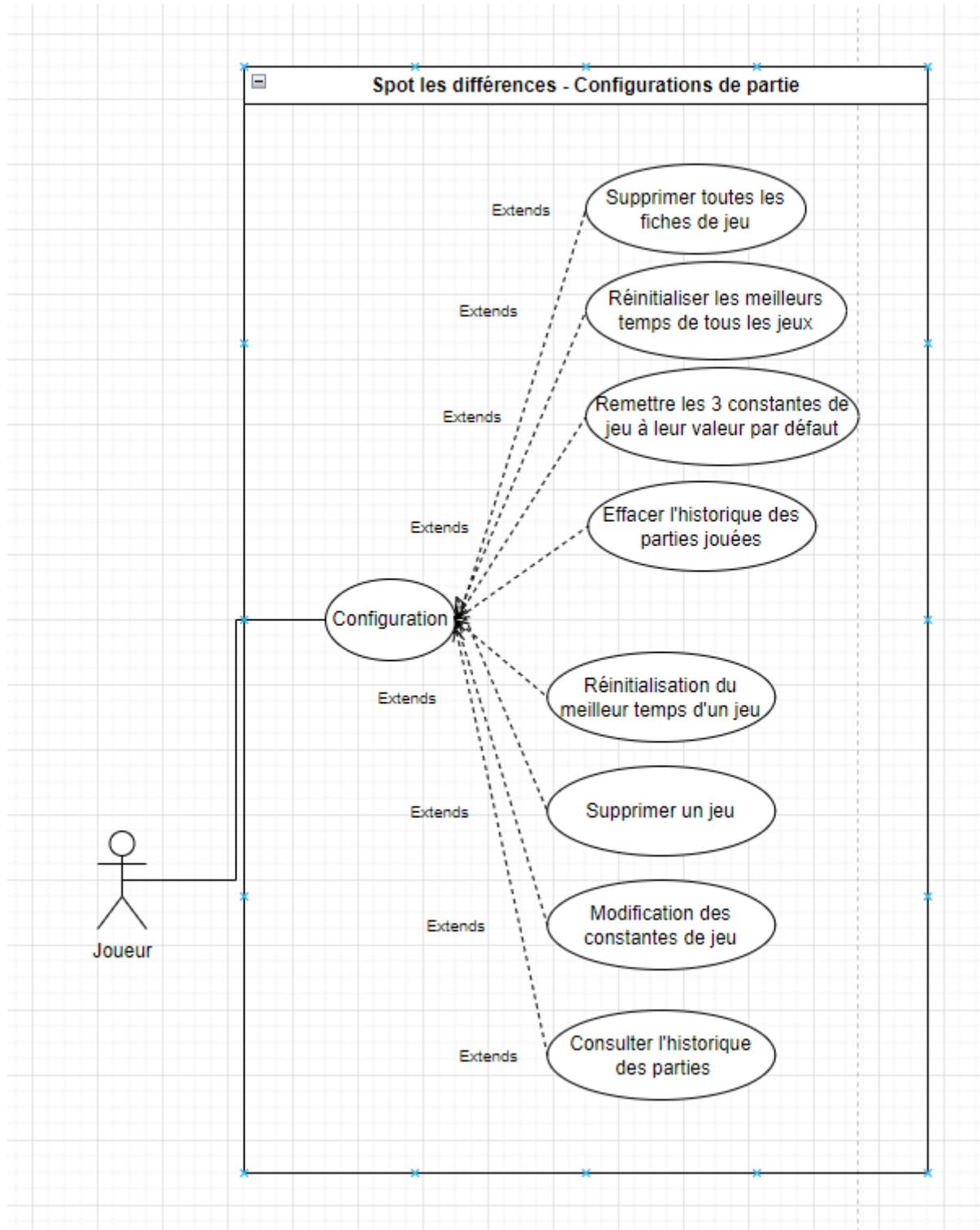
*Diagramme 1 : Fonctionnalités générales de parties*



