



# Projet « E-QUIZINE »

Kowalski Emanuel

06.12.2022

## Présentation du projet et différentes informations.

Le projet E-QUIZINE avait pour but de créer un site web de quiz, qui permet de répondre à des quiz de toutes sortes, créer par des formateurs inscrits sur le site. Il y a aussi une partie dédiée au formateurs permettant de gérer leurs quiz et matchs, ainsi qu'une partie dédiée au administrateur permettant de gérer les comptes inscrits.

**BOOSTRAP : Logis - Bootstrap Transportation Website Template**

Lien vers le bootstrap: <https://bootstrapmade.com/logis-bootstrap-logistics-website-template/>

URL de la dernière version de l'application hébergée sur le serveur de production:

<https://obiwan.univ-brest.fr/difa3/zkowalsem/v2/CodeIgniter/index.php/accueil/afficher/>

La dernière version en ligne est la V2, où l'on peut ouvrir une session administrateur ou formateur pour après gérer son mot de passe, ou bien afficher la liste des profils pour un administrateur, et la liste des quiz et matchs pour un formateur et après pouvoir les gérer, à savoir pouvoir en créer un nouveau match, le remettre à zéro, le supprimer ou l'activer/désactiver.

Sur la page d'accueil il y a les actualités et il y a un champ de saisie pour le code du match puis le pseudo puis il nous renvoie vers l'affichage du match correspondant.

Nom de la base de données: zal3-zkowalsem\_1

Compte pour tester l'application:

Compte Administrateur:

login: responsable

mot de passe: resp22\_ZUIQ

Compte Formateur:

login : kocik

mot de passe : test

## Description des trigger(s), fonction(s), procédure(s), vue(s)

### Fonctions:

Il y a trois fonctions pour renvoyer l'id depuis le pseudo/code du match.

A savoir:

codematch\_en\_id : il transforme le code du match en id: je l'ai utilisé dans les fonctions qui prennent en paramètre le code du match mais qui doivent accéder à des tables où seulement l'id du match est joint.

pseudo\_en\_id : il fait la même chose mais avec un id de la table t\_compte\_cpt

id\_en\_pseudo: il fait pareil mais en prenant en paramètre le pseudo et renvoyant l'id.

Les fonctions qui renvoient des listes:

liste\_joueur: qui renvoie la liste des joueurs du match associé qui a été passée en paramètre avec le code du match.

liste\_match\_1\_year\_old: renvoie la liste de tous les matchs vieux d'un an.

liste\_match\_1\_year\_old\_specific\_id: renvoie la liste de tous les matchs vieux d'un an d'un formatteur spécifié en paramètre avec son id.

### Procédures:

insere\_actu: procédure qui insère une actualité à la date d'aujourd'hui connaissant l'identifiant d'un match et en précisant l'intitulé du match, sa date de début et de fin et bien sûr la liste des joueurs ayant participé. Une actualité dont l'auteur de l'actualité sera l'administrateur principal (« responsable ») sera ajoutée si le match choisi est fini.

modif\_etat\_match: modifie l'état du match soit ouvert soit fermé avec en paramètre l'id.

modif\_etat\_question: modifie l'état de la question soit ouverte soit fermée avec en paramètre l'id.

modif\_etat\_quiz: modifie l'état du quiz soit ouvert soit fermé avec en paramètre l'id.

moy\_fin\_match: Procédure qui effectue la moyenne des scores d'un match et update la colonne correspondante.

renvoie\_match\_pseudo: renvoie toutes les infos des matchs d'un pseudo de la table t\_compte\_cpt spécifié en paramètre.

### Les vues:

LISTE\_JOUEUR: récupère toutes les informations sur tous les joueurs

LISTE\_JOUEUR\_SCORE\_INF\_50: récupère toutes les informations sur tous les joueurs ayant un score inférieur à 50, ne prend pas en compte les joueurs avec un score à 0.

