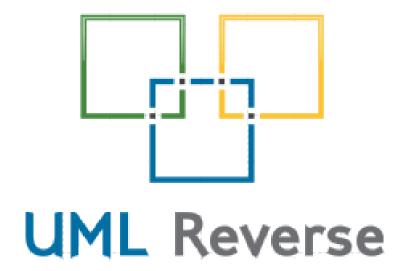
UML Reverse Test





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

Tes	Test Fonctionnel : Création d'une entité sans nom				
Obj	ectif: Tes	ter la création d'une entité sans	nom		
Elén test	nents à 🔳 er :	Exécutable UML Reverse			
Pré	Pré requis : Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. Le diagramme D1 doit être ouvert.				
Scé	nario :				
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 boite 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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ Ex	kcellente	□ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo		☐ Moyenne	□ Moyenne		
	oyenne aible	□ Faible	□ Faible		
Com	Commentaire : Approbation :				
Fich	Fiches d'anomalies émises :				

2. <u>Création d'une classe dans un diagramme de classe</u>

Tes	Test Fonctionnel : Création d'une classe dans un diagramme de classe				
Obj	ectif : Tes	ter la création d'une classe dans	un diagramme de classe		
	nents à er :	Exécutable UML Reverse			
Pré	Pré requis : ■ Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. ■ Le diagramme D1 doit être ouvert.				
Scé	nario :				
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 boite 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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	kcellente	□ Excellente	□ Excellente		
□В	onne	□ Moyenne	Moyenne		
	•	□ Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :		
Fiches d'anomalies émises :					

3. <u>Création d'une interface dans un diagramme de classe</u>

Tes	Test Fonctionnel : Création d'une interface dans un diagramme de classe				
Obj	ectif: Tes	ter la création d'une interface de	ans un diagramme de class	e	
	Eléments à ■ Exécutable UML Reverse tester :				
Pré	Pré requis : Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. Le diagramme D1 doit être ouvert.				
Scé	nario :				
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 boite 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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	xcellente	⊒ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	onne	□ Moyenne	Moyenne		
	•	⊐ Faible	☐ Faible		
□ Fo					
Commentaire : Approbation :					
Fich	Fiches d'anomalies émises :				

4. <u>Création d'une Enumération dans un diagramme de classe</u>

Tes	Test Fonctionnel : Création d'une énumération dans un diagramme de classe					
Obj	ectif : Tes	ter la création d'une énumératior	n dans un diagramme de cl	asse		
Elén test		Exécutable UML Reverse				
Pré	Pré requis : Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. Le diagramme D1 doit être ouvert.					
Scé	nario :					
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 boite 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		Apparition de l'énumération 'enum1'	OK		
	bouton Ok		Tenumeration enumi			
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :			
□ Ex	kcellente	□ Excellente	□ Excellente			
☐ Bo		■ Moyenne	Moyenne			
	- /	🗖 Faible	☐ Faible			
□ Fo						
Com	Commentaire : Approbation :					
Fich	Fiches d'anomalies émises :					

5. Ajout d'attributs dans une classe

Test Fonctionnel : Ajout d'attributs dans une classe					
Obj	ectif: Tes	ster l'ajout d'attributs dans une c	lasse		
	nents à	Exécutable UML Reverse			
Pré	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'				
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?	
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boite 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	
Rap	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ Ex	kcellente	□ Excellente	□ Excellente		
	onne	☐ Moyenne	□ Moyenne		
	oyenne zihle	□ Faible	□ Faible		
	mentaire :		Approbation :		
Fiches d'anomalies émises :					

6. Ajout d'une méthode dans une entité

Test Fonctionnel : Ajout de méthodes dans une Classe/Interface				
Obj	ectif: Tes	ter l'ajout de méthodes dans une	classe/interface	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	nents à	Exécutable UML Reverse		
Pré	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'			
Scé	nario :			
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boite 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
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
□ Ex	xcellente	⊒ Excellente	□ Excellente	
☐ Bo		→ Moyenne	■ Moyenne	
	•	□ Faible	□ Faible	
	mentaire :		Approbation :	
Fiches d'anomalies émises :				

7. <u>Suppression d'une méthode/attribut dans une entité</u>

Test Fonctionnel : Suppression d'une méthode/attribut dans une entité					
Obj	ectif : Tes	ter l'ajout de méthodes dans une	entité		
	nents à 🖪	Exécutable UML Reverse			
Pré	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				
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?	
1	Double clic sur l'entité 'class1'		Affichage de la boite 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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	xcellente	□ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo		□ Moyenne	□ Moyenne		
	oyenne zihle	□ Faible	□ Faible		
	mentaire :		Approbation :		
Fiches d'anomalies émises :					

