

Plan de test

1 Projet

Le site Gamelenders permet à des joueurs de gérer leur ludothèque et de garder une traçabilité des jeux emprunté / prêtés à d'autres joueurs (utilisateurs ou non)

Le projet utilise notamment django, postgresql et Digital Ocean.

2 Périmètre

2.1 Définition du périmètre

Les tests sont scindés en quatre trois parties :

- tests unitaires
- tests fonctionnels
- tests d'intégrations

Les tests unitaires regrouperont l'ensemble des tests de vues, formulaires et méthodes propres à chaque application.

Les tests fonctionnels regrouperont les tests vis à vis des fonctionnalité demandées par le client, à savoir :

- Un utilisateur doit pouvoir rechercher, ajouter et supprimer des amis en connaissant leur pseudo
- Un utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer des jeux de sa bibliothèque
- Un utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer des jeux de sa liste d'envies
- Un utilisateur doit pouvoir prêter des jeux à d'autres utilisateurs ou à des connaissances ne faisant pas partie du site et les marquer comme « rendus »
- Un utilisateur doit pouvoir voir les jeux qu'il a emprunté

Les tests d'intégrations quant à eux regrouperont des tests de bouts en bouts.

2.2 Limites

Malgré l'apparition de ce sujet dans les fonctionnalités, le caractère responsive du site internet ne sera pas testé.

De plus, ne seront pas testé les points suivant :

- tests de charge

- tests de performance
- tests de sécurité

Bien évidemment, cette liste n'est pas figée et ces éléments seront pris en charge avec l'évolution de l'application.

3 Outils de test

Les outils suivant ont été utilisés pour les tests :

- unittest.mock : pour la substitution d'objet, de réponses
- coverage : pour mesurer la couverture
- django.test : pour l'écriture globale des tests et pour pouvoir bénéficier de TestCase
- selenium : pour la réalisation de tests visuels via le navigateur

4 Organisation

Les tests sont regroupés dans le répertoire tests à la racine du projet. Ils sont regroupés par type (unitaire, fonctionnel ou intégration) et par application.

5 Exécution et écriture

Les tests sont réalisés soit en amont de l'écriture d'une fonctionnalité dans le cas d'un domaine qui est déjà connu, soit en aval lors de la découverte d'un nouveau domaine.

Les tests sont lancés à chaque commit afin de vérifier la non-régression du système.