*Diagramme 2 : Fonctionnalité du mode multijoueur*

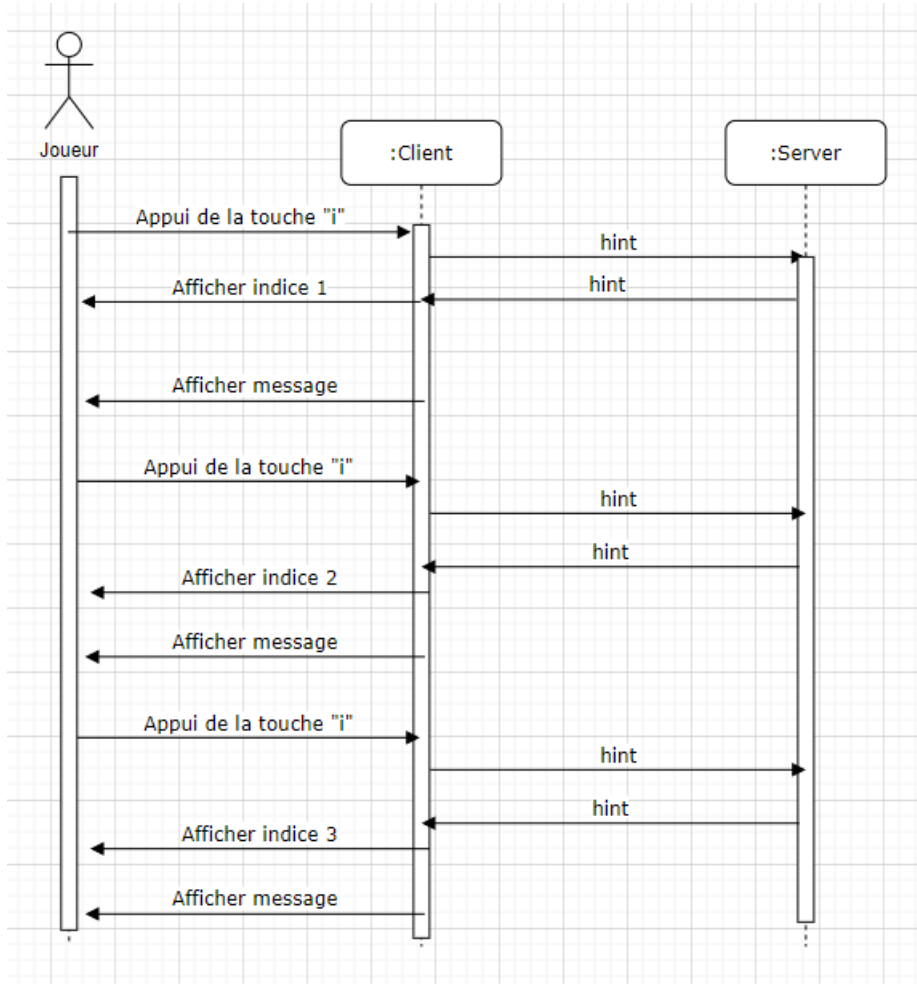


*Diagramme 3 : Fonctionnalités de la page de configuration*



