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](#_Toc132912275)

[2. Vue des cas d’utilisation 5](#_Toc132912276)

[3. Vue des processus 7](#_Toc132912277)

[4. Vue logique 12](#_Toc132912278)

[5. Vue de déploiement 15](#_Toc132912279)

Document d'architecture logicielle

# 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.

# Vue des cas d’utilisation

*Diagramme 1 : Fonctionnalités générales de parties* Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, table, carte, intérieur

Description générée automatiquement*Diagramme 2 : Fonctionnalité du mode multijoueur*

*Diagramme 3 : Fonctionnalités de la page de configuration*

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

# Vue des processus

*Diagramme 4 : Séquence des indices de jeu Une image contenant calendrier

Description générée automatiquement*

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

Une image contenant calendrier

Description générée automatiquement

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

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

*Diagramme 7 : Séquence en temps limité*

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

*Diagramme 8 : Séquence de l’historique*

*Une image contenant texte, carte, intérieur

Description générée automatiquement*

*Diagramme 9 : Séquence des meilleurs temps*

*Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement*

*Diagramme 10  : Séquence de la remise vidéo*

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

# 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. |

*Une image contenant diagramme

Description générée automatiquementDiagramme 11 : Paquetage et classes de client*

*Une image contenant diagramme

Description générée automatiquementDiagramme 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.

*Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement*

# 5. Vue de déploiement

*Diagramme 14 : Diagramme de déploiement*

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement