

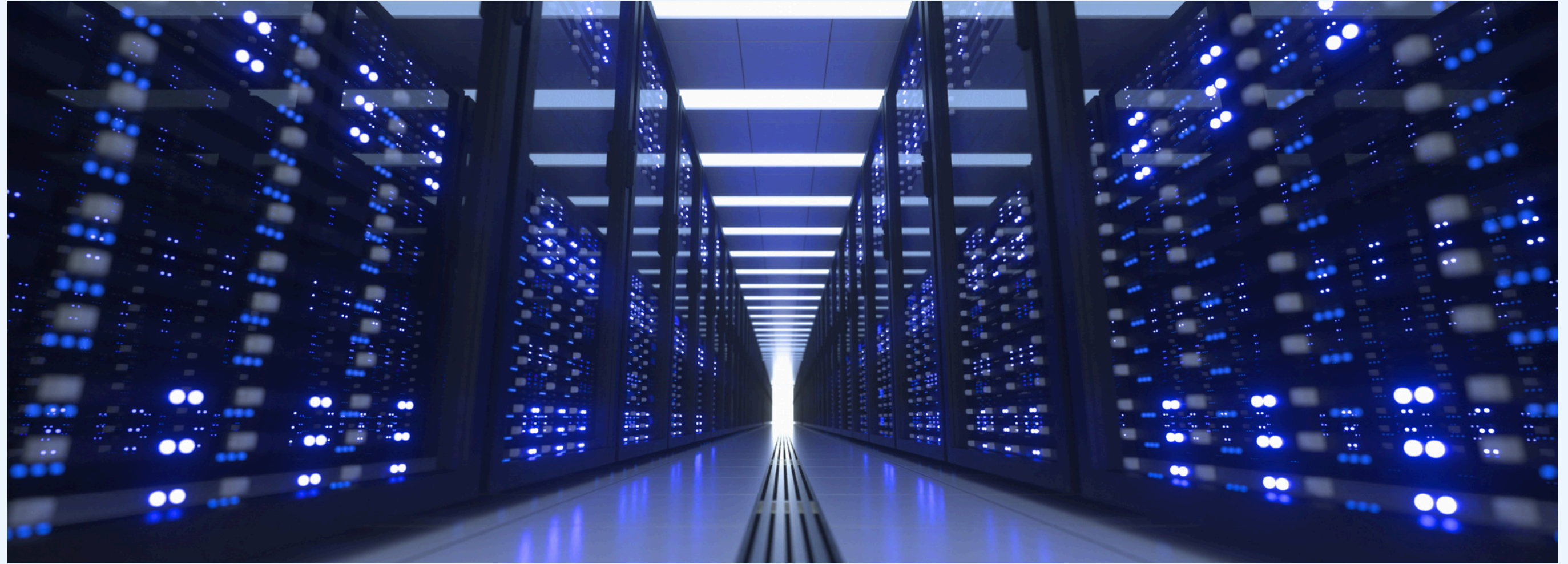
Architecture logicielle de

STEAM



S O M M A I R E

- **Introduction**
- **Steam**
- **Les concurrents**
- **Type d'architecture des concurrents**
- **Type d'architecture le plus récent**
- **Conclusion**