### 3. Vue des processus

*Diagramme 4 : Séquence des indices de jeu*



*Diagramme 5 : Séquence de la remise des données à leur état initial*

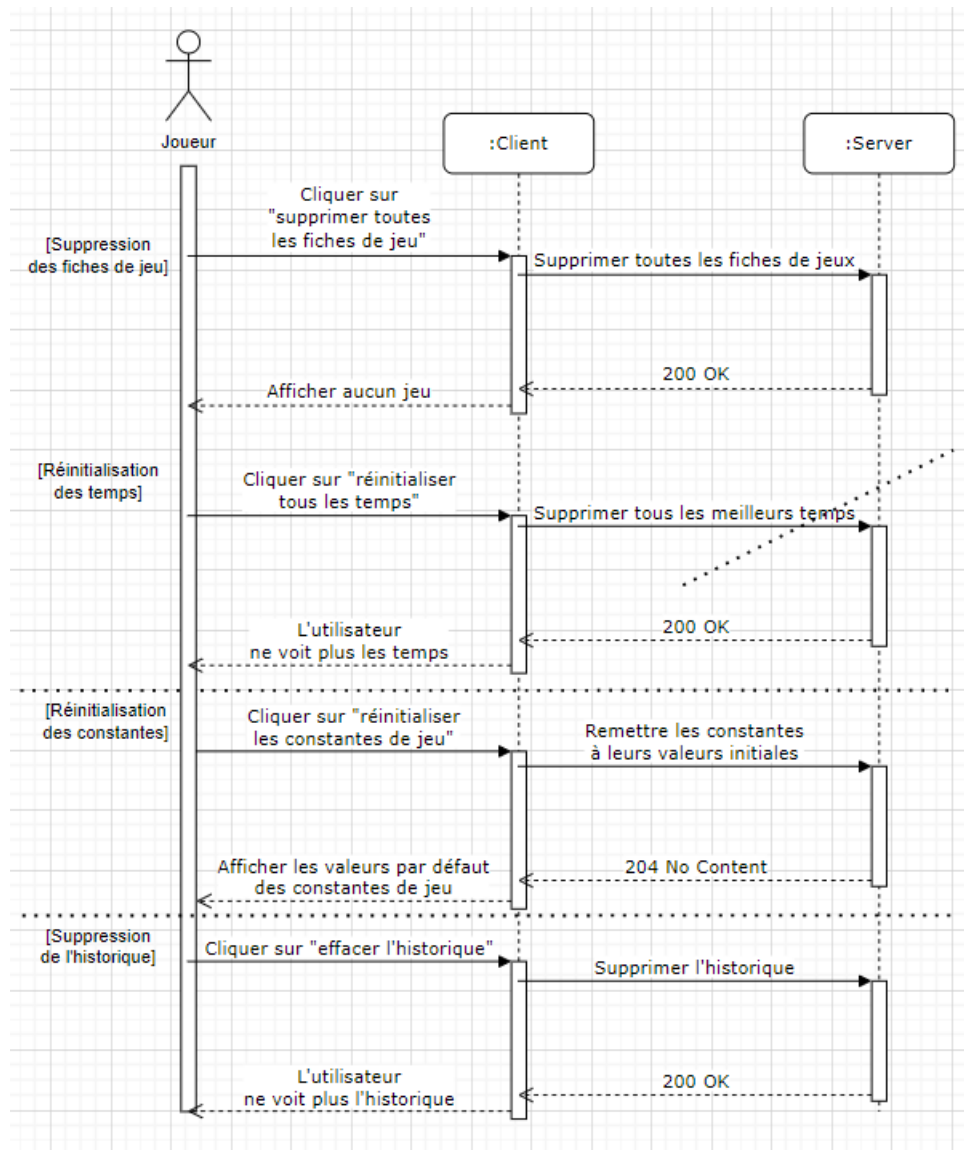




