**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**](#_30j0zll) **4**

[**2. Sommaire des résultats**](#_1fob9te) **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 (*se souvenir de moi*) | 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 choisir le mode de jeu mêlée générale pour la création d’une partie. | 4/11/2020 | Passé |  |
| 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 débuter 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 un une fenêtre séparée de l’application. | 4/11/2020 | Passé |  |
| 3.8.2.1 | Le système doit permettre à l’utilisateur de clavarder dans un 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 complet peut prendre plus de 2 minutes. | On accepte le test qui échoue, car il 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 |  |