

# 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 Ressources impliquées</b>	<b>2</b>
<b>2 Facteurs d'effort de test</b>	<b>2</b>
<b>3 Indicateurs de performance (KPIs)</b>	<b>2</b>
<b>4 Budget</b>	<b>2</b>
<b>5 Critères d'entrée et de sortie</b>	<b>2</b>
<b>6 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						
<b>Cas d'utilisation</b>	Connexion au jeu via Google					
<b>Priorité</b>	<b>Élevée</b>					
<b>Type de test</b>	<b>Positif</b>					
<b>Date</b>	15/11/2024					
<b>Initiateur</b>	Chef de projet					
<b>Exécuteur</b>	Testeur					
<b>Événement déclencheur</b>	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						
<b>Cas d'utilisation</b>	Combat entre dresseurs et calcul de points					
<b>Priorité</b>	<b>Élevée</b>					
<b>Type de test</b>	<b>Positif</b>					
<b>Date</b>	15/11/2024					
<b>Initiateur</b>	Chef de projet					
<b>Exécuteur</b>	Testeur					
<b>Événement déclencheur</b>	Lancement d'un combat contre un dresseur					
Pré-conditions		Post-conditions				
— Deux utilisateurs connectés		— Combat terminé				
— Chacun possède au moins 1 Pokémons		— Points recalculés				
— Points initiaux connus		— Classement mis à jour				

Étape	Titre	Action	Résultat attendu	at-	Statut	Commentaire
1	Recherche	Cliquer « Combattre »	Adversaire trouvé			
2	Lancement	Cliquer « Commencer »	Interface de combat affichée			
3	Déroulement	Effectuer les tours	Points de vie diminuent			
4	Fin combat	Continuer jusqu'à la fin	Message de résultat affiché			
5	Calcul points	Vérifier points avant/après	Victoire = +10 + Pk restants			

### CT-03 – Pokémons quotidiens

Informations générales						
Cas d'utilisation	Récupération des 5 Pokémons aléatoires du jour					
Priorité	Moyenne					
Type de test	Positif					
Date	15/11/2024					
Initiateur	Chef de projet					
Exécuteur	Testeur					
Événement déclencheur	Clic sur « Pokémons du jour »					
Pré-conditions						
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Utilisateur connecté</li> <li>— Équipe avec au moins un Pokémon</li> <li>— Reset quotidien effectué</li> </ul>						
Post-conditions						
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 5 Pokémons obtenus</li> <li>— 1 Pokémon remplacé</li> <li>— Le plus récent non remplaçable</li> </ul>						
Étape	Titre	Action	Résultat attendu	at-	Statut	Commentaire
1	Accès	Naviguer vers « Récompenses »	Interface Pokémons affichée			
2	Génération	Cliquer « Obtenir »	5 Pokémons 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			
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Application accessible</li> <li>— Compte existant valide</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>— Connexion refusée</li> <li>— Message d'erreur affiché</li> <li>— Aucune session créée</li> </ul>			
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			