



UML Reverse

# *Tests*

Document rédigé par l'équipe UML Reverse le 15 avril 2016

Tests du livrable N°2, le 15 avril 2016

## 1. Création d'une entité sans nom

<b>Test Fonctionnel : Création d'une entité sans nom</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la création d'une entité sans nom		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert.		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur la zone du diagramme		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Créer une classe'		Affichage de la boîte de dialogue de création de la classe	OK
3	Remplir les informations	Nom= ''		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition d'une fenêtre avec un message d'erreur	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 15/04/2016</b>				
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 2. Création d'une classe dans un diagramme de classe

Test Fonctionnel : Création d'une classe dans un diagramme de classe				
Objectif :		Tester la création d'une classe dans un diagramme de classe		
Eléments à tester :		■ Exécutable UML Reverse		
Pré requis :		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert.		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur la zone du diagramme		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Créer une classe'		Affichage de la boîte de dialogue de création de la classe	OK
3	Remplir les informations	Nom= classe1 Type d'objet = classe Couleur d'arrière plan = rouge Couleur de texte = noir Visibilité = public		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la classe 'classe1' de couleur rouge avec le texte noir	OK
Rapport de test				
		□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2016	
Fonctionnalité :		Conformité :	Ergonomie :	
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	
Commentaire :			Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				

### 3. Création d'une interface dans un diagramme de classe

#### Test Fonctionnel : Création d'une interface dans un diagramme de classe

**Objectif :** Tester la création d'une interface dans un diagramme de classe

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1.  
■ Le diagramme D1 doit être ouvert.

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur la zone du diagramme		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Créer une interface'		Affichage de la boîte de dialogue de création de l'interface	OK
3	Remplir les informations	Nom= interface1 Type d'objet = interface Couleur d'arrière plan = Blanc Couleur de texte = noir Visibilité = public		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de l'interface 'interface1' à fond blanc avec du texte noir	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 4. Création d'une Énumération dans un diagramme de classe

### Test Fonctionnel : Création d'une énumération dans un diagramme de classe

**Objectif :** Tester la création d'une énumération dans un diagramme de classe

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1.  
■ Le diagramme D1 doit être ouvert.

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur la zone du diagramme		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Créer une énumération'		Affichage de la boîte de dialogue de création de l'interface	OK
3	Remplir les informations	Nom= enum1 Type d'objet = énumération Couleur d'arrière plan = Blanc Couleur de texte = noir		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de l'énumération 'enum1'	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 5. Ajout d'attributs dans une classe

Test Fonctionnel : Ajout d'attributs dans une classe				
<b>Objectif :</b> Tester l'ajout d'attributs dans une classe				
<b>Éléments à tester :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Exécutable UML Reverse</li> </ul>				
<b>Pré requis :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1.</li> <li>■ Le diagramme D1 doit être ouvert.</li> <li>■ Le diagramme D1 doit contenir une classe 'class1'</li> </ul>				
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la classe	OK
2	Cliquer sur Attributs	Attributs -> Nom = Attr1 Attributs -> Type = int Attributs -> visibilité= public		OK
3	Cliquer sur le bouton 'Ajouter'		Apparition des attributs ajoutés dans la liste des attributs de la classe	OK
4	Cliquer sur 'Ok'		Apparition de 'class1' avec l'attribut 'Attr1'	OK
Rapport de test				
		❑ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2016	
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>	
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

## 6. Ajout d'une méthode dans une entité

Test Fonctionnel : Ajout de méthodes dans une Classe/Interface				
<b>Objectif :</b>		Tester l'ajout de méthodes dans une classe/interface		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Le diagramme D1 doit contenir une classe 'class1'		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la classe	OK
2	Cliquer sur Méthodes	Méthodes -> Nom = Meth1 Méthodes -> Type = String Méthodes -> visibilité= public Méthodes -> args (ajouter args)		OK
3	Cliquer sur le bouton 'Ajouter'		Apparition de la méthode dans la liste des méthodes de la classe	OK
4	Cliquer sur 'Ok'		Apparition de 'class1' avec la méthode 'Meth1'	OK
Rapport de test				
		□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2016	
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>	
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible	
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

## 7. Suppression d'une méthode/attribut dans une entité

Test Fonctionnel : Suppression d'une méthode/attribut dans une entité				
Objectif :		Tester l'ajout de méthodes dans une entité		
Éléments à tester :		■ Exécutable UML Reverse		
Pré requis :		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Le diagramme D1 doit contenir une classe 'class1' avec des attributs/méthodes		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la classe	OK
2	Cliquer sur Attributs /Méthodes		Affichage de la liste des attributs/méthodes	OK
3	Choisir un attribut/méthode		Sélection de l'attribut/méthode	OK
4	Cliquer sur 'Supprimer' puis 'Ok'		Apparition de 'class1' sans l'attribut/la méthode	OK
Rapport de test <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016				
Fonctionnalité :		Conformité :		Ergonomie :
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
Commentaire :			Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				



## 8. Création d'un projet avec des diagrammes de classes

### Test Fonctionnel : Test de création d'un projet avec des diagrammes de classes

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un projet avec plusieurs diagrammes.