Diagramme 6 : Séquence pour afficher ou modifier des constantes de jeu

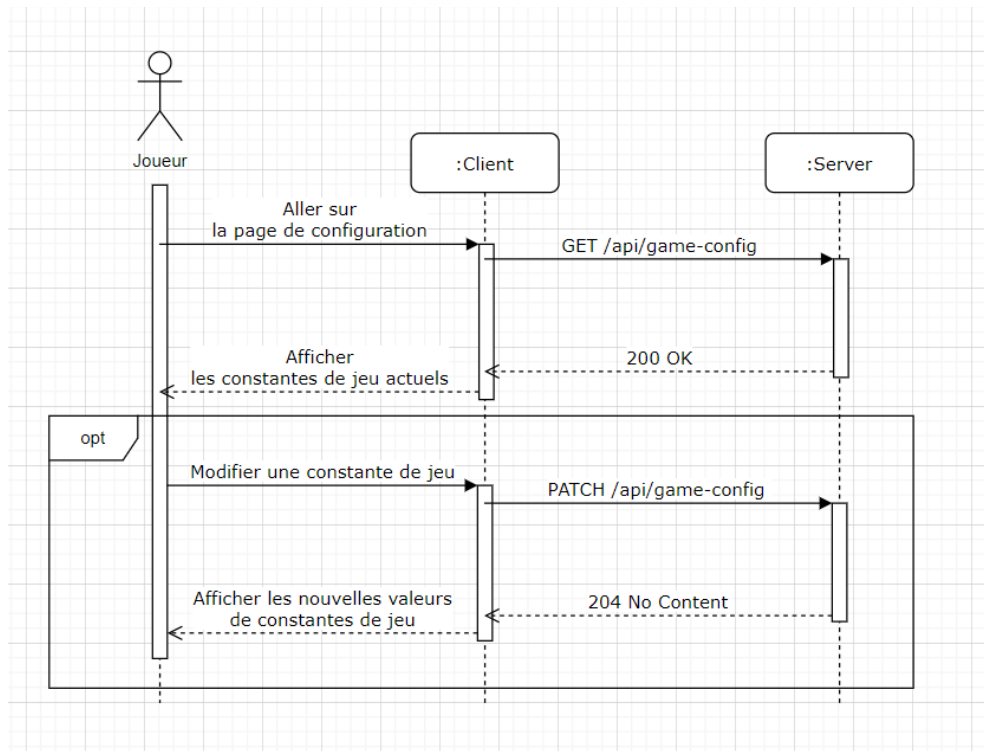


Diagramme 7 : Séquence en temps limité

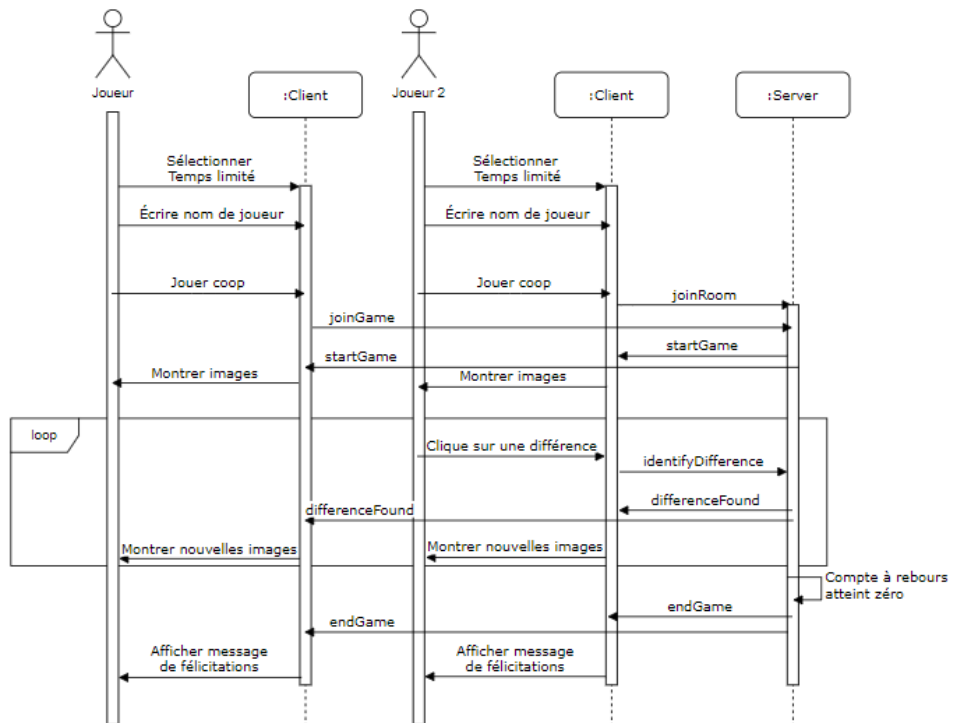


