
Équipe 203

PolyDraw
Résultats de tests logiciels
Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2020-4-12	1.0	Ajouter les résultats du plan de test.	Pascal-Alexandre Morel

Table des matières

1. Introduction	4
2. Sommaire des résultats	4

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests.

2. Sommaire des résultats

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
3.1.1.4	Le système doit s'assurer que le nom de compte de l'utilisateur est composé de 4 à 12 caractères alphanumériques.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.5	Le système doit s'assurer que le mot de passe de l'utilisateur doit être composé de 8 à 64 caractères.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.6	Le système doit avertir l'utilisateur d'un critère non respecté.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.7	Le système doit vérifier l'unicité du nom d'utilisateur.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.8	Le système doit avertir l'utilisateur après une tentative de connexion échouée.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.9	Le système doit empêcher l'utilisateur de se connecter si sa session est déjà ouverte.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.10	Le système doit informer l'utilisateur d'une session déjà ouverte.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.11	Le système doit accepter les caractères spéciaux pour le mot de passe de l'utilisateur.	4/11/2020	Passé	
3.1.1.12	Le système doit permettre à un utilisateur de se connecter automatiquement (<i>se souvenir de moi</i>)	4/11/2020	Passé	
3.2.1.5	Le système doit permettre à l'utilisateur de créer une partie.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de	4/11/2020	Passé	

	choisir le mode de jeu mêlée générale pour la création d'une partie.			
3.2.1.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir le nombre de rondes avant la fin de la partie pour la création d'une partie.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.8	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir entre 2 et 5 joueurs maximum pour la création d'une partie mêlée générale.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.9	Le système doit permettre à l'utilisateur ayant créé une partie (l'hôte) de la débiter dès qu'un autre joueur humain rejoint la partie en attente pour les modes mêlée générale et mode sprint.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.10	Le système doit permettre à l'hôte de retirer un joueur de la partie en attente.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.11	Le système doit permettre à l'hôte d'ajouter un joueur virtuel à une partie mêlée générale en attente.	4/11/2020	Passé	
3.2.1.12	Le système doit empêcher un utilisateur de joindre une partie pleine	4/11/2020	Passé	
3.2.1.13	Le système doit afficher la langue de chaque partie affichée	4/11/2020	Passé	
3.3.1.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir le mode de jeu sprint solo pour la création d'une partie.	4/11/2020	Passé	
3.3.1.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir le mode de jeu sprint coopératif pour la création d'une partie.	4/11/2020	Passé	
3.3.1.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir la taille des équipes pour la création d'une partie en mode sprint coopératif.	4/11/2020	Passé	
3.3.1.4	Le système doit restreindre la taille des équipes entre 2 et 4 joueurs pour la création d'une partie en mode sprint coopératif.	4/11/2020	Passé	
3.4.1.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de visualiser les informations publiques de son compte.	4/11/2020	Passé	

3.4.1.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de visualiser les informations privées de son compte.	4/11/2020	Passé	
3.4.1.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de visualiser l'historique de ses dernières connexions.	4/11/2020	Passé	
3.4.1.5	Le système doit fournir un historique de connexion ayant une déconnexion couplée à chaque connexion, à l'exception de la session actuelle.	4/11/2020	Passé	
3.4.1.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de visualiser l'historique de ses parties	4/11/2020	Passé	
3.4.1.7	Le système doit afficher la liste des participants humains de chaque partie dans l'historique des parties.	4/11/2020	Passé	
3.4.1.8	Le système doit afficher le gagnant d'une partie mêlée générale dans l'historique des parties.	4/11/2020	Passé	
3.4.2.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de changer le thème de couleurs de l'interface parmi 4 choix (client léger).	4/11/2020	Passé	
3.5.1.6	Le système doit assurer la validité du mot d'un jeu créé en le cherchant dans un dictionnaire anglais ou français.	4/11/2020	Passé	
3.5.1.7	Le système doit empêcher l'utilisateur d'ajouter un mot vulgaire en cherchant dans une liste de mots vulgaires pour la création d'un jeu.	4/11/2020	Passé	
3.5.1.8	Le système doit permettre à l'utilisateur d'ajouter un indice dynamiquement pour la création d'un jeu.	4/11/2020	Passé	
3.5.1.9	Le système doit s'assurer que l'utilisateur soumet au moins un indice pour le jeu.	4/11/2020	Passé	
3.5.1.12	Le système doit s'assurer qu'un indice ne contienne pas le mot à deviner.	4/11/2020	Passé	
3.5.1.13	Le système doit permettre à l'utilisateur de fournir des images de type BMP, JPG ou PNG.	4/11/2020	Passé	