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Lancement de l'application

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1.a	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du sous menu de Fichier	OK
1.b	Cliquer sur 'Projet en suite 'Nouveau'	NomProjet = 'Prj1'	Apparition du projet de nom 'Prj1' dans la partie droite en haut	OK
2.a	Cliquer sur 'Fichier dans le menu		Apparition du sous menu de Fichier	OK
2.b	Cliquer sur 'Diagramme en suite 'Nouveau' puis 'Classe'	NomDiag = 'Class1'	Apparition du diagramme de classe 'Class1' dans la partie centrale ainsi que dans la hiérarchie du projet 'Prj1'	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016

#### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Commentaire :

#### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 9. Création d'un diagramme à partir de la partie gauche

### Test Fonctionnel : Test de création d'un diagramme à partir de la partie gauche

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un diagramme à partir de la hiérarchie du projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- Un projet existant avec un diagramme
- Le diagramme D1 doit être ouvert

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur le projet dans la hiérarchie		Apparition d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Nouveau diagramme de classe'	NomDiag = 'classDiag'	Ouverture du nouveau diagramme	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016

#### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Commentaire :

#### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 10. Création d'un diagramme avec un nom qui existe déjà

### Test Fonctionnel : Test de création d'un diagramme avec un nom qui existe déjà

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un diagramme avec un nom qui appartient déjà à un autre diagramme

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- Un projet existant avec un diagramme
- Le diagramme D1 doit être ouvert

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du sous menu de Fichier	OK
2	Cliquer sur 'Diagramme en suite 'Nouveau' puis 'Classe'	NomDiag = 'D1	Apparition d'une fenêtre contenant un message d'erreur.	OK

#### Rapport de test

❑ Testé par : UML Team

Le : 15/04/2016

#### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Commentaire :

#### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 11. Création d'une classe avec un nom qui existe déjà dans le même diagramme

### Test Fonctionnel : Test de création d'une classe avec un nom qui existe déjà

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement de la création d'une classe avec un nom qui appartient déjà à une autre classe du même diagramme

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- Un projet existant avec un diagramme
- Le diagramme D1 doit être ouvert
- D1 contient une classe 'class1'

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic sur l'icone de création d'une classe		Affichage de la boîte dialogue de création d'une classe	OK
2	Remplir les informations	Nom = 'Class1'		Ok
3	Cliquer sur Ok		Apparition d'un message d'erreur	OK

### Rapport de test

❑ Testé par : UML Team

Le : 15/04/2016

### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Commentaire :

### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 12. Tester la création d'un diagramme de classe à partir de la boîte d'outils

Test Fonctionnel : Tester la création d'un diagramme à partir de la boîte d'outils				
<b>Objectif :</b>		Vérifier le bon fonctionnement de la boîte d'outils de création de diagramme		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert.		
<b>Scénario :</b>				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic sur l'icone de création d'une classe		Affichage de la boîte dialogue de création d'une classe	OK
2	Remplir les informations	Nom = 'C1' Visibilité = private		Ok
3	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la classe 'C1' avec la visibilité 'private'	OK
4	Clic sur l'icone de création d'une interface		Affichage de la boîte dialogue de création d'une interface	OK
5	Remplir les informations	Nom = 'Inter1'		Ok
6	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de l'interface 'Inter1'	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team                      Le : 15/04/2016				
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

### 13. Répercussions des modifications d'un diagramme sur les différents composants de l'interface

#### Test Fonctionnel : Tester les répercussions des modifications d'un diagramme sur l'interface

**Objectif :** Vérifier la synchronisation des traitements avec la vue de l'application

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- Le diagramme D1 doit être ouvert.
- Le diagramme D1 doit contenir une classe et une interface

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Double clic sur l'interface		Affichage de la boîte de dialogue de modification d'une interface	OK
2	Changer le nom	Nom = 'Inter1'		OK
3	Cliquer sur Ok		Mise à jour du nom de l'interface dans la partie gauche en bas	OK
4	Clic droit sur 'Inter1' dans la partie gauche		Apparition d'un menu contextuel	OK
5	Choisir supprimer l'entité du projet		Apparition d'une pop up de confirmation	OK
6	Cliquer sur Ok		Suppression de l'interface 'Inter1' du diagramme ainsi que dans la partie gauche	Ok
7	Ajout d'une énumération 'enum1'		Apparition de l'énumération 'enum1' dans le diagramme ainsi que dans la partie gauche.	Ok
8	Clic droit sur 'enum1' dans le diagramme		Apparition d'un menu contextuel	Ok
9	Choisir 'Supprimer'		Suppression de l'énumération 'enum1' du diagramme mais pas du projet	Ok
10	Clic droit sur 'enum1' dans la partie gauche		Apparition d'un menu contextuel	Ok
11	Choisir 'Ajouter l'entité au diagramme'		Apparition de 'enum1' dans le diagramme	Ok

