

PLAN DE TEST

Nom de projet	Générateur de tournoi
----------------------	------------------------------

Introduction

Ce document présente le plan de test des fonctionnalités du générateur de tournoi. Les résultats de ce plan de test seront essentiels pour garantir la fiabilité et les performances du système dans son ensemble. Nous supposons que les fonctionnalités de l'application ont été développées en respectant les meilleures pratiques de programmation et de sécurité. De plus, nous partons du principe que toutes les fonctionnalités nécessaires ont été correctement implémentées et intégrées dans le système. Les directives à suivre pour élaborer les plans de test au sein des équipes incluent l'assurance de suivre les scénarios de test définis dans ce plan de test pour une couverture complète du back-end de l'application.

Généralités

Objectifs principaux

Assurer la Fiabilité

Le principal objectif de notre politique de tests est d'assurer la fiabilité des fonctionnalités. Cela implique de détecter et de corriger efficacement les erreurs et les failles potentielles qui pourraient compromettre leur bon fonctionnement.

Méthodologies utilisées

Approche basée sur les risques

Nous adoptons une approche basée sur les risques pour identifier et prioriser les scénarios de test les plus critiques. Cela nous permet de nous concentrer sur les fonctionnalités et les situations présentant le plus grand risque pour l'application.

Tests Unitaires et d'Intégration

Nous utilisons des tests unitaires pour évaluer le bon fonctionnement des composants individuels du back-end. Les tests d'intégration sont également effectués pour vérifier la collaboration et la communication entre les différents modules.

Test de fonctionnalités

- La création des équipes à partir de joueurs
- Les créations de tournois
- Charger des fichiers type ".csv" afin de générer des équipes ou de charger des équipes prêtes à concourir.

Scope

Notre scope comprend des fonctionnalités essentielles à les générations de tournois :

- La création des équipes à partir de joueurs.
- Les créations de tournois.

Quant à notre out of scope, il comprend la fonctionnalité qui permet de charger des fichiers csv afin de générer des équipes ou de charger des équipes prêtes à concourir.

Analyse de risque initiale

Une première analyse est faite en se basant sur notre scope actuel.

Risques potentiels

1. Erreur de création d'équipes à partir de joueurs :
 - Impact : Moyen à élevé
 - Probabilité : Moyenne
 - Description : Une erreur dans le processus de création d'équipes à partir des joueurs pourrait entraîner des équipes incorrectes, ce qui affecterait la qualité des tournois générés.
2. Échec de création de tournois :
 - Impact : Élevé
 - Probabilité : Faible à moyenne
 - Description : Un échec lors de la création de tournois pourrait empêcher les utilisateurs d'accéder à cette fonctionnalité essentielle, entraînant une expérience utilisateur médiocre.

Stratégies d'atténuation

1. **Validation des entrées utilisateur** : Mettre en place des contrôles de validation rigoureux pour les données entrées par les utilisateurs lors de la création d'équipes, afin de minimiser les risques d'erreur.

2. **Tests approfondis de création de tournois** : Effectuer des tests approfondis pour garantir que le processus de création de tournois fonctionne correctement dans différents scénarios, en simulant des conditions variées.