3.5.1.22	Le système doit permettre à l'utilisateur d'arrêter la prévisualisation d'un dessin.	4/11/2020	Passé	
3.6.1.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de suivre un tutoriel non interactif après la création de son compte, au premier démarrage de l'application.	4/11/2020	Passé	
3.6.1.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de revoir le tutoriel en tout temps.	4/11/2020	Passé	
3.7.6	Le système doit s'assurer qu'un joueur virtuel puisse dessiner lorsque vient son tour lors d'une partie sprint coopératif.	4/11/2020	Passé	
3.7.7	Le système doit s'assurer qu'un joueur virtuel puisse envoyer un message personnalisé selon les statistiques d'un utilisateur.	4/11/2020	Passé	
3.7.8	Le système doit assigner une personnalité unique à un joueur virtuel qui se reflétera dans son style de dessin.	4/11/2020	Passé	
3.7.9	Le système doit assigner une personnalité unique à un joueur virtuel qui se reflétera dans son message.	4/11/2020	Passé	
3.8.1.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de clavarder dans une fenêtre intégrée à l'application.	4/11/2020	Passé	
3.8.1.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de participer à plusieurs conversations en même temps.	4/11/2020	Passé	
3.8.1.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de créer une conversation.	4/11/2020	Passé	
3.8.1.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de rejoindre une conversation.	4/11/2020	Passé	
3.8.2.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de clavarder dans une fenêtre séparée de l'application.	4/11/2020	Passé	

3.8.2.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de clavarder dans une fenêtre séparée de l'application.	4/11/2020	Passé	
3.8.3.1	Le système doit notifier l'utilisateur à l'aide d'un indicateur visuel lors de la réception de message.	4/11/2020	Passé	
3.8.3.2	Le système doit notifier l'utilisateur à l'aide d'un effet sonore lors de la réception de message.	4/11/2020	Passé	
3.9.1.1	Le système doit permettre d'afficher tout l'historique d'une conversation à un utilisateur.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.1	Le système doit permettre à un dessinateur de dessiner un trait.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.2	Le système doit permettre à un dessinateur d'effacer un trait au complet.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.3	Le système doit permettre à un utilisateur d'effacer librement une partie du trait	4/11/2020	Passé	
3.10.1.4	Le système doit permettre au dessinateur de sélectionner la pointe d'un trait.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.5	Le système doit permettre au dessinateur de sélectionner la taille d'un trait.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.6	Le système doit permettre au dessinateur de sélectionner la couleur d'un trait.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.7	Le système doit ajouter un utilisateur à une conversation lorsque la partie débute.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.9	Le système doit permettre à un joueur virtuel de tracer un dessin.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.10	Le système doit modifier la vitesse de dessin d'un joueur virtuel en fonction de la difficulté d'un jeu.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.11.1	Le système doit permettre à un joueur, qui regarde un dessin, d'écrire le mot correspondant au dessin.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.11.2	Le système doit donner des points à un joueur qui a deviné le mot correspondant au dessin affiché.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.11.3	Le système doit jouer un effet sonore lorsque le mot est deviné par un joueur.	4/11/2020	Passé	

3.10.1.11.4	Le système doit donner des points à un joueur qui dessine en fonction du nombre de joueurs ayant deviné le mot correspondant au dessin.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.11.5	Le système doit changer de dessinateur à chaque tour.	4/11/2020	Passé	
3.10.1.11.6	Le système doit changer de dessinateur si tous les autres joueurs ont deviné le mot correspondant au dessin.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.12.3	Le système doit définir le nombre d'essais maximum collectif selon la difficulté d'un jeu.	4/11/2020	Passé	
3.12.1.2.6	Le système doit afficher le nombre d'essais restant à l'équipe pour le dessin en cours.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.1.3	Le système doit changer le dessin une fois le nombre d'essais maximum pour deviner les mots est atteint.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.1.8	Le système doit ajouter du temps à la partie en fonction du niveau de difficulté du dessin lorsque le mot est trouvé.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.1.10	Le système doit ajouter un temps bonus au joueur lorsqu'il devine un mot correctement.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.1.11	Le système doit permettre à l'utilisateur de demander un indice.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.1.12	Le système doit pénaliser l'utilisateur en retirant du temps lorsque l'utilisateur demande un indice.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.3	Le système doit définir le nombre d'essais maximum collectif selon la difficulté d'un jeu.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.4	Le système doit changer le dessin une fois le nombre d'essais maximum pour deviner les mots est atteint.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.6	Le système doit afficher le nombre d'essais restant à l'équipe pour le dessin en cours.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.7	Le système doit ajouter du temps à la partie en fonction du niveau de difficulté du dessin lorsque le mot est trouvé.	4/11/2020	Passé	

