

STRATÉGIE DE TESTS - Organisateur d'Équipes

Nom / Code projet: TeamOrganizer

Référence: 01012024

Chef de projet: Esteban Salvador Torres

Service/Organisation: Développement progiciels

Historique :

Version: 001

Auteur: Mathias Guirao

Description: Initialisation document

Date: 02/02/2023

Objectifs et Contexte

Ce document décrit notre stratégie de test pour l'Organisateur d'Équipes, visant à assurer la cohérence, la validité, et la performance des fonctionnalités de création et de gestion des équipes au sein de l'application. Nous souhaitons à travers cette stratégie de tests vérifier la capacité de l'application à gérer efficacement les équipes et à faciliter la collaboration entre les membres.

Généralités

Contexte général et déroulement

Il est crucial de mettre en place une stratégie de test pour l'Organisateur d'Équipes afin de garantir que l'application répond aux besoins des utilisateurs sans introduire de problèmes dans la gestion des équipes. La stratégie de test comprendra :

Analyse des exigences : Compréhension détaillée des fonctionnalités attendues.

Identification des scénarios de tests : Couverture de tous les aspects de la gestion d'équipes, incluant la création d'équipes, l'assignation de tâches, et l'optimisation des compétences.

Développement du plan de tests : Élaboration d'un plan détaillé basé sur les scénarios identifiés.

Exécution des tests : Mise en œuvre des tests dans un environnement contrôlé.

Analyse et rapport des résultats : Évaluation de la conformité de l'application aux exigences définies.

Informations détaillées

Test :Technique pour la création d'équipes

Type de test : Test fonctionnel

Description : Ce test vise à vérifier que l'interface utilisateur de l'application permet aux utilisateurs de créer une nouvelle équipe, d'y ajouter des membres et de leur assigner des rôles spécifiques sans erreur.

Étapes :

Accéder à la fonctionnalité de création d'équipe dans l'application.

Remplir le formulaire de création avec les informations nécessaires (nom de l'équipe, membres, rôles).

Soumettre le formulaire et vérifier que l'équipe est correctement créée et listée dans l'application avec les membres et rôles assignés.

Résultat attendu : L'application crée l'équipe avec les détails spécifiés et affiche correctement cette nouvelle équipe dans l'interface utilisateur.

Fonctionnalité : Optimisation des compétences

Objectif technique : S'assurer que l'outil d'optimisation des compétences propose des compositions d'équipe idéales basées sur les compétences des membres.

Fonctionnalité : Nombre total de joueurs

Objectif technique : S'assurer que l'application compte précisément le nombre total de joueurs inscrits dans un tournoi.

Test : Vérification du comptage des joueurs.

Ajouter manuellement un nombre connu de joueurs à un tournoi.

Vérifier que l'affichage du nombre total de joueurs dans l'interface utilisateur correspond au nombre de joueurs ajoutés.

Résultat attendu : L'application doit afficher le nombre exact de joueurs ajoutés.

Fonctionnalité : Avoir un gagnant du tournoi

Objectif technique : Confirmer que l'application peut identifier et afficher le gagnant du tournoi basé sur les résultats des matchs.

Test : Détermination du gagnant du tournoi.

Simuler un tournoi complet avec des résultats prédéfinis pour chaque match.

Laisser l'application calculer le gagnant en fonction de ces résultats.

Vérifier que le gagnant affiché par l'application correspond au gagnant attendu basé sur les résultats simulés.

Résultat attendu : Le gagnant annoncé par l'application doit correspondre au gagnant calculé manuellement selon les règles du tournoi.

Analyse des risques

Fonctionnalité : Nombre total de joueurs

Risque : Incohérence dans le calcul du nombre total de joueurs due à des erreurs dans les opérations CRUD.

Probabilité : Faible

Impact : Peut mener à une mauvaise organisation du tournoi et à une confusion parmi les organisateurs.

Actions Correctives : Vérifier et optimiser les requêtes CRUD impliquées dans le calcul, et mettre en place des tests unitaires et d'intégration spécifiques pour ces opérations.

Fonctionnalité : Avoir un gagnant du tournoi

Risque : Erreur dans l'algorithme de détermination du gagnant, conduisant à une sélection incorrecte.

Probabilité : Moyen

Impact : Risque d'insatisfaction des participants et de remise en question de la fiabilité de l'application.

Actions Correctives : Réévaluation et tests rigoureux de l'algorithme de détermination du gagnant avec des jeux de données variés pour garantir son exactitude.

