



UML Reverse

*Tests*

Document rédigé par l'équipe UML Reverse le 14 mars 2016

Tests du livrable N°1, le 15 mars 2016

## 1. Impression d'un diagramme

### Test Fonctionnel : Test impression d'un diagramme

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement de l'impression.

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

**Pré requis :**

- Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- Le diagramme D1 doit être ouvert.

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du menu	OK
2	Cliquer sur 'Impression'		Apparition pop up	OK
3.a	Cliquer sur 'Impression'		Apparition pop up Mise en page	OK
3.b	Cliquer sur 'Annuler'		Alerte avec message d'annulation	OK
4.a	Cliquer sur 'Ok'		Impression	OK
4.b	Cliquer sur 'Annuler'		Alerte avec message d'annulation	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team    Le : 12/03/2016

### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente
- ☐ Bonne
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

### Conformité :

- ☐ Excellente
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

### Ergonomie :

- ☐ Excellente
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

### Commentaire :

- Possibilité d'empiler les impressions

### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 2. Export d'un diagramme en png

Test Fonctionnel : Test exportation d'un diagramme en png				
<b>Objectif :</b>		Vérifier le bon fonctionnement de l'export d'un diagramme en png.		
<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.		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Fichier' dans le menu		Apparition du menu	OK
2	Cliquer sur 'Exporter en image'		Apparition pop up	Ok
3	Remplissage du nom du fichier puis clic sur enregistrer	Nom du fichier	Sauvegarde d'un fichier dans un fichier png	OK
Rapport de test				
		<input type="checkbox"/> Testé par : UML Team    Le : 10/03/2016		
<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>				

### 3. Modifier le zoom d'un diagramme

#### Test Fonctionnel : Test le Zoom

**Objectif :** Vérifier le bon fonctionnement du zoom.

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

**Pré requis :**

- Un projet existant doit contenir un diagramme D1.
- Le diagramme D1 doit être ouvert.

#### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Cliquer sur 'Vue' dans le menu		Affichage du sous menu de 'Vue'	OK
2	Cliquer sur 'Zoom Avant'/'Zoom Avant' dans le menu		Un zoom avant/arrière sur le diagramme est réalisé	OK
3	Cliquer sur 'Zoom Avant'/'Zoom Avant' dans le menu de clic droit		Un zoom arrière/arrière sur le diagramme est réalisé	OK
4	Crtl+Mollette avant/arrière		Un zoom arrière/arrière sur le diagramme est réalisé	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 12/03/2016**

#### Fonctionnalité :

- ☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Conformité :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Ergonomie :

- ☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

#### Commentaire :

#### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

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

Test Fonctionnel : Création d'une classe dans un diagramme de classe				
<b>Objectif :</b>		Tester la création d'une classe dans un diagramme de classe		
<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= classe1 Type d'objet = classe Couleur d'arrière plan = Blanc Couleur de texte = noir Visibilité = public Attributs->Nom = attr1 Attributs->Type = int Attributs -> static Attributs -> Ajouter Methodes ->Nom = Meth1 Methodes ->Type = void Methodes -> Ajouter		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la classe 'classe1', Attribut 'attr1' de type 'int' et 'static' Et une méthode 'Meth1' sans paramètres qui retourne void	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>
■ Comportement correcte <b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 5. 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 Methodes -> Nom = Meth1 Methodes -> Type = void Methodes -> Ajouter Methodes -> Nom = Meth2 Methodes -> Type = String Methodes -> Ajouter		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de l'interface 'interface1' à fond blanc avec du texte noir et avec deux méthodes 'Meth1' et 'Meth2'	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      Le : 14/03/2016

**Fonctionnalité :**      **Conformité :**      **Ergonomie :**

<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**

■ Comportement correcte

**Fiches d'anomalies émises :**

## 6. 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 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 : 14/03/2016

<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 :**  
■ Comportement correcte