8. <u>Création d'un projet avec des diagrammes de classes</u>

Tes	t Fonctionnel : Test de cré	ation d'un pr	ojet avec des diagrammes de class	25	
Obj	Objectif: Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un projet avec plusieurs diagrammes.				
Elén	nents à tester : 📕 Exéc	cutable UML R	everse		
Pré	requis: Lanc	ement de l'app	olication		
Scé	nario:				
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	
Rap	port de test \square	Testé par :	UML Team Le : 15/04/20	016	
Fond	ctionnalité : Co	nformité :	Ergonomie :		
□ Ex	kcellente 🔲	Excellente	□ Excellente		
☐ Bo		Moyenne	☐ Moyenne		
□ M □ Fa	•	Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :		
Fiches d'anomalies émises :					

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

Tes	t Fonctionnel : Test de cr	éation d'un did	agramme à partir de la partie gauc	he
Obj	Objectif: Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un diagramme à partir de la hiérarchie du projet			
Elén	nents à tester : 🔳 Exé	cutable UML R	Reverse	
Pré	•	•	t avec un diagramme doit être ouvert	
Scé	nario:			
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
Rap	oort de test	l Testé par :	UML Team Le : 15/04/20	016
Fond	tionnalité : C	onformité :	Ergonomie :	
□ Ex	cellente 🗆	Excellente	□ Excellente	
□ Bo	onne \Box	Moyenne	☐ Moyenne	
	<i>'</i>	Faible	□ Faible	
□ Fo				
Commentaire: Approbation:				
Fich	es d'anomalies émises :			

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

Test	Test Fonctionnel : Test de création d'un diagramme avec un nom qui existe déjà				
Obj	Objectif : Vérifier le bon fonctionnement de la création d'un diagramme avec un nom qui appartient déjà à un autre diagramme				
Elén	nents à tester : 🔳 Exéc	cutable UML R	Reverse		
Pré	•	•	t avec un diagramme doit être ouvert		
Scéi	nario :				
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	
				ļ	
Rapp	oort de test	Testé par :	UML Team Le : 15/04/20	016	
Fonc	tionnalité: Co	nformité :	Ergonomie :		
□ E>	cellente	Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	nne 🗆	Moyenne	Moyenne		
	<i>'</i>	Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :		
Gommentaire : Approbation : Fiches d'anomalies émises :					

11. <u>Création d'une classe avec un nom qui existe déjà dans le même diagramme</u>

Tes	t Fonctionnel : Test de cré	ation d'une c	lasse avec un nom qui existe déjà		
Obj	Objectif: Vérifier le bon fonctionnement de la création d'une classe avec un nom qui appartient déjà à une autre classe du même diagramme				
Elén	nents à tester : Exéc	cutable UML F	Reverse		
	Pré requis : Un projet existant avec un diagramme Le diagramme D1 doit être ouvert D1 contient une classe 'class1'				
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?	
1	Clic sur l'icone de création d'une classe		Affichage de la boite 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	
Rapı	port de test 🔲	Testé par :	UML Team Le : 15/04/20	016	
Fond	ctionnalité : Ca	nformité :	Ergonomie :		
□ E>	kcellente 🔲	Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	onne \Box	Moyenne	☐ Moyenne		
\square M	oyenne 🔲	Faible	☐ Faible		
□ Fo	iible				
Com	Commentaire : Approbation :				
Fiches d'anomalies émises :					

12. <u>Tester la création d'un diagramme de classe à partir de la boite d'outils</u>

Test	Test Fonctionnel : Tester la création d'un diagramme à partir de la boite d'outils					
Obj	ectif: Vo	érifier	le bon fonctionnement de la boite d'outils de création			
	de	e diagr	amme			
Elén	nents à tester : 🛚 🖪	Exéd	cutable UML Rev	erse		
Pré	requis :	Un p	rojet existant d	oit contenir un diagramme D1.		
		Led	iagramme D1 doi	t être ouvert.		
Scéi	nario :					
Id	Démarche		Données	Comportement attendu	OK?	
1	Clic sur l'icone de cré	ation		Affichage de la boite dialogue de	ОК	
	d'une classe			création d'une classe		
2	Remplir les information	ns	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 cré	ation		Affichage de la boite dialogue de	OK	
'	d'une interface	arion		création d'une interface		
5	Remplir les information	ons	Nom = 'Inter1'	•	Ok	
6	Cliquer sur le bouton			Apparition de l'interface 'Inter1'	OK	
	•					
Rapi	port de test		Testé par : U/	ML Team Le : 15/04/20	016	
Fond	ctionnalité :	Co	onformité :	Ergonomie :		
□ E>	kcellente		Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	onne		Moyenne	Moyenne		
	oyenne		Faible	☐ Faible		
□ Fo						
Com	mentaire :			Approbation :		
- :	Pt land Harrison Proc. Control of					
rich	es d'anomalies émise	5:				

