

Plan de tests nouveau jeu pokémon game freak

Ressources impliquées	1
KPIs:	1
KPI 1 : Nombre de points moyen des dresseurs	1
KPI 2 : Nombre d'utilisateurs actif quotidiens	1
KPI 3: Nombre d'utilisateurs inscrit	1
KPI 4 :	2
Cas de tests:	2

Ressources impliquées

Matériel : PC, Mac, appareils android 10 ou +

Navigateurs : Chrome, Firefox, Safari

Simulateurs android 10 dans le cas où l'on ne possède pas différents appareils android 10 ou plus, afin de tester différentes taille d'écran ou d'autres versions

Facebook et google pour tester les accès à la connection
un serveur pour la BDD

KPIs

KPI 1 : Nombre de points moyen des dresseurs

Mesure le niveau de performance moyenne de tous les dresseurs

KPI 2 : Nombre d'utilisateurs actif quotidiens

Mesure la fréquence d'utilisation quotidienne du jeu.

KPI 3: Nombre d'utilisateurs inscrit

Indique la taille totale de la communauté de joueur

KPI 4 : Nombre moyen de matchs par utilisateur par jour

Évalue l'activité moyenne des utilisateurs

Budget

Les coûts liés aux ressources humaines, comme les salaires des testeurs et des développeurs.

Les dépenses liées aux outils et aux logiciels nécessaires aux tests.

Les frais liés à l'utilisation de services ou de plateformes externes.

Les coûts d'infrastructure, tels que les serveurs pour l'hébergement du jeu et de l'environnement de test.

Cas de tests:

Cas de test 1 : inscription et connexion utilisateurs

But : Vérification de l'inscription et de la connexion de l'utilisateur.

test1 : Accès simple , rapide et ergonomique à la page inscription et connexion

test2 : Vérification des champs(vérification des saisies de l'utilisateur)

test3 : Soumission du formulaire (inscription & connexion)

test4 : Connexion via un compte externe

Cas de tests 2 : Déroulement du combat

But : S'assurer de la bonne sélection de l'environnement pour le bon déroulement du combat

test1 : vérification du choix de l'adversaire avec toutes ces caractéristiques

test2 : Vérification du bon lancement du combat dans les meilleures conditions

test3 : vérification de la diffusion des bons résultats

Cas de tests 3 : Gestion des pokémon et objets

But : Vérifier les fonctions de gestion des pokémon et objets

test1 :Vérification : Vérifier que le Pokémon a été correctement remplacé et que l'équipe est mise à jour.

test2 : Vérifier que l'objet est attribué à l'utilisateur.

test3 : vérifier que les objets supplémentaires sont correctement attribués en fonction du résultat du match.

Cas de Test Négatif : sécurisation de l'application

But : Vérifier que le système empêche la création de plusieurs comptes avec la même adresse e-mail ainsi que la vérification de l'existence du compte auquel l'utilisateur se connecte.

test 1 : Vérifier qu'un message d'erreur approprié est affiché, indiquant que l'adresse e-mail est déjà utilisée.

test2 : vérifier que l'utilisateur ne soit pas enregistré dans la base de données une deuxième fois lors de l'inscription

test3 : vérification du message d'erreur si l'utilisateur n'a pas de compte et l'empêche d'accéder à l'application.

Evaluation des risques

Impact ► Probabilité ▼	1	2	3	4	5
1		peut remplacer le pokemon le plus récent		Nombre de pokemon invaincu incorrect	
2			Possibilité de créer plusieurs comptes	Peut obtenir plus de 5 pokemon aléatoire	Se connecter à un autre utilisateur
3			Erreur de compatibilité avec les différents navigateurs		Erreur de connexion/liais on compte google/facebo ok
4				Mauvaise distributions des points/Pokemo ns/objets	
5					

Critères d'entrée et de sortie

Critère d'entrée:

Achèvement de certaines phases de développement.

Disponibilité de l'environnement et des outils de test.

Préparation des cas de test et des données.

Critère de sortie:

Atteinte des niveaux de couverture de test prédéterminés.

Résolution de tous les bugs critiques.

Respecter les critères de performance établis.

Planification :