**Approbation**

**Fiches d'anomalies émises :**

## 7. Cacher les éléments d'une classe

Test Fonctionnel : Cacher les éléments d'une classe				
<b>Objectif :</b>		Tester le fait qu'on puisse cacher des méthodes et des attributs		
<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. ■ Une classe 'C1' avec une méthode 'meth1' et un attribut 'attr1'		
Scénario :				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur la classe 'C1'		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Modifier'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la classe	OK
3	Remplir les informations	Attributs-> attr1 -> Cacher/Afficher Méthodes -> meth1 -> Cacher/Afficher		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la classe 'C1' sans la méthode 'meth1' et l'attribut 'attr1'	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>	
■ Comportement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				



## 8. Création d'une note

<b>Test Fonctionnel : Création d'une note</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la création d'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.		
<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 note'		Affichage de la boîte de dialogue de création de la note	OK
3	Remplir les informations	Texte = note 1 Couleur d'arrière plan = noir Couleur du texte = jaune		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la note avec le texte 'note1' de couleur jaune avec fond noir	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 12/03/2016</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>	
■ Comportement correct.				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 9. Modification d'une note

Test Fonctionnel : Modification d'une note				
<b>Objectif :</b> Tester la modification d'une note				
<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>■ Une note doit exister dans le diagramme D1.</li> </ul>				
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur la note		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'modifier'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la note	OK
3	Modifier les informations	Texte = note 2 Couleur d'arrière plan = Rouge Couleur du texte = verte		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition de la note avec le texte 'note2' de couleur verte avec fond rouge	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <span style="float: right;">Le : 12/03/2016</span>				
<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>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comportement correct.</li> </ul>				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 10. Suppression d'une entité/note

### Test Fonctionnel : Suppression d'une entité/note

**Objectif :** Tester la suppression d'une entité/note

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

**Pré requis :**

- Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1.
- Le diagramme D1 doit être ouvert.
- Une note doit exister dans le diagramme D1.

### Scénario :

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur l'entité/note		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'supprimer'		Suppression de l'entité/note	OK

**Rapport de test**      ☐ Testé par : UML Team      **Le : 12/03/2016**

### Fonctionnalité :

☐ Excellente  
☐ Bonne  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Conformité :

☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Ergonomie :

☐ Excellente  
☐ Moyenne  
☐ Faible

### Commentaire :

■ Comportement correct.

### Approbation :

Fiches d'anomalies émises :

## 11. Création d'une relation sur une note

Test Fonctionnel : Création d'une relation sur une note (source = destination)				
<b>Objectif :</b>		Tester la création d'une association sur une note qui soit à la fois la source et la destination		
<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. ■ Deux notes doivent existées (note1).		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur 'note1'		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Ajouter Relation'		Affichage de la boîte dialogue de création de relation	OK
3	Choisir 'note1' comme destination dans la liste déroulante 'Entity Destination'			OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition d'une relation d'association qui à comme source et destination 'note1'	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>	
■ Fonctionnement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 12. Création d'une relation entre deux notes

Test Fonctionnel : Création d'une relation entre deux notes				
Objectif :		Tester la création d'une relation entre deux notes		
Eléments à tester :		■ Exécutable UML Reverse		
Pré requis :		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Deux notes doivent existées (note1 et note2).		
Scénario :				
ID	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur 'note1'		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Ajouter Relation'		Affichage de la boîte dialogue de création de relation	OK
3	Choisir la note de destination dans la liste déroulante 'Entity Destination'			OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition d'une relation d'association entre 'note1' et 'note2'	OK
Rapport de test				
		□ Testé par : UML Team	Le : 14/03/2016	
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 : ■ Fonctionnement correcte			Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				

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

Test Fonctionnel : Création d'une relation entre deux entités				
<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 de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Deux entités doivent existées (class1 et interface1).		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur 'class1		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Ajouter Relation'		Affichage de la boite dialogue de création de relation	OK
3	Choisir la 'Interface1' comme destination dans la liste déroulante 'Entity Destination'			OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition d'une relation d'association entre 'class1' et 'interface1'	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>	
■ Fonctionnement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b> ■ Lors d'un ajout dans une classe, et que la taille de la classe augmente, la relation ne part pas du bon endroit (Sera corrigé pour vendredi)				

