Maxime Sabourin, Maxime De Falco, Louis-Philippe Gravel, Tristan Girard-Montpetit, Alexis Lacasse

Plan de test pour l’horloge de l’apocalypse

Travail présenté à

Mme. Marie-Michelle Ouellet

Contrôle qualité

Groupe : 000001

Collège Montmorency

Le 13 Décembre 2021

# Introduction

## Présentation du projet

L’horloge de l’apocalypse est une expérience interactive multimédia basée autour de la légende du même nom provenant des années 60 et de la guerre froide. La légende dit qu’il est présentement 23h58 et qu’à minuit, la fin du monde sera parmi nous. Ce projet représente l'impact collectif sur les événements socio-politiques et environnementaux qui se produisent tout au long du temps de l'humanité. Le projet comprend une introduction narrative, 12 scènes évolutives comprenant de l’animation et du son ainsi qu’une scène finale qui amène l’interacteur à se questionner sur la nature du projet.

## Le produit minimum viable (MVP)

Le prototype consiste d’une projection sur 3 murs (5760x1080), d’une trame sonore « surround sound » jouant dans 4 haut-parleurs situées aux quatre coins de la pièce, d’un potentiomètre permettant de choisir l’affichage entre 6 scènes projetées, d’un interrupteur permettant de déclencher la scène finale ainsi qu’une caméra qui filme l’interacteur et d’un projecteur de lumière (Spotlight) qui s’active uniquement lorsque la présence de l’interacteur est détectée par une Kinect. Il est important de noter que le bouton et le potentiomètre sont sous forme virtuelle dans Max 8 en ce qui concerne le prototype. De plus, chacune des 12 scènes contient une animation After Effects et une trame sonore. Cependant, pour le prototype, seulement 3 scènes sont complètes et 3 des autres scènes comprennent seulement le projet Photoshop statique.

## Lien vers le GitHub

<https://github.com/MALT5/L-horloge-de-l-apocalypse>

## Dates de livraisons des tests

* 1. Test du déclenchement du projecteur de lumière (Spotlight) par la détection de présence de la Kinect – 13 Décembre
  2. Test du déclenchement des 3 projecteurs après un délai de 5 secondes suite à la détection du mouvement. – 13 Décembre

2.1 Test d’affichage des scènes dans le grand studio (vérifier pour les bogues d’affichage et la résolution des médias) – 13 Décembre

2.2 Test de la trame sonore « surround sound » dans les 4 hauts-parleurs – 13 Décembre

2.3 Test de la fonctionnalité du potentiomètre virtuel dans max8 pour changer l’affichage des scènes principales – 13 Décembre

2.4 Test lorsque le potentiomètre arrive à la fin, la scène finale est déclenchée. – 13 Décembre

3.1 Test lorsque la vidéo de la scène finale tire à sa fin, un son de téléphone est déclenché dans les haut-parleurs. – 13 Décembre

3.2 Test de l’interrupteur : L’interrupteur est activé de base (Un poids représentant un téléphone est mis sur l’interrupteur). Il faut donc que la scène OBS contenant ce que la caméra filme soit activée et projetée lorsque le poids est levé de l’interrupteur – 13 Décembre

# Matrice de risques

# Tests à réaliser

## Scénarios

## Quoi tester ?

# Gestion des fiches de test (issues)