Fonctionnalité : Création d'équipes

Risque : Failles dans l'interface de création d'équipes pouvant mener à des erreurs d'assignation de membres ou de définition de rôles.

Probabilité : Moyen

Impact : Complications dans la gestion d'équipes et potentielles frustrations des utilisateurs.

Actions Correctives : Améliorer l'interface utilisateur et la validation des données côté serveur, accompagnées de tests d'acceptation utilisateur pour recueillir des retours et ajuster en conséquence.

Approbations

L'approbation de ce document entraîne son applicabilité immédiate parmi les équipes projet jusqu'à la date de réévaluation spécifiée.

Chef de projet: Esteban Salvador Torres

Directeur informatique: Mathias Guirao

PLAN DE TEST - Organisateur d'équipes

Nom / Code projet

TeamOrganizer

Référence

01012024

Chef de projet

Esteban Salvador Torres

Service/Organisation

Développement progiciels

Historique

Version: 001
Auteur: Esteban Salvador
Description: Initialisation document
Date: 30/01/2024

Introduction

Ce document détaille le plan de test pour le projet TeamOrganizer. Il aligne les méthodes de test, les hypothèses initiales, et les instructions pour les équipes de développement et de test, afin de garantir que l'application répond aux exigences définies et aux attentes des utilisateurs finaux.

Généralités

Ce document est élaboré en lien avec notre stratégie globale pour assurer la fiabilité et l'efficacité de TeamOrganizer, une application conçue pour faciliter la création et la gestion d'équipes. La méthodologie comprend:

- Analyse des exigences
- Identification des scénarios de test
- Conception des cas de test
- Sélection des outils de test
- Configuration de l'environnement de test
- Exécution des tests
- Analyse des résultats

Informations détaillées

Les tests seront axés sur:

Création d'équipes: Assurer que les utilisateurs peuvent créer des équipes, ajouter des membres et assigner des rôles spécifiques.

Optimisation des compétences: Vérifier l'efficacité de l'outil d'optimisation pour proposer des compositions d'équipe idéales.

Nombre total de joueurs: Confirmer l'exactitude du comptage des joueurs inscrits dans un tournoi.

Avoir un gagnant du tournoi: S'assurer que l'application peut correctement identifier et afficher le gagnant du tournoi.

Analyse de risque initiale

Risques identifiés

Non-validation des tâches planifiées dans l'historique: Actions correctives incluent des tests de régression réguliers.

Non-enregistrement des modifications de planning dans l'historique: Renforcer les mécanismes d'enregistrement et mettre en place des alertes.

Liste des tests à réaliser et ressources nécessaires

Test de qualité des données entrées par les utilisateurs: Criticité faible. Nécessite un accès au flux de travail en base de données.

Test de vérification de l'enregistrement des tâches planifiées dans l'historique: Criticité moyenne. Besoin d'accès à l'environnement de préproduction.

Infrastructure

Les tests seront réalisés dans des environnements séparés du développement et de la production, incluant des environnements de test local, d'intégration, et de pré-production.

Analyse de risque finale (risque résiduel)

Système	Sous-système	Composants	Fonctions	Modes de défaillance	Causes des défaillances	Effets d'une défaillance	G	F	D	Criticité	Actions correctives et préventives
Organisateur d'Équipes	Création d'équipes	Interface de création	Créer et assigner équipes	Mauvaise assignation des membres	Erreur d'interface utilisateur	Équipes incorrectement formées	3	2	3	18	Audit de l'UI et tests d'utilisabilité renforcés
Organisateur d'Équipes	Gestion de tournoi	Système de calcul	Calculer le gagnant	Gagnant incorrectement désigné	Bug dans l'algorithme de calcul	Mauvaise annonce du gagnant	4	3	4	48	Revue de l'algorithme et tests

											d'intégration
Organisateur d'Équipes	Inscription	Module d'inscription	Compter les joueurs	Nombre de joueurs inexact	Défaillance de synchronisation	Planification de tournoi erronée	2	3	2	12	Synchronisation en temps réel et tests unitaires
Organisateur d'Équipes	Collaboration	Outils de communication	Faciliter la communication	Communication interrompue	Panne du système de messagerie	Collaboration d'équipe compromise	3	2	2	12	Implémentation de redondance et tests de charge

Approbations

L'approbation de ce document signifie son applicabilité immédiate au sein des équipes projet jusqu'à la prochaine évaluation.

Chef de projet: Esteban Salvador Torres

Directeur informatique: Mathias Guirao