Diagramme 8 : Séquence de l'historique

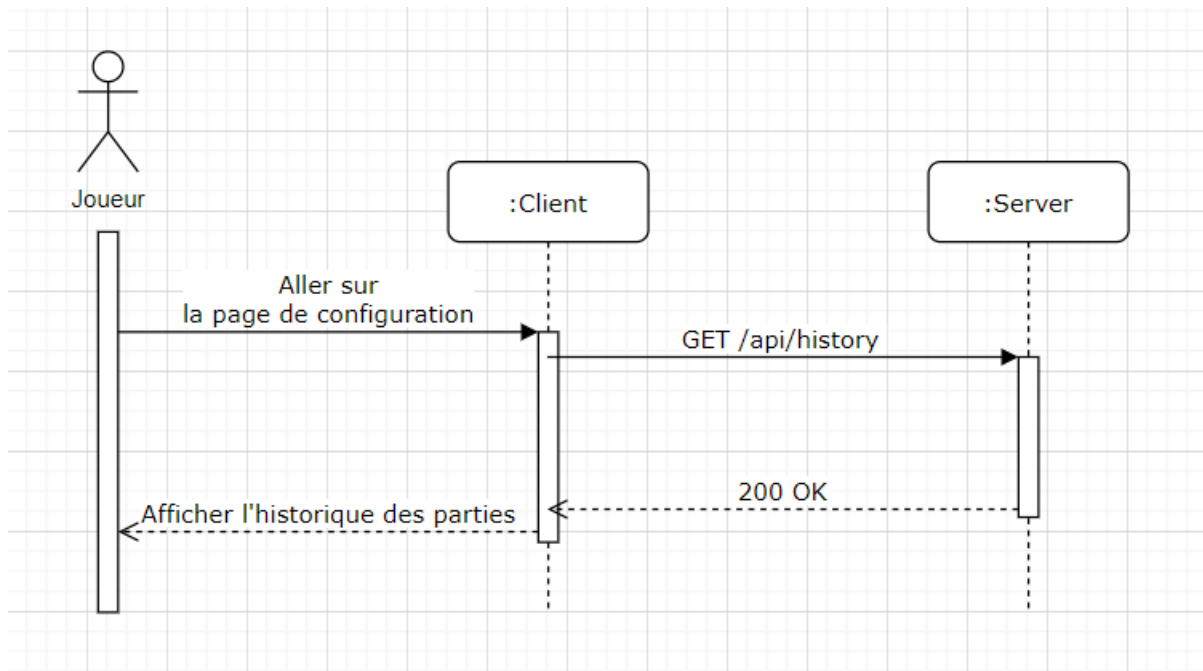
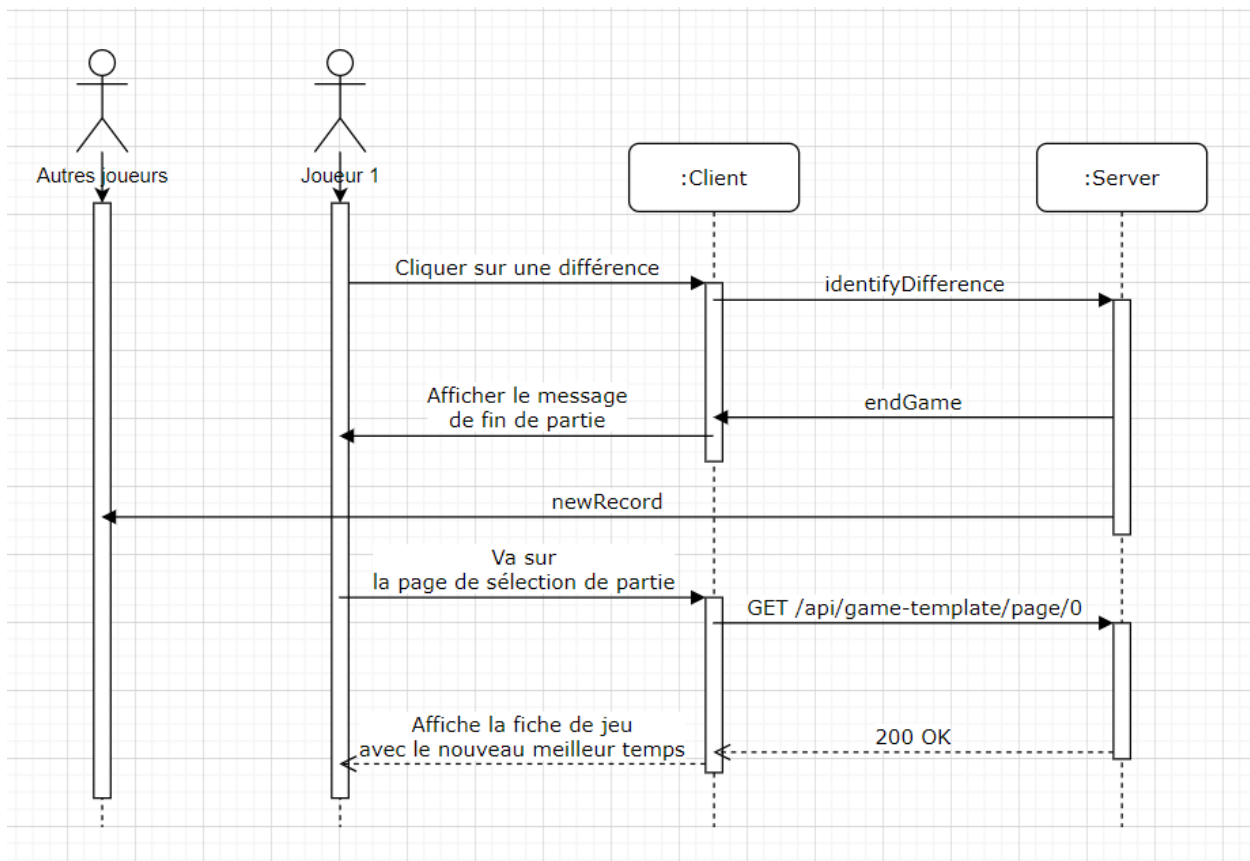
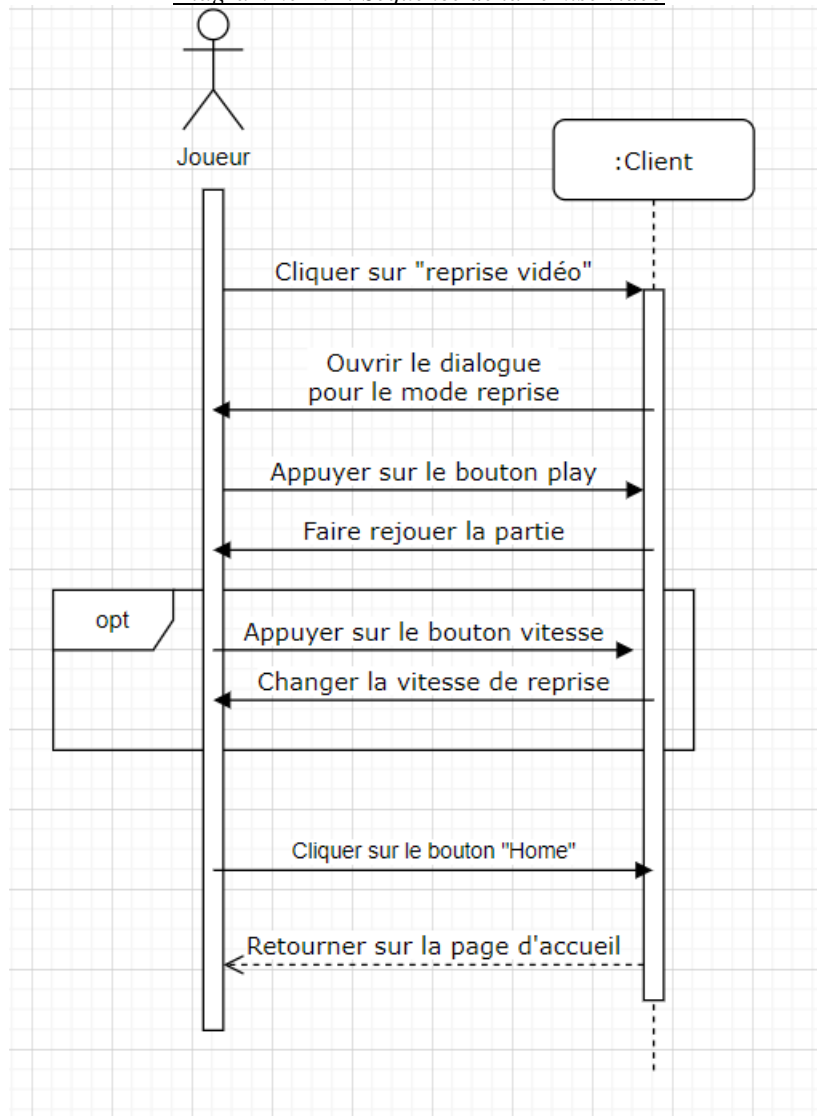


