

## **Titre : Plan de tests de validation de la version 2 (V2.0, V2.1 et V2.2) de l'application Web « E-quizine Manager »**

Date de création du plan de tests : 20/09/22  
Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22  
Version du plan de tests : V2  
Auteur : V.MARC  
Sprint : Sprint 2 (Versions 2.0, 2.1 et 2.2)

Date de passage des tests : 06/12/2022  
URL de l'application Web testée : [https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zle\\_barni/v2/Codelgniter/index.php](https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zle_barni/v2/Codelgniter/index.php)  
Nom du développeur de l'application Web testée : Nicolas Le Bars  
Nom du testeur : Adrien FAILLER

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Dans son espace privé, le formateur connecté clique sur la rubrique « Matches » du menu.	Le formateur peut alors visualiser sous forme d'un tableau <b>tous les quiz actifs</b> (titre/description/auteur) et leurs matchs associés, s'il y en a (titre/dates/auteur). Si un quiz est incomplet (aucune question associée), le message « Quiz incomplet » est affiché. <b>Sur chaque ligne de match dont l'auteur est le formateur connecté</b> , il y a : <ul style="list-style-type: none"><li>- un hyperlien permettant de cliquer sur l'intitulé ou le code du match,</li><li>- un bouton / une icône pour supprimer le match,</li><li>- un bouton / une icône pour activer / désactiver ce match,</li><li>- un bouton / une icône pour le remettre à zéro.</li></ul>	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un match et clique sur un hyperlien associé au match choisi.	Une page affichant le match sélectionné s'ouvre. Dans l'URL, le code du match de 8 caractères apparaît. Les données du match s'affichent	OK

	<p>correctement sur la page (pour être vidéo-projetées, par exemple) avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les données du match (l'intitulé du quiz et celui du match, le code du match...),</li> <li>- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.</li> <li>- si le match n'est pas fini (date de fin à NULL), après l'affichage des des données du match, un bouton « Terminer le match » est affiché (mais pas actif car la terminaison d'un match est demandée dans le sprint 3),</li> <li>- si le match est fini (date de fin non NULL), avant ou après l'affichage des données du match, le score final et total en % du match est affiché.</li> </ul>	
Sur la page affichant tous les quiz / matchs, le formateur appuie sur un bouton « Créer un match ».	Un formulaire d'ajout de match s'ouvre et propose l'ajout d'un nouveau match à partir d'un quiz existant <b>et complet</b> .	OK
Le formateur remplit correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matchs de la rubrique de gestion des matchs.	OK
Le formateur ne remplit pas correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un message d'erreur « Veuillez remplir correctement le formulaire » s'affiche et le formulaire est ré-affiché.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur appuie sur le bouton « Créer un match » et choisit de lui associer à un quiz dont il n'est pas l'auteur.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matchs de la rubrique de gestion des matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Supprimer ».	Le match choisi est supprimé (+ toutes les données associées) et n'apparaît plus dans la liste des quiz / matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur	La date de fin du match est remise à NULL et la date de début est positionnée à une date à venir (ex : à la	OK

un bouton « Remettre à zéro (RAZ) ».	date du lendemain du jour de la manipulation). Les joueurs associés au match sont tous supprimés.	
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Activer / Désactiver ».	Le match choisi est activé / désactivé.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo de son choix dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Les données du match s'affichent correctement sur la page avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	OK + manque intitulé du quiz & code
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (inexistant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « Code de match non existant » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo (déjà existant) dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « pseudo déjà utilisé » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Le joueur répond (ou non) aux questions du quiz associé au match choisi puis appuie sur le bouton « Terminer ».	Le score final du joueur (% de bonnes réponses données par rapport au nombre total de bonnes réponses) s'affiche.	OK + redirection une fois le score visualisé
Une fois que le joueur a terminé son match, il peut choisir d'appuyer sur le bouton « Voir les bonnes réponses », s'il y en a un.	Le questionnaire associé au match est affiché avec les bonnes réponses mises en évidence.	Pas de bouton correction pour le joueur / le formateur lui à accès à la correction