

# Plan de Tests

## Pokémon – Game Freak

---

<b>Projet</b>	Pokémon Game Freak
<b>Version</b>	1.0
<b>Date</b>	15 novembre 2024
<b>Statut</b>	Final
<b>Initiateur</b>	Chef de projet

---

### Groupe :

Haccandy Joseph  
Bilé Kouamé Johan  
Kutumbakana Glody

## Table des matières

---

<b>1</b>	<b>Ressources impliquées</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Facteurs d’effort de test</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Indicateurs de performance (KPIs)</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Budget</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Critères d’entrée et de sortie</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Cas de tests</b>	<b>3</b>
6.1	CT-01 – Connexion via Google . . . . .	3
6.2	CT-02 – Combat PvP et classement . . . . .	3
6.3	CT-03 – Pokémons quotidiens . . . . .	4
6.4	CT-04 – Échec de connexion (test négatif) . . . . .	5

## Ressources impliquées

Ressource	Détail
Équipe	2 testeurs manuels, 1 testeur automatisation
Matériel	Smartphones Android 10+
Environnements	GCP (dev, staging, prod)
Comptes test	Google / Facebook
Outils	Jira, Postman, Selenium

## Facteurs d'effort de test

1. Multi-plateforme (web + mobile)
2. Intégrations tierces (Google / Facebook)
3. Complexité métier (calcul points, génération aléatoire)
4. Tests sécurité (comptes uniques)
5. Performance sous conteneurs

## Indicateurs de performance (KPIs)

#	Indicateur	Cible
1	Taux de couverture des user stories	≥ 95%
2	Taux de succès des tests	≥ 90%
3	Nombre de défauts critiques par sprint	≤ 2
4	Temps de détection des bugs	≤ 24h
5	Pourcentage de tests automatisés	≥ 60%

## Budget

Poste	Montant
Smartphones Android	3 000 €
Ressources GCP	2 500 € / mois
Licences outils	1 500 €
Formation équipe	1 200 €
Tests externes	800 €
<b>Total (hors récurrent)</b>	<b>7 000 €</b>

## Critères d'entrée et de sortie

Critères d'entrée	Critères de sortie
— Environnement de test disponible	— Tous les tests critiques passés
— User stories validées	— Aucun défaut bloquant ouvert
— Jeux de données préparés	— Rapport de test validé

## Cas de tests

### CT-01 – Connexion via Google

Informations générales					
Cas d'utilisation	Connexion au jeu via Google				
Priorité	Élevée				
Type de test	Positif				
Date	15/11/2024				
Initiateur	Chef de projet				
Exécuteur	Testeur				
Événement déclencheur	Clic sur « Se connecter avec Google »				
Pré-conditions			Post-conditions		
— Application web accessible			— Utilisateur connecté		
— Compte Google valide			— Session créée		
— Internet actif			— Redirection vers l'écran d'accueil		
Étape	Titre	Action	Résultat attendu	Statut	Commentaire
1	Accès page	Ouvrir l'application	Page de connexion affichée		
2	Choix Google	Cliquer « Continuer avec Google »	Fenêtre Google s'ouvre		
3	Sélection compte	Choisir un compte Google	Page d'autorisation affichée		
4	Autorisation	Cliquer « Autoriser »	Retour à l'application		
5	Vérification	Vérifier l'interface	Écran d'accueil avec pseudo		

### CT-02 – Combat PvP et classement

Informations générales					
Cas d'utilisation	Combat entre dresseurs et calcul de points				
Priorité	Élevée				
Type de test	Positif				
Date	15/11/2024				
Initiateur	Chef de projet				
Exécuteur	Testeur				
Événement déclencheur	Lancement d'un combat contre un dresseur				
Pré-conditions			Post-conditions		
— Deux utilisateurs connectés			— Combat terminé		
— Chacun possède au moins 1 Pokémon			— Points recalculés		
— Points initiaux connus			— Classement mis à jour		

Étape	Titre	Action	Résultat attendu	Statut	Commentaire
1	Recherche	Cliquer « Com-	Adversaire		
2	Lancement	battre »	trouvé		
3	Déroulement	Cliquer « Com-	Interface de com-		
4	Fin combat	mencer »	bat affichée		
5	Calcul points	Effectuer les	Points de vie di-		
		tours	minuent		
		Continuer jus-	Message de résul-		
		qu'à la fin	tat affiché		
		Vérifier points	Victoire = +10 +		
		avant/après	Pk restants		

## CT-03 – Pokémon quotidiens

Informations générales	
Cas d'utilisation	Récupération des 5 Pokémon aléatoires du jour
Priorité	Moyenne
Type de test	Positif
Date	15/11/2024
Initiateur	Chef de projet
Exécuteur	Testeur
Événement déclencheur	Clic sur « Pokémon du jour »

Pré-conditions		Post-conditions	
— Utilisateur connecté		— 5 Pokémon obtenus	
— Équipe avec au moins un Pokémon		— 1 Pokémon remplacé	
— Reset quotidien effectué		— Le plus récent non remplaçable	

Étape	Titre	Action	Résultat attendu	Statut	Commentaire
1	Accès	Naviguer vers « Récompenses »	Interface Pokémon affichée		
2	Génération	Cliquer « Obtenir »	5 Pokémon aléatoires affichés		
3	Sélection	Choisir un Pokémon à remplacer	Liste déroulante affichée		
4	Vérification	Vérifier le Pokémon récent	Pokémon récent désactivé		
5	Confirmation	Sélectionner l'échange	Confirmation de l'échange		

## CT-04 – Échec de connexion (test négatif)

Informations générales						
Cas d'utilisation	Tentative de connexion avec mot de passe incorrect					
Priorité	Moyenne					
Type de test	Négatif					
Date	15/11/2024					
Initiateur	Chef de projet					
Exécuteur	Testeur					
Événement déclencheur	Saisie d'un mot de passe erroné					
Pré-conditions			Post-conditions			
— Application accessible			— Connexion refusée			
— Compte existant valide			— Message d'erreur affiché			
			— Aucune session créée			
Étape	Titre	Action	Résultat attendu	at-	Statut	Commentaire
1	Accès	Ouvrir l'application	Page de connexion affichée			
2	Saisie email	Entrer un email valide	Champ rempli			
3	Saisie MDP	Entrer un mot de passe incorrect	Champ rempli			
4	Validation	Cliquer « Se connecter »	Requête envoyée			
5	Erreur	Vérifier le message d'erreur	« Identifiants incorrects » affiché			
6	Session	Vérifier l'absence de session	Aucune session active			