Rapport de test		<input type="checkbox"/> Testé par : UML Team	Le : 15/04/2016
<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>	
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne	
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible	
<input type="checkbox"/> Faible			
<b>Commentaire :</b>		<b>Approbation :</b>	
<p>Fiches d'anomalies émises :</p>			

## 14. Sauvegarder un projet

<b>Test Fonctionnel : Tester la sauvegarde d'un projet</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la sauvegarde d'un projet		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant 'Prj1'.		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du sous menu de 'Fichier'	OK
2	Choisir 'Projet' en suite 'Enregistrer Sous'	Donner un emplacement de sauvegarde et le nom pour le projet	Apparition d'une pop up de sauvegarde	OK
3	Cliquer sur 'Ok'		Sauvegarde du projet à l'emplacement donné	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 15/04/2016</b>				
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				



## 15. Ouverture d'un projet

<b>Test Fonctionnel : Tester l'ouverture d'un projet</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester l'ouverture d'un projet		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Lancement de l'application ■ Un projet 'Prj1 doit être sauvegardé		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du sous menu de 'Fichier'	OK
2	Choisir 'Projet' en suite 'Enregistrer'	Donner un emplacement de sauvegarde	Apparition d'une pop up de sauvegarde	OK
3	Cliquer sur 'Ok'		Sauvegarde du projet à l'emplacement donné	OK
<b>Rapport de test</b>				
		□ Testé par : UML Team		Le : 15/04/2016
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

## 16. Supprimer un diagramme à partir de la partie gauche

### Test Fonctionnel : Tester la suppression d'un diagramme

**Objectif :** Tester la suppression d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1' doit contenir un diagramme D1.

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Prj1' dans la partie gauche		Déroulement du contenu du projet 'Prj1'	OK
2	Clic droite sur le diagramme 'D1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
3	Choisir 'Supprimer'		Suppression du diagramme 'D1' du projet	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 17. Renommer un projet

### Test Fonctionnel : Tester le changement de nom d'un projet

**Objectif :** Tester le changement de nom d'un projet à partir de la hiérarchie d'un projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1'

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droite sur le projet 'Prj1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'renommer'	Donner un nouveau nom	Mise à jour du nom du projet	OK

#### Rapport de test

☐ Testé par : UML Team

Le : 15/04/2016

#### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Commentaire :

#### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 18. Renommer un diagramme de classe

### Test Fonctionnel : Tester le changement de nom d'un diagramme

**Objectif :** Tester le changement de nom d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1' doit contenir un diagramme D1

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Prj1' dans la partie gauche		Déroulement du contenu du projet 'Prj1'	OK
2	Clic droite sur le diagramme 'D1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
3	Choisir 'renommer'	Donner un nouveau nom	Mise à jour du nom du diagramme	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 19. Supprimer un projet

### Test Fonctionnel : Tester la suppression d'un projet

**Objectif :** Tester la suppression d'un projet à partir de la hiérarchie

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1'

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droite sur le projet 'Prj1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Supprimer'		Suppression du projet	OK

### Rapport de test

☐ Testé par : UML Team

Le : 15/04/2016

### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Commentaire :

Approbation : NOO

Fiches d'anomalies émises :

## 20. Ouvrir un diagramme de classe à partir de la partie gauche

### Test Fonctionnel : Tester l'ouverture d'un diagramme de classe

**Objectif :** Tester le changement de nom d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1' doit contenir un diagramme D1 fermé

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Prj1' dans la partie gauche		Déroulement du contenu du projet 'Prj1'	OK
2	Clic droite sur le diagramme 'D1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
3	Double clic sur le diagramme 'D1'		Ouverture du diagramme de classe	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016

### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Commentaire :

### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 21. Supprimer un diagramme à partir de la partie gauche

### Test Fonctionnel : Tester la suppression d'un diagramme

**Objectif :** Tester la suppression d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :** ■ Un projet existant 'Prj1' doit contenir un diagramme D1.