Diagramme 9 : Séquence des meilleurs temps



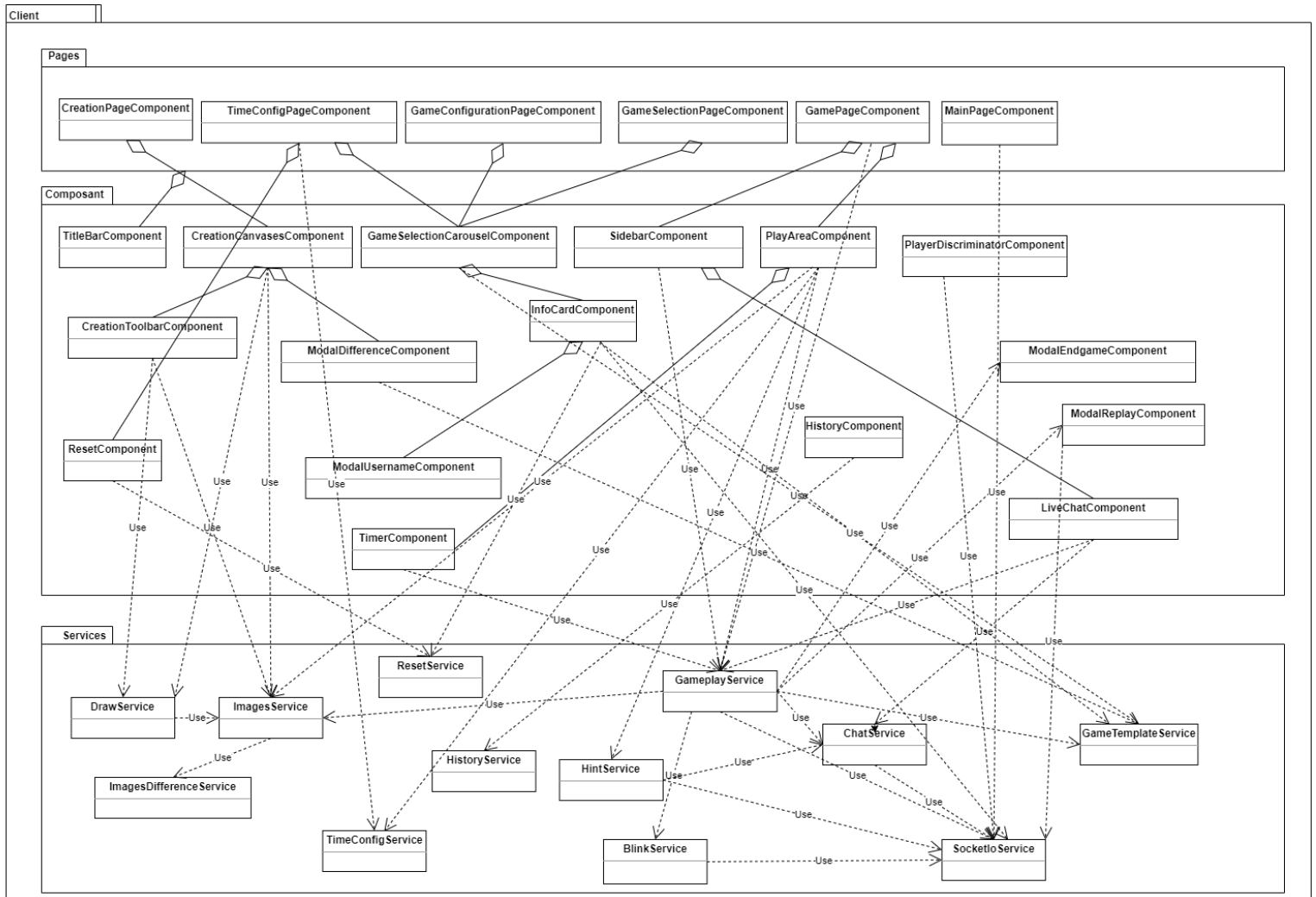
*Diagramme 10 : Séquence de la remise vidéo*