13. <u>Répercussions des modifications d'un diagramme sur les différents composants de l'interface</u>

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

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 une classe et une interface

Scénario:

Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?
1	Double clic sur l'interface		Affichage de la boite dialogue de modification d'une interface	ОК
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	☐ Testé par : UML Team	Le: 15/04/2016
Fonctionnalité:	Conformité :	Ergonomie :
□ Excellente	□ Excellente	□ Excellente
☐ Bonne	☐ Moyenne	☐ Moyenne
☐ Moyenne	□ Faible	□ Faible
☐ Faible Commentaire:		Annual Atlanta
Fiches d'anomalies émises :		Approbation:

14. Sauvegarder un projet

Tes	Test Fonctionnel : Tester la sauvegarde d'un projet				
Obj	ectif: Tes	ter la sauvegarde d'un projet			
	nents à 🔳	Exécutable UML Reverse			
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1'.			
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?	
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 te 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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	xcellente [⊒ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo		☐ Moyenne	Moyenne		
	oyenne [aible	⊒ Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :		

15. Ouverture d'un projet

Test	t Fonctionnel : Test	er l'ouverture d'un projet		
Obj	ectif : Test	ter l'ouverture d'un projet		
Elén test		Exécutable UML Reverse		
Pré	•	Lancement de l'application Un projet 'Prj1 doit être sauvego	ırdé	
Scé	nario :			
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?
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
Rapport de test				
•				
		Conformité :	Ergonomie :	
Fond	ctionnalité : (Conformité : □ Excellente	Ergonomie :	
Fond	ctionnalité : (
Fond	ctionnalité: (ccellente (conne (coyenne (⊒ Excellente	□ Excellente	
Fond Example 6 M Fo	ctionnalité: (ccellente (conne (coyenne (□ Excellente □ Moyenne	□ Excellente □ Moyenne	

16. Supprimer un diagramme à partir de la partie gauche

Tes	Test Fonctionnel: Tester la suppression d'un diagramme			
Obj		ester la suppression d'un diagramm ojet	e à partir de la hiérarchie	d'un
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :			
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1' doit con	ntenir un diagramme D1.	
Scé	nario :			
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
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
□ E;	kcellente	□ Excellente	□ Excellente	
☐ Bo	onne	☐ Moyenne	Moyenne	
	oyenne aible	□ Faible	□ Faible	
Com	mentaire :		Approbation :	
Fich	ies d'anomalies ém	nises :		

17. Renommer un projet

Tes	t Fonctionnel : Tes	ter le changement de nom d'un	projet	
Obj		ster le changement de nom d'un pi n projet	rojet à partir de la hiérar	chie
	nents à	Exécutable UML Reverse		
Pré	requis:	Un projet existant 'Prj1'		
Scé	nario :			
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
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
□ E:	kcellente	□ Excellente	□ Excellente	
□В	onne	☐ Moyenne	Moyenne	
	oyenne	□ Faible	□ Faible	
□ Fo	aible mentaire :		Approbation :	
Fich	es d'anomalies émi	ses :		

18. <u>Renommer un diagramme de classe</u>

Tes	t Fonctionnel : Test	ter le changement de nom d'un	diagramme		
Obj	Objectif: Tester le changement de nom d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet				
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :				
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1' doit cor	ntenir un diagramme D1		
Scé	nario :				
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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fon	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
		□ Excellente	□ Excellente		
□ Bo		□ Moyenne	□ Moyenne		
⊔ M □ Fo	,	□ Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :		
Fich					

19. <u>Supprimer un projet</u>

Tes	Test Fonctionnel : Tester la suppression d'un projet			
Obj	ectif: Tes	ter la suppression d'un projet à p	oartir de la hiérarchie	
	Eléments à ■ Exécutable UML Reverse tester :			
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1'		
Scé	nario :			
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
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
		□ Excellente	□ Excellente	
☐ Bo		■ Moyenne	Moyenne	
	,	□ Faible	□ Faible	
Com	mentaire :		Approbation :	NOO
Fich	ies d'anomalies émis	es :		