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Prj1' dans la partie gauche		Déroulement du contenu du projet 'Prj1'	OK
2	Clic droite sur le diagramme 'D1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
3	Choisir 'Supprimer'		Suppression du diagramme 'D1' du projet	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation : NOO**

**Fiches d'anomalies émises :**

Page 24 / 33



Page 25 / 33

## 24. Création d'une relation entre deux entités

<b>Test Fonctionnel : Tester la création d'une relation entre deux entités</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la création d'une relation entre deux entités		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2'		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur l'entité 'E1'		Apparition d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Relier à ...'		Changement du curseur de la souris	OK
3	Pointer la souris sur l'entité 'E2' puis cliqué dessus		Apparition de la relation entre l'entité 'E1' et 'E2'	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 15/04/2016</b>				
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

## 25. Changer la courbure d'une relation sans déplacement

**Test Fonctionnel : Tester le changement de courbure d'une relation sans déplacement**

**Objectif :** Tester le changement de courbure d'une relation sans déplacer la relation

**Éléments à tester :** ☒ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- ☒ Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- ☒ Le diagramme D1 doit être ouvert.
- ☒ Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2' reliées par une relation

**Scénario :**

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Survoler la relation qui est entre 'E1' et 'E2'		Apparition de points de courbure	Ok
2	Cliquer sur n'importe quel point et le déplacer		Changement de la courbure de la relation	Ok

**Rapport de test** ☐ Testé par : UML Team **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :** **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 26. Modifier le type d'une relation

Test Fonctionnel : Tester la modification de type d'une relation				
Objectif :		Tester la modification de type d'une relation		
Eléments à tester :		■ Exécutable UML Reverse		
Pré requis :		■ Un projet existant doit contenir un diagramme D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2' reliées par une relation		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Survoler la relation qui est entre 'E1' et 'E2'		Apparition de points de courbure	Ok
2	Clic droit sur la relation		Apparition d'un menu contextuel	Ok
3	Choisir 'Editer'	Faire les modifications		Ok
4	Clic sur 'Ok'		Affichage des modifications	Ok
Rapport de test <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team      Le : 15/04/2016				
Fonctionnalité :		Conformité :		Ergonomie :
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
Commentaire :			Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				

## 27. Supprimer une relation

### Test Fonctionnel : Tester la modification de type d'une relation

**Objectif :** Tester la suppression d'une relation

**Éléments à tester :** ☒ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- ☒ Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- ☒ Le diagramme D1 doit être ouvert.
- ☒ Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2' reliées par une relation

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Survoler la relation qui est entre 'E1' et 'E2'		Apparition de points de courbure	Ok
2	Clic droit sur la relation		Apparition d'un menu contextuel	Ok
3	Choisir 'Supprimer'		Suppression de la relation	Ok

**Rapport de test** ☒ Testé par : UML Team **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :** **Approbation :**

Fiches d'anomalies émises :

## 28. Suppression d'une Entité/note qui contient une relation

<b>Test Fonctionnel : Suppression d'une entité/note qui contient une relation</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la suppression d'une entité/note qui contient une note		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Au moins deux entités/note doivent exister dans le diagramme D1.		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur une entité/note		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'supprimer'		Suppression de l'entité/note et la suppression des relations qui sont liées à l'entité/note	OK
<b>Rapport de test</b>				
		❑ Testé par : UML Team		Le : 15/04/2016
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

## 29. Déplacement d'une entité qui contient une relation

<b>Test Fonctionnel : Tester le déplacement d'une entité qui contient une relation</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester le déplacement d'une relation qui contient une relation		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ Un projet existant doit contenir un diagramme D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2' reliées par une relation		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Double clic que l'entité 'E1'			Ok
2	Déplacement sans relâcher la souris		L'entité 'E1' se déplace	Ok
3	Relâcher al souris		La relation s'adapte à la nouvelle position de la relation	Ok
<b>Rapport de test</b>				
		□ Testé par : UML Team		Le : 15/04/2016
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible		<input type="checkbox"/> Excellente <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
Fiches d'anomalies émises :				

### 30. Changement du point d'attache de la relation sur une entité

**Test Fonctionnel : Tester le changement du point d'attache de la relation sur l'entité**

**Objectif :** Tester le changement du point d'attache de la relation sur une entité

**Éléments à tester :** ■ Exécutable UML Reverse

**Pré requis :**

- Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- Le diagramme D1 doit être ouvert.
- Le diagramme D1 doit contenir deux entités 'E1' et 'E2' reliées par une relation

**Scénario :**

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Survoler la relation		Apparition des points de courbures	Ok
2	Choisir le point de rattachement qui est sur l'entité 'E1'			Ok
3	Déplacer ce point sur le cadre de l'entité		La relation a un nouveau point de départ	Ok

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 15/04/2016**

<b>Fonctionnalité :</b>	<b>Conformité :</b>	<b>Ergonomie :</b>
<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente	<input type="checkbox"/> Excellente
<input type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Moyenne
<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	<input type="checkbox"/> Faible
<input type="checkbox"/> Faible		

**Commentaire :**      **Approbation :**

**Fiches d'anomalies émises :**



Page 33 / 33