

Université de Cergy-Pontoise

Manuel référence système (PROCESS)

pour le projet Gestion de projet informatique
Licence d'Informatique troisième année

sur le sujet

FWCS

rédigé par

**Mustapha KHELIFI - Fatma BARAKET - Hajer AYACHI -
Amirouche MAHDI - Dewi DELBE - Anasse FROUG**



Avril 2020

Table des matières

1	Introduction	2
2	Tests possibles pour repérer les erreurs	2
2.1	Test	2
2.2	PLan des tests	2
2.3	Procédure de test	3
2.4	Les types de tests choisis	3

Table des figures

1	Plan des tests	2
2	Démarche	3

Liste des tableaux

1	Modèle Mc Call : Evolution et Adaptabilité	2
---	------------------------------------------------------	---

1 Introduction

Dans ce document nous allons vous présenter le manuel de référence système

2 Tests possibles pour repérer les erreurs

Toute fabrication de produit suit les

1. Conception
2. Réalisation
3. Test

2.1 Test

On s'assure que le produit final correspond à ce qui a été demandé selon divers critères

Facteur	Critère	Métrique
Opérabilité	Facilité d'utilisation	Le temps nécessaire à un utilisateur pour comprendre et pouvoir utiliser l'application.
Traçabilité	Conformité	Nombre de tests faits pour chaque partie de l'application pour retracer toute les vérifications faites pour l'application par rapport aux besoins
Evolutivité	Souplesse	Le Temps nécessaire pour pouvoir apporter une modification ou une amélioration à l'application

TABLE 1 – Modèle Mc Call : Evolution et Adaptabilité

2.2 Plan des tests

Nom	Quoi	Quand
Test unitaire	Tests des constructeurs et méthodes de chaque classe.	Lors de modification d'une classe.
Test global	Tests globaux regroupant plusieurs fonctionnalités qui doivent fonctionner quels que soient les changement	Chaque commit
Test de Système	Tests globaux + d'autres vérifications permettant d'assurer le bon fonctionnement de projet	produit fini

FIGURE 1 – Plan des tests

2.3 Procédure de test

On applique sur tout ou une partie du système informatique des données d'entrées , et on vérifie si le résultat obtenu est conforme à celui attendu. S'il ne l'est pas, cela veut dire que le système informatique testé présente une anomalie de fonctionnement

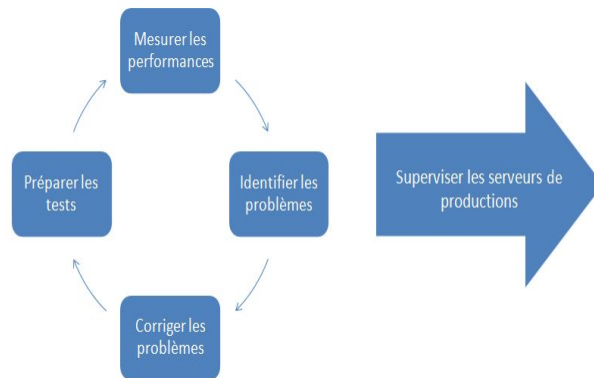


FIGURE 2 – Démarche

2.4 Les types de tests choisis

Test unitaire : afin de tester une partie du programme isolement.

- Création et vérification de la génération des joueurs.
- Création et vérification de la génération des équipes à partir des joueurs créés lors des tests précédents.
- Création et vérification de la génération des groupes à partir des équipes et des joueurs créés lors des tests précédents.

Test de système : afin de tester d'un point de vue utilisateur, et vérifier l'adéquation du programme et les attentes du Release qui suit.

- Test d'un match.
- Test du déroulement d'un tournoi.