20. <u>Ouvrir un diagramme de classe à partir de la partie gauche</u>

Tes	t Fonctionnel : Tes	ter l'ouverture d'un diagramme	de classe	
Obj		ster le changement de nom d'un di rarchie d'un projet	iagramme à partir de la	
Elén test	nents à 🖪 er :	Exécutable UML Reverse		
Pré	requis:	Un projet existant 'Prj1' doit con	ntenir un diagramme D1 fe	rmé
Scé	nario :			
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
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
□ E>	ccellente	□ Excellente	□ Excellente	
☐ Bo		☐ Moyenne	Moyenne	
	oyenne	□ Faible	□ Faible	
□ Fo			411	
Com	mentaire :		Approbation :	
Fich	es d'anomalies émis	ses :		

21. Supprimer un diagramme à partir de la partie gauche

Tes	Test Fonctionnel: Tester la suppression d'un diagramme				
Obj	Objectif : Tester la suppression d'un diagramme à partir de la hiérarchie d'un projet				
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :				
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1' doit con	ntenir un diagramme D1.		
Scé	nario :				
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	
Rap	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
		·			
Fon	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
	xcellente	□ Excellente	□ Excellente		
□ Bo		■ Moyenne	Moyenne		
	oyenne aible	□ Faible	□ Faible		
Com	mentaire :		Approbation :	NOO	
Fich	ies d'anomalies émi:	ses :			

22. Cacher/Afficher la barre d'outils

Tes	t Fonctionnel : Tes	ter l'option cacher/afficher la l	barre d'outils	
Obj	ectif: Tes	ter l'option cacher/afficher la bo	arre d'outils	
	nents à 🔳 er :	Exécutable UML Reverse		
Pré	requis :	Un projet existant 'Prj1' doit cor	ntenir un diagramme D1 ou	vert
Scé	nario :			
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?
1	Cliquer sur 'Vue dans le menu		Apparition du sous menu de 'Vue'	OK
2	Choisir 'Cacher/Afficher la barre d'outils'		Disparition/Apparition de la barre d'outils	OK
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :	
□ E:	kcellente	□ Excellente	□ Excellente	
□В	onne	□ Moyenne	☐ Moyenne	
	•	□ Faible	☐ Faible	
□ Fo			4 1	
	mentaire : nes d'anomalies émis	es :	Approbation :	

23. <u>Création d'une relation une entité et une note</u>

Tes	t Fonctionnel : Tes	ter la création d'une relation en	ntre une entité et une no	te	
Obj	Objectif : Tester la création d'une relation entre une entité et une note				
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :				
Pré	Pré requis : Un projet existant doit contenir un diagramme D1. Le diagramme D1 doit être ouvert. Le diagramme D1 doit contenir une entité 'E1' et une note				
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?	
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 la note		Apparition de la relation en pointillés entre l'entité 'E1' et la note	OK	
Pan	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Nup	po. 1 do 1001	Troope pair - onto roun	20 1 20,0 1,1		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
	xcellente	□ Excellente	□ Excellente		
□ Bo		☐ Moyenne	☐ Moyenne		
	oyenne zihle	☐ Faible	□ Faible		
	mentaire :		Approbation :		
Fich	nes d'anomalies émi	ses :			

24. Création d'une relation entre deux entités

Test Fonctionnel : Tester la création d'une relation entre deux entités					
Objectif: Tester la création d'une relation entre deux entités					
	nents à E er :	Exécutable UML Reverse			
Pré	requis:	Un projet existant doit contenir Le diagramme D1 doit être ouvel Le diagramme D1 doit contenir c	rt.		
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?	
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	
Rap	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	xcellente	□ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	onne	☐ Moyenne	Moyenne		
\square M	oyenne	□ Faible	🗆 Faible		
□ Fo	aible				
Commentaire: Approbation:					
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 :		ester le changement de courbure d'une relation sans déplacer la lation				
	nents à l er :	Exécutable UML Reverse	Exécutable UML Reverse			
Pré	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					
Scé	nario :					
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?		
1	Survoler la relati qui est entre 'E1' et 'E2'	on	Apparition de points de courbure	Ok		
2	Cliquer sur n'importe quel poi et le déplacer	nt	Changement de la courbure de la relation	Ok		
Rap	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :			
□ E;	xcellente	□ Excellente	□ Excellente			
□ Bo	onne	■ Moyenne	Moyenne			
	oyenne	☐ Faible	□ Faible			
☐ Faible Commentaire: Approbation:						
Fiches d'anomalies émises :						