## 4. Vue logique

Client
Ce diagramme montre le paquetage du client qui s'occupe de l'affichage du site web et de certaines fonctionnalités interne.
Serveur
Ce diagramme montre le paquetage du serveur dynamique qui s'occupe de la logique du site web et de la communication avec la base de données.
Serveur-Client
Ce diagramme ne montre que les classes de Client et de Serveur qui s'occupent de la communication externe.

*Diagramme 11 : Paquetage et classes de client*



*Diagramme 12 : Paquetage et classes du serveur*

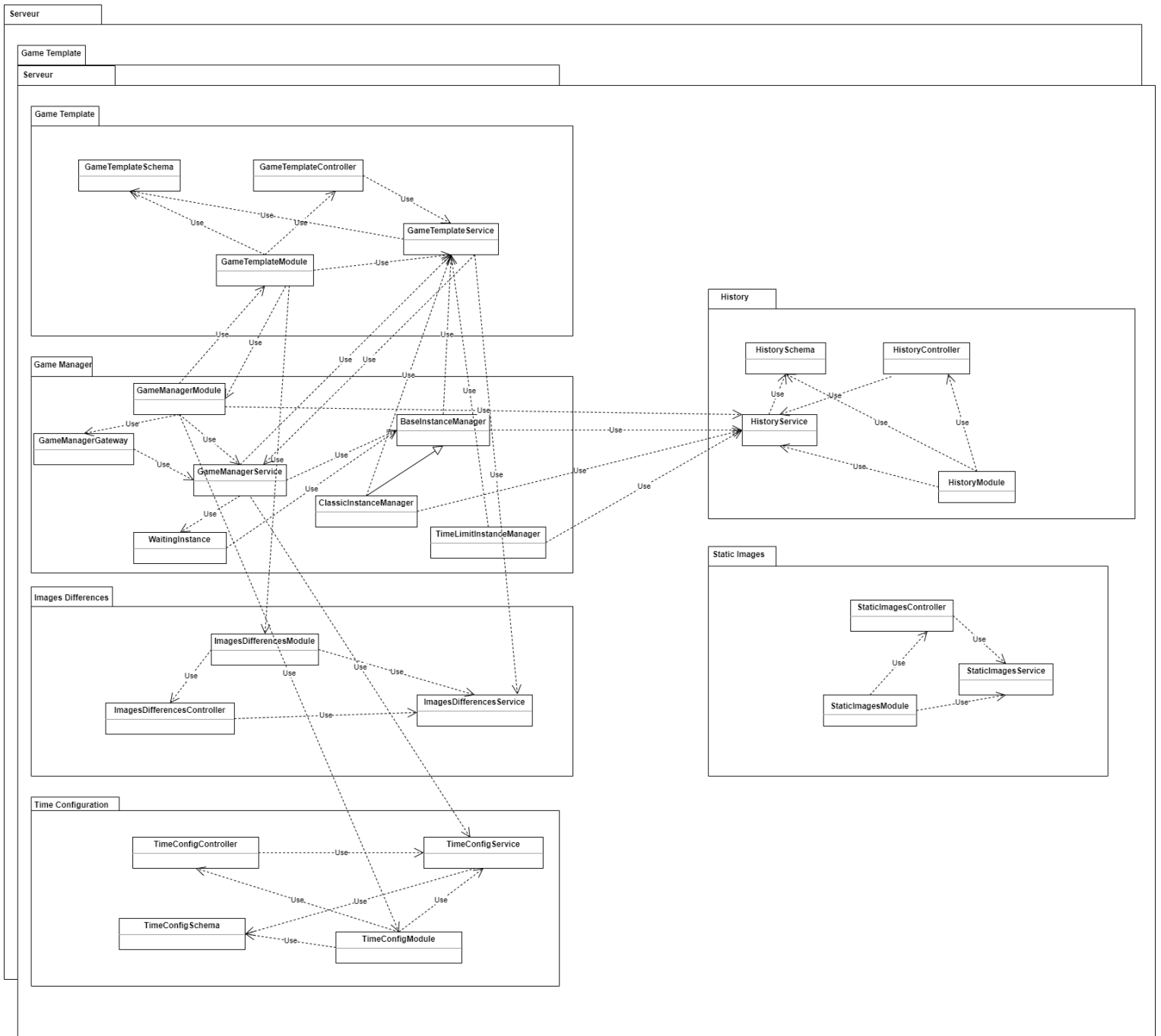


