

INTRODUCTION	
Élément	Détails
Objectif	Tester la qualité du jeu Tetris, tant sur le plan statique (analyse du code avec ESLint) que dynamique (vérification des fonctionnalités via Selenium).
Outils de Test	ESLint (analyse statique du code JavaScript). Selenium (tests fonctionnels dynamiques du jeu dans un navigateur).
Cible du Test	Le jeu Tetris fonctionnel sur un navigateur web.
Version du Système Testé	Version 1.0 (Jeu Tetris avec HTML, CSS, et JavaScript).
OBJECTIFS ET CRITERES DE TESTS	
Élément	Détails
Objectifs des Tests	- Assurer que le code source suit les bonnes pratiques avec ESLint. - Vérifier que le jeu fonctionne correctement via des tests fonctionnels (déplacement des pièces, gestion du "Game Over", etc.) avec Selenium.
Critères de Test	- Tests statiques : Aucun avertissement majeur ou erreur dans le code (conformité avec ESLint). - Tests dynamiques : Le jeu doit répondre aux actions de l'utilisateur (démarrer, déplacer les pièces, détecter la fin du jeu).
APPROCHE DE TEST	
TEST STATIQUE	
Élément	Détails
Type de Test	Analyse statique du code JavaScript à l'aide d'ESLint.
Critères de Réussite	- Le code doit passer sans erreur ni avertissement majeur. - Les règles de codage définies par ESLint doivent être respectées.
Tests Effectués	Exécution de la commande <code>npx eslint js/tetris.js</code> pour analyser le code JavaScript du jeu Tetris.

Résultats Attendus	Aucun problème majeur signalé par ESLint, tels que des erreurs de syntaxe, des variables inutilisées, ou l'utilisation de console.log dans le code de production.
<b>TEST FONCTIONNEL</b>	
Élément	Détails
Type de Test	Test fonctionnel automatisé avec Selenium WebDriver.
Critères de Réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu démarre correctement.</li> <li>- Le joueur peut déplacer les pièces.</li> <li>- La détection de la fin du jeu est correcte.</li> </ul>
Tests Effectués	Automatisation des tests de base : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Démarrer le jeu en cliquant sur un bouton.</li> <li>- Déplacer les pièces avec les touches directionnelles.</li> <li>- Vérifier l'affichage du message "Game Over".</li> </ul>
Résultats Attendus	Le jeu fonctionne comme prévu dans un environnement réel, avec toutes les actions et résultats vérifiés par Selenium.
<b>PLANNIFICATION DES TESTS</b>	
Élément	Détails
Environnement de Test	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serveur local pour héberger le jeu Tetris.</li> <li>- Navigateur Chrome (avec Selenium WebDriver).</li> </ul>
Ressources Nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESLint installé et configuré.</li> <li>- Selenium WebDriver configuré avec le navigateur (Chrome).</li> </ul>
Planning	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse statique : Exécution immédiate d'ESLint sur le fichier tetris.js.</li> <li>- Ajout de volta pour la gestion de configuration</li> <li>- Modification du fichier estlink.config.mjs</li> <li>- Tests dynamiques : Automatisation des tests avec Selenium, après vérification manuelle de l'interface utilisateur.</li> </ul>
Risques et Contingences	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Risques liés à l'installation des outils (Selenium et ESLint).</li> <li>- Risques liés à des tests dynamiques échoués si le jeu est mal configuré.</li> </ul>
<b>EXECUTION DES TESTS</b>	
<b>RESULTATS TEST STATIQUES</b>	

Type de Test	Observations
Test Statique (ESLint)	Avertissements détectés : - Ligne 18 : 'gameRunning' est assignée une valeur mais jamais utilisée (no-unused-vars) - Ligne 20 : 'linesCleared' est assignée une valeur mais jamais utilisée (no-unused-vars)
Test Dynamique (Selenium)	-Le jeu démarre correctement lorsque le bouton est cliqué. -Les pièces se déplacent correctement avec les flèches directionnelles. -Un message "Game Over" s'affiche lorsque la partie est terminée. -Tous les tests fonctionnels ont été passés avec succès.
RAPPORT D'INCIDENTS ET ANALYSES	
Incident	Détails
Problèmes Statique	Deux avertissements mineurs ont été trouvés concernant des variables non utilisées. Cela n'a pas affecté la fonctionnalité du code, mais ces avertissements devraient être corrigés pour améliorer la lisibilité et la performance du code.
Problèmes Dynamiques	Aucun problème majeur détecté. Le jeu fonctionne comme prévu sur tous les tests fonctionnels de base.
CONCLUSION ET RECOMMANDATION	
Élément	Détails
Conclusion	Deux avertissements ont été détectés concernant des variables non utilisées (gameRunning et linesCleared), mais cela ne bloque pas le passage du test. Ces problèmes doivent être résolus pour améliorer la qualité du code, mais n'affectent pas les fonctionnalités.
Recommandations	<b>Priorisation</b> : Les avertissements comme no-unused-vars sont des problèmes mineurs dans le développement, mais il est important de les résoudre pour garder le code propre. <b>Planification de la Correction</b> : Créez une tâche dans Jira ou une carte dans Trello pour que le développeur corrige ces avertissements dans le futur.