26. Modifier le type d'une relation

Test Fonctionnel : Tester la modification de type d'une relation					
Obj	Objectif: Tester la modification de type d'une relation				
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :				
Pré		Un projet existant doit contenir Le diagramme D1 doit être ouver Le diagramme D1 doit contenir d une relation	rt.	iées	
Scé	nario :				
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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E>	kcellente	⊒ Excellente	□ Excellente		
☐ Bo	onne	□ Moyenne	Moyenne		
	•	⊒ Faible	□ Faible		
□ Fo					
Commentaire: Approbation:					
Fiches d'anomalies émises :					

27. Supprimer une relation

Tes	Test Fonctionnel : Tester la modification de type d'une relation					
Objectif: Tester la suppression d'une relation						
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :					
	·	Un projet existant doit contenir Le diagramme D1 doit être ouver Le diagramme D1 doit contenir d une relation	†.	iées		
Scé	nario :					
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		
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :			
	kcellente	□ Excellente	□ Excellente			
□ Bo		☐ Moyenne	□ Moyenne			
\square M	oyenne	□ Faible	□ Faible			
□ Fo	aible					
Commentaire: Approbation:						
Fiches d'anomalies émises :						

28. <u>Suppression d'une Entité/note qui contient une relation</u>

Tes	Test Fonctionnel : Suppression d'une entité/note qui contient une relation				
Obj	Objectif: Tester la suppression d'une entité/note qui contient une note				
Eléments à Exécutable UML Reverse tester :					
Pré	Pré requis : Un projet existant doit contenir un diagramme de classe D1. Le diagramme D1 doit être ouvert. Au moins deux entités/notes doivent exister dans le diagramme D1.				
Scé	nario :				
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK ?	
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	
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ E:	xcellente	□ Excellente	□ Excellente		
□ Bo		☐ Moyenne	□ Moyenne		
	oyenne aible	□ Faible	□ Faible		
Commentaire : Approbation :					
Fiches d'anomalies émises :					

29. <u>Déplacement d'une entité qui contient une relation</u>

Test Fonctionnel : Tester le déplacement d'une entité qui contient une relation						
Obj	Objectif: Tester le déplacement d'une relation qui contient une relation					
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :					
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						
Scé	nario :					
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?		
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		
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :			
□ E:	kcellente	□ Excellente	□ Excellente			
☐ Bo		■ Moyenne	Moyenne			
	,	□ Faible	□ Faible			
□ Fo			41			
Commentaire : Approbation : Fiches d'anomalies émises :						

30. <u>Changement du point d'attache de la relation sur une entité</u>

Test Fonctionnel : Tester le changement du point d'attache de la relation sur l'entité					
Objectif : Test entit		ter le changement du point d'attache de la relation sur une té			
Eléments à Exécutable UML Reverse tester :					
Pré	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				
Scé	nario :				
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	
Rap	port de test	☐ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016	
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :		
□ Ex	kcellente	□ Excellente	□ Excellente		
□ Bo		☐ Moyenne	☐ Moyenne		
,		□ Faible	□ Faible		
☐ Faible Commentaire:			Approbation :		
Fiches d'anomalies émises :					

31. Remettre la courbe d'une relation à l'état initial

Tes	Test Fonctionnel : Tester la remise à l'état initial d'une relation					
Obj	Objectif: Tester la remise à l'état initial d'une relation					
	Eléments à Exécutable UML Reverse tester :					
Pré	requis :	Un projet existant doit contenir Le diagramme D1 doit être ouver Le diagramme D1 doit contenir d une relation	rt.	iées		
Scé	nario :					
Id	Démarche	Données	Comportement attendu	OK?		
1	Survoler la relation			Ok		
2	Clic droit sur la relation		Apparition d'un menu contextuel	Ok		
3	Choisir 'Rafraichir'		La relation est remise à l'état initial	Ok		
Rap	port de test	□ Testé par : UML Team	Le : 15/04/2	2016		
Fond	ctionnalité :	Conformité :	Ergonomie :			
□ E:	xcellente	□ Excellente	□ Excellente			
☐ Bo		□ Moyenne	Moyenne			
	,	□ Faible	☐ Faible			
Commentaire : Approbation :						
Fiches d'anomalies émises :						