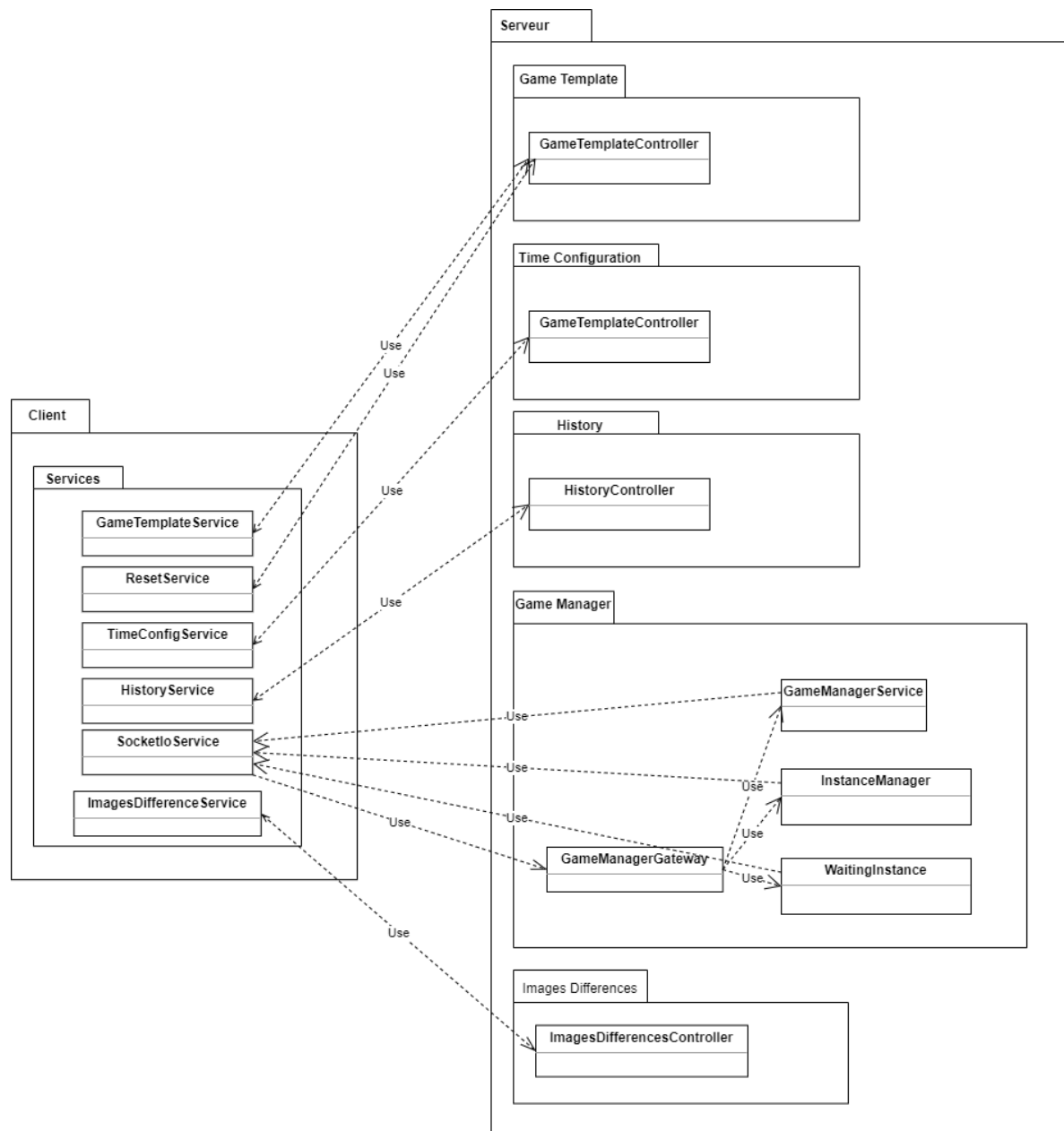
Diagramme 13 : Classes faisant la communication entre client et serveur

Remarques :

Game Template sert à gérer les informations de partie suivantes : name, difficulty, leaderboardsolo, leaderboard1v1, firstimage, secondimage, ngroups et id.

Time Configuration sert à gérer les informations de partie suivantes : totaltime, hintpenaltytime et rewardtime.

Game Manager gère les instances de parties, History gère l'historique et Static Image sert à accéder à des images statiques.



## 5. Vue de déploiement

*Diagramme 14 : Diagramme de déploiement*