## 14. Modification du type d'une relation entre deux notes

Test Fonctionnel : Modification du type d'une relation entre deux notes				
<b>Objectif :</b>		Tester la modification d'une relation entre deux notes		
<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. ■ Deux notes doivent existées (note1 et note2).		
Scénario :				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur la relation		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Editer'		Affichage de la boite dialogue d'édition de relation	OK
3	Donner les informations	Type = flèche Nom = association1 Cardinalité source = 0 Cardinalité destination = 0 Couleur flèche = bleu Couleur texte = rouge		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Apparition d'une relation 'association1' avec comme cardinalité 0, 0 de couleur bleu avec le texte en rouge	OK
Rapport de test				
		□ Testé par : UML Team	Le : 14/03/2016	
<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>	
■ Fonctionnement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 15. Suppression d'une relation entre deux notes

<b>Test Fonctionnel : Suppression du type d'une relation entre deux notes</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la suppression d'une relation entre deux notes		
<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. ■ Deux notes doivent existées (note1 et note2).		
<b>Scénario :</b>				
<b>Id</b>	<b>Démarche</b>	<b>Données</b>	<b>Comportement attendu</b>	<b>OK ?</b>
1	Clic droit sur la relation		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Supprimer'		Suppression de relation	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>	
■ Fonctionnement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				



## 16. 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 : 14/03/2016
<b>Fonctionnalité :</b>		<b>Conformité :</b>		<b>Ergonomie :</b>
❑ Excellente ❑ Bonne ❑ Moyenne ❑ Faible		❑ Excellente ❑ Moyenne ❑ Faible		❑ Excellente ❑ Moyenne ❑ Faible
<b>Commentaire :</b>			<b>Approbation :</b>	
■ Comportement correct.				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 17. Déplacement d'une entité/note

Test Fonctionnel : Déplacement d'une entité/note				
Objectif :		Tester le déplacement d'une entité/note		
Eléments à tester :		■ Exécutable UML Reverse		
Pré requis :		■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert. ■ Au moins une entité ou une note doivent exister		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Double clic sur			Ok
2	Déplacer la souris sans relâcher le double clic		L'entité/note suite la souris	Ok
3	Relâcher le double clic		L'entité/note s'arrête la ou on a relâché le double clic	Ok
4	Déplacer hors du cadre		Impossible de le faire	OK
Rapport de test <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team      Le : 12/03/2016				
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 : ■ Le drag and drop se fait correctement. ■ Déplacer hors du cadre donne lieu à un déplacement dans le fond blanc, et l'entité devient invisible à moins de bouger le fond.			Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				

## 18. Modification d'une classe de diagramme de classe

Test Fonctionnel : Création d'une entité de diagramme de classe				
<b>Objectif :</b>		Tester la modification d'une entité de diagramme de classe		
<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. ■ Une classe 'classe1' avec un attribut 'attr1' de type 'int' et 'static' et une méthode 'Meth1' sans paramètres qui retourne void existe déjà		
Scénario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?
1	Clic droit sur l'entité 'class1'		Affichage d'un menu contextuel	OK
2	Choisir 'Modifier'		Affichage de la boîte dialogue de modification de la classe	OK
3	Modifier les informations	Nom= classe2 Attr1 -> Nom = Attr2 Couleur d'arrière plan = gris Couleur de texte = blanc		OK
4	Cliquer sur le bouton Ok		Modification du nom de la classe, la couleur de fond, la couleur du texte et le nom de l'attribut.	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</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>	
■ Comportement correcte				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				

## 19. Fermeture de l'application sans sauvegarde

<b>Test Fonctionnel : Création d'une entité de diagramme de classe</b>				
<b>Objectif :</b>		Tester la fermeture de l'application sans sauvegarde		
<b>Éléments à tester :</b>		■ Exécutable UML Reverse		
<b>Pré requis :</b>		■ L'application doit être ouverte		
<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 fichier	OK
2	Choisir 'Fermer'		Affichage de la boîte dialogue de fermeture	OK
3	Cliquer sur 'Non'		Fermeture de l'application	OK
<b>Rapport de test</b> <input type="checkbox"/> Testé par : UML Team <b>Le : 14/03/2016</b>				
<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>	
■ Fonctionnement correct de la fermeture sans sauvegarde				
<b>Fiches d'anomalies émises :</b>				