# Architecture — Frontend

# Architecture — Frontend

> *Dernière mise à jour : 2026-05-10*

## Structure

```
frontend/src/
├── views/              # 15 pages routables (LoginView, PlayView, AdminView, etc.)
├── components/         # ~50 composants Vue, par domaine
│   ├── admin/          # AdminGamesSection, AdminUsersSection, AdminCardDecksSection,
AdminFeedbackDetail
│   ├── add-game/       # Wizard 3 étapes (BGG search → upload → ingest ritual)
│   ├── play/           # PlayComposer, PlayChatMessages, PlayBackground, PlayHeader
│   ├── deck-import/    # DeckImportForm, DeckImportPreview
│   ├── card-zoom/      # CardZoomStats (modal zoom cartes)
│   ├── home/           # HomeGameGrid, HomeResumeBanner
│   └── (standalone)    # ChatMessage, ArbiterResponse, CardPreview, NavSidebar, etc.
├── composables/        # ~14 composables (useAskStream, useMentionAutocomplete,
useArbiterMarkdown, usePlaySession…)
├── stores/             # Pinia (auth, games, session)
├── services/           # `api.ts` — couche client unique vers backend
├── lib/                # Utilitaires : fab-symbols.ts, mana.ts, riftbound-symbols.ts, lorcana-
symbols.ts
├── assets/             # CSS tokens : tokens.css, main.css, motion-tokens.css, TCG-specific
(fab.css, lorcana.css, riftbound.css)
└── router/index.ts     # Routes + guards auth/admin
```

# Routeur

`router/index.ts` (78 lignes). `router.beforeEach` :

- Bloque routes `requiresAuth` si déloggué
- Bloque `requiresAdmin` si non-admin
- Redirige `/pending` si `user.role === 'pending'`

| Route | Composant | Auth | Admin |
|---|---|---|---|
| `/login` | LoginView | N | N |
| `/register` | RegisterView | N | N |
| `/confirm-success` | ConfirmSuccessView | N | N |
| `/reset-password` | ResetPasswordView | N | N |
| `/pending` | PendingView | Y | N |
| `/` | HomeView | Y | N |
| `/play` | PlayView | Y | N |
| `/history` | HistoryView | Y | N |
| `/add-game` | AddGameView | Y | N |
| `/ingest/:id` | IngestView | Y | N |
| `/me` | AccountView | Y | N |
| `/me/settings` | SettingsView | Y | N |
| `/admin` | AdminView | Y | Y |
| `/admin/feedback` | AdminFeedbackView | Y | Y |

# State management — Pinia stores

## `stores/auth.ts`

- `user: { id, username, role, canAddGames } | null`
- Computed : `isLoggedIn`, `isAdmin`, `isPending`, `canAddGames`
- Actions : `checkSession()`, `login()`, `register()`, `logout()`
- Auth via cookie HTTP-only — `credentials: 'include'` dans tous les fetch

## `stores/games.ts`

- Cache TTL 60s (collator fr-FR numeric pour tri)
- Dedup appels concurrents (promise inflight)
- `fetch()` retourne la liste triée
- `invalidate()` force reload (après ajout/suppression)

## `stores/session.ts`

- Persistence localStorage 6h (`STORAGE_KEY = 'vellum.session.v1'`)
- `activeGame + activeExtensions + messages[]` avec `citations[]`, `cardMentions[]`, `mentionedCards[]`, `synergyCards[]`
- Watch deep avec throttle 200ms localStorage

# Composables clés

| Composable | Rôle |
|---|---|
| `useAskStream` | Wrapper SSE `/api/ask/stream` + fallback polling 3s × 15 si SSE casse |
| `useEventStream` | Bas niveau : fetch streaming + parsing SSE générique (filtre les heartbeats) |
| `useMentionAutocomplete` | Popover `@`-cartes : debounce 150ms, nav clavier, sync mentions au submit |
| `useArbiterMarkdown` | marked.parse + injection citations + tokens TCG (mana, FAB, Riftbound, Lorcana) |
| `usePlaySession` | Orchestre PlayView : SSE, table mode, sticky mentions, deck attachment, card lookup |
| `useTableMode` | Toggle localStorage `'table-mode'` |
| `useDeckAttachment` | AttachedDeck { deckName, format, hero, cards[] } |
| `useCardLookup` | Map cardKey → { id, name, imageUrl, orientation } |
| `useStickyMentions` | buildStickyMentions() : extrait + dédoublonne, FIFO 20 (80 si deck) |
| `useDeckImport` | parseDeck(gameId) : POST `/api/decks/parse` |

# Service `api.ts` (351 lignes)

Couche client unique pour tous les appels backend. Centralise :

- `credentials: 'include'` (cookies)

- 401 → redirect `/login` (sauf sur `/login`, `/register`, `/reset-password`)
- erreur → `throw Error(body.error)`
- OK → `return res.json()`

Types exportés : `Game`, `CardSearchResult`, `MentionedCard`, `DeckParseResponse`, etc.

# Design tokens

`frontend/src/assets/tokens.css` (palette OKLCH dark-first) :

- **Bois** `--ref-wood-950` à 600 (table sombre, grain chaud)
- **Feutre** `--ref-felt-950` à 600 (tapis vert)
- **Parchemin** `--ref-parchment-50` à 500 (ivoire chaud)
- **Or** `--ref-gold-300` à 700 (cuivre signature)
- **Meeple** `--ref-meeple-400` à 600 (vert CTA alternatif)
- **Dé/Sang** `--ref-dice-400` à 600 (rouge erreur)

Sémantiques (`main.css @theme`) :

- `--color-bg`, `--color-bg-felt`, `--color-ink`, `--color-primary`, `--color-citation-bg`, `--color-citation-bar`

# Build & dev

| Commande | Effet |
|---|---|
| `npm run dev` | Vite dev `:5173` + proxy `/api → :3000` |
| `npm run build` | type-check (`vue-tsc --build`) + `vite build` (en parallèle) |
| `npm run build-only` | `vite build` seul (dist/) |
| `npm run type-check` | `vue-tsc --build` (pas `--noEmit` : compile full) |
| `npm test` / `npm run test:watch` | Vitest |

Vite config : alias `@` → `src/`, plugin `@tailwindcss/vite`, proxy `/api → :3000`.

# Pièges connus

1. **Scoped vs Tailwind hidden** : un `display: flex` en CSS scoped écrase le `hidden lg:flex` du template. Préférer Tailwind utilities partout.

2. `vue-tsc --noEmit` : passe parfois en local mais foire en CI (`vue-tsc --build`). Tester avec `npm run build`.
3. **Unicode / accents dans card names** : utiliser `normalizeCardKey()` (`useArbiterMarkdown.ts:74-81`) — NFC + lowercase + apostrophe/tiret normalization. Évite les bugs sur Lorcana / Magic japonais.
4. `\b` **(word boundary) sans flag** `u` : ne reconnaît que `[A-Za-z0-9_]`. Un nom finissant par `é` ne match pas. Utiliser un lookahead Unicode-aware avec flag `u` : `(?=\\s|$|[^\\p{L}\\p{N}_])`.
5. **Modales async** : `CardZoomModal` + `DeckImportModal` chargés via `defineAsyncComponent()` — gain ~50 KB gzip sur le bundle initial PlayView.

---

Revision #1
Created 2026-05-10 15:19:57 UTC by thymon
Updated 2026-05-10 15:19:57 UTC by thymon