Introduction





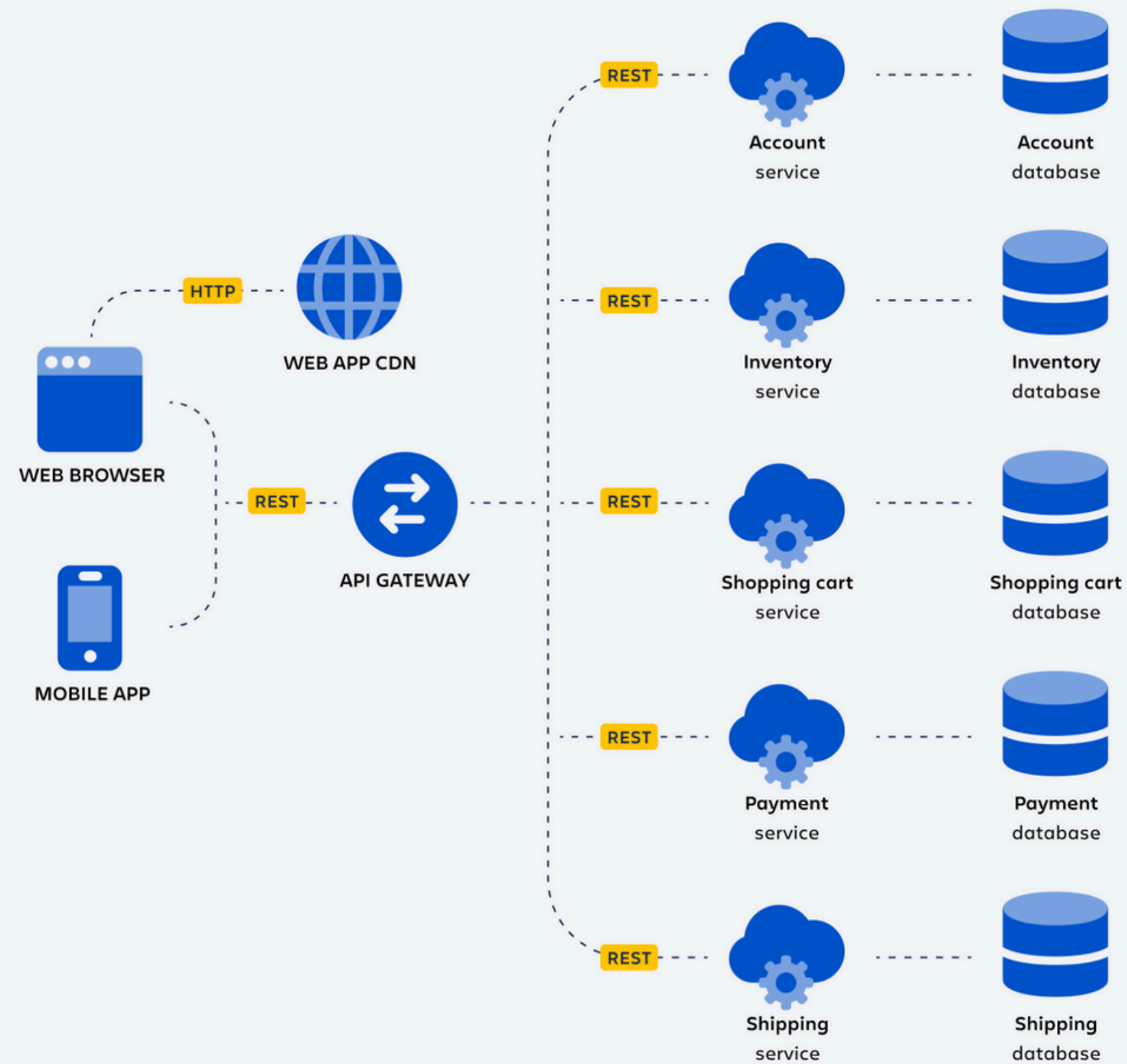
STEAM

**(Science, Technology, Engineering,
Arts, Mathematics)**

- ✓ **C'est quoi ?**
- ✓ **Pourquoi sa création ? / Quand ? / Ou ?**
- ✓ **Son Architecture**

L'ARCHITECTURE MICROSERVICE

STOREFRONT WEB APP



✓ **Définition de l'architecture microservices**

✓ **Pourquoi l'architecture microservices est la plus adaptée ?**

✓ **Les fonctionnalités de steam par apport à l'architecture microservice**

SES CONCURRENTS



Epic Games Store



Origin (EA)



Battle.net



GOG (Good Old Games)



**Uplay (Ubisoft
Connect)**

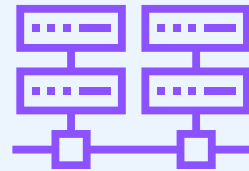
STEAM

Type d'architecture des concurrents



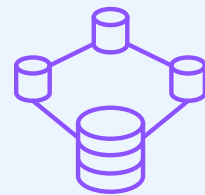
Architecture orientée services (SOA)

Epic Game Store



Architecture distribuée

Battle.net



Architecture microservices

Ubisoft Connect, Origin (EA)



architecture logicielle modulaire

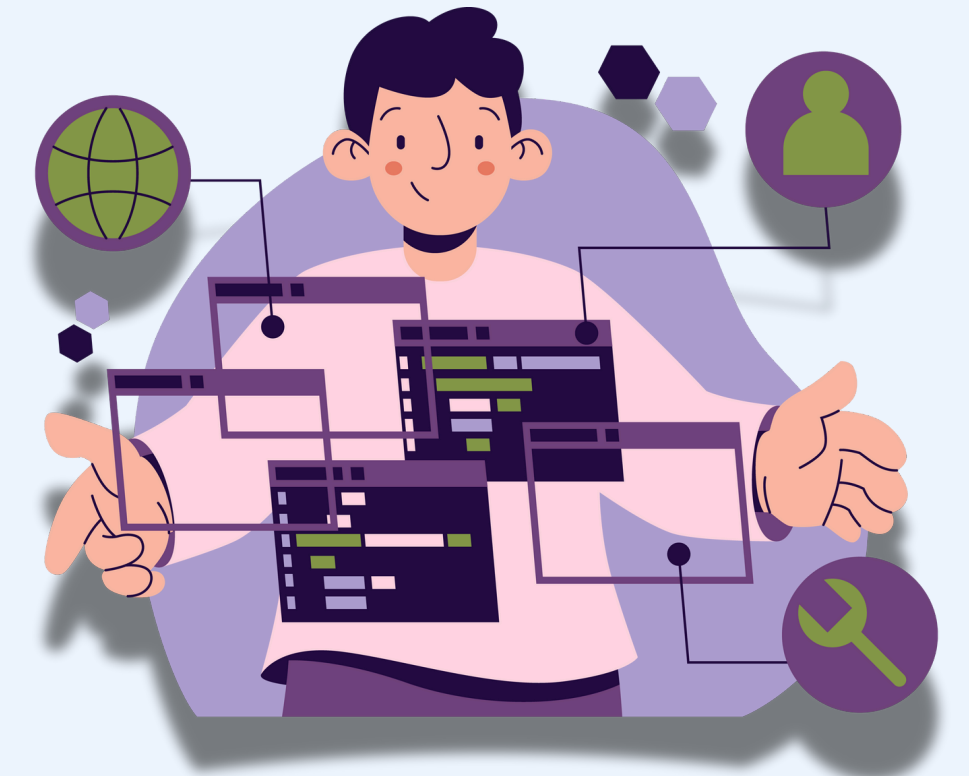
GOG.com



STEAM

Type d'architecture le plus récent

Le type d'architecture le plus moderne et plus adapté pour un service tel que STEAM, est soit une architecture de type Microservices ou de type Serverless



L'architecture Microservices par rapport à STEAM

L'architecture Serverless par rapport à STEAM

Conclusion