3.11.1.2.8	Le système doit ajouter des points à l'équipe lorsqu'un mot est trouvé.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.9	Le système doit diminuer de 1 la quantité d'essais restante à l'équipe pour chaque tentative de mot échouée.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.10	Le système doit ajouter un temps bonus aux joueurs lorsqu'il devine un mot correctement.	4/11/2020	Passé	
3.11.1.2.12	Le système doit pénaliser l'utilisateur en retirant du temps lorsque l'utilisateur demande un indice.	4/11/2020	Passé	
3.12.1.1	Le système doit pouvoir traduire l'interface utilisateur de l'application en fonction de la langue du système (Anglais ou Français) lors de la première utilisation.	4/11/2020	Passé	
3.12.1.2	Le système doit pouvoir traduire l'interface utilisateur de l'application grâce à un bouton.	4/11/2020	Passé	
3.12.1.3	Le système doit traduire le message envoyé par un joueur virtuel en fonction de la langue de la partie.	4/11/2020	Passé	
4.1.2.1	La création d'une nouvelle partie doit se faire en moins de 1 minute.	4/12/2020	Passé	
4.2.1.1	Le système doit être disponible 99.9% du temps par année.	4/12/2020	Passé Difficile à évaluer, mais semble correct avec les tests effectués	
4.1.2.2	La création d'un nouveau compte doit prendre moins de 1 minute et 30 secondes.	4/12/2020	Passé	
4.1.2.3	La connexion au compte doit se faire en moins de 5 secondes.	4/12/2020	Passé	
4.1.2.4	L'utilisateur doit pouvoir utiliser le clavardage en moins de 30 secondes.	4/12/2020	Passé	
4.1.2.5	L'utilisateur doit pouvoir consulter son profil en moins de 10 secondes.	4/12/2020	Passé	
4.1.2.6	La durée du tutoriel doit être de moins de 2 minutes	4/12/2020	Échec Lire le tutoriel au	On accepte le test qui échoue, car il

			complet peut prendre plus de 2 minutes.	son impact est minime.
4.1.2.7	L'utilisateur doit changer le thème de l'application en moins de 15 secondes.	4/12/2020	Passé	
4.1.3.1	Les éléments de l'interface utilisateur de chaque plateforme doivent utiliser le même style.	4/12/2020	Passé	
4.2.1.4	Le système doit redémarrer le serveur s'il tombe en panne.	4/12/2020	Passé	
4.3.1.1	Le temps requis pour recevoir le message d'un autre joueur sur un canal de discussion est d'une seconde au maximum.	4/12/2020	Passé	
4.3.1.3	Le temps requis pour que le système valide le nom d'utilisateur et le mot de passe d'un utilisateur est d'une seconde au maximum.	4/12/2020	Passé	
4.3.1.4	Le serveur doit fournir une expérience de jeu sans latence visible.	4/12/2020	Passé	
4.3.1.5	Le serveur doit supporter simultanément la connexion de 5 utilisateurs.	4/12/2020	Passé	
4.3.1.6	Le serveur doit répondre en moins de 1.5 seconde pour les requêtes REST	4/12/2020	Passé	
4.3.2.3	Le client léger doit pouvoir changer le thème de l'interface sans ajouter de délai aux autres tâches.	4/12/2020	Passé	
4.6.1.4	Les journaux doivent être libres d'informations confidentielles.	4/12/2020	Passé	
4.6.1.5	Les journaux ne doivent pas contenir de secret comme des mots de passe.	4/12/2020	Passé	
4.6.2.1	Les mots de passe doivent être cryptés à l'aide de l'algorithme bcrypt dans la base de données pour assurer leur sécurité et leur confidentialité.	4/12/2020	Passé	
4.6.2.3	Les jetons sont ensuite utilisés pour authentifier les utilisateurs déjà connectés.	4/12/2020	Passé	

4.6.2.4	Les jetons sont utilisés pour toutes les autres requêtes qui nécessitent de l'authentification.	4/12/2020	Passé	
4.6.3.1	Les jetons doivent être générés avec des fonctions de génération d'octets aléatoire avec une entropie élevée.	4/12/2020	Passé	