### Les triggers

delete\_joueur: avant un delete sur la table t\_match\_mtc delete\_joueur supprime tous les joueurs associés à ce match.

delete\_joueur\_after\_raz: après une remise à zéro d'un match, tous les joueurs associés à ce match sont supprimés.

score\_fin\_match: avant de terminer le match il calcule la moyenne de tous les joueurs pour l'insérer dans le match correspondant.

---

## Les améliorations possibles

Effectuer la version v3

---

## Instructions pour l'installation de l'application web sur votre machine serveur ou serveur local.

Commencer par dézipper tout le contenu de RENDU\_FINAL\_KOWALSKI

Puis nous allons commencer par importer la base de données, (je vous conseille d'utilisez **phpMyAdmin pour cette étape**) ou alors une autre applications de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MariaDB.

importer donc le fichier : `zal3-zkowalsem_1.sql` dans votre base de données créer au préalable sur votre serveur sous mariaDB avec le meme nom ou bien un nom que vous avez choisis, attention si vous choisissez un nom ouvrez le fichier `zal3-zkowalsem_1.sql` et modifier toutes les occurences de ce nom par le votre.

Puis grâce à une application cliente FTP placer le dossier CodeIgniter dans l'emplacement ou vous souhaitez hébergez votre site web.

Ensuite effectuez les manipulations suivantes :

-Dans CodeIgniter\application\config

Ouvrir le fichier `database.php`

```
'hostname' => 'localhost', // le nom de votre hote ici localhost
'username' => 'zkowalsem', // Username a votre nom d'utilisateur de votre administration de mariadb, sous serveur local cela va etre root
'password' => '*****', // le mot de passe correspondant
'database' => 'zal3-zkowalsem_1', //le nom de votre base de données, par défaut le nom est zal3-zkowalsem_1.
```

Et enfin modifiez dans dans CodeIgniter\application\config

Le fichier `config.php` à la ligne 26, dans `$config['base_url']` :

Le lien accedant à votre dossier CodeIgniter, dans mon exemple sous local cela donne :

```
$config['base_url'] = 'http://localhost/projet/CodeIgniter/';
```

Puis vous pouvez accédez au site web avec ce meme lien collée dans votre navigateur web.

## **Titre : Plan de tests de validation de la version 1 (V1) de l'application Web « E-quizine Manager »**

Date de création du plan de tests : 20/09/22  
Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22  
Version du plan de tests : V2  
Auteur : V.MARC  
Sprint : Sprint 1

**Date de passage des tests : 05/12/2022**

**URL de l'application Web testée :** <https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zkowalsem/v1/CodeIgniter/index.php/accueil/afficher/>

**Nom du développeur de l'application Web testée : Kowalski**

**Nom du testeur : Leyrit**

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Saisie de l'URL du site Web dans la barre d'adresse du navigateur Web	Affichage correct de la page d'accueil du site Web sur laquelle on voit : <ul style="list-style-type: none"><li>• les actualités dans un tableau (titre, texte, date de publication et pseudo de l'auteur) ou le message « Aucune actualité pour le moment »,</li><li>• un champ de saisie pour le code d'un match</li><li>• un hyperlien / bouton de connexion</li></ul>	OK.
Appui sur le bouton ou l'hyperlien de connexion	Une page de connexion avec 2 champs de saisie pour les identifiants s'affiche.	OK.
Saisie du code (ou de l'identifiant d'un match) dans l'URL de la page (en paramètre) permettant l'affichage des données d'un match.	Affichage correct de la page d'affichage des données d'un match avec : <ul style="list-style-type: none"><li>- les données du match (son intitulé, le code du match, l'intitulé du quiz associé...),</li></ul>	OK.

	- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	
Un joueur saisit le code d'un match dans le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web puis saisit un pseudo qu'il a choisi pour participer au match concerné.	Affichage correct de la page d'affichage des données d'un match avec : - les données du match (son intitulé, le code du match, l'intitulé du quiz associé...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	OK.
Un joueur appuie sur le bouton « Participer au match » sans avoir rempli le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil [[+ affichage d'un message d'erreur indiquant que le code doit être saisi dans le formulaire.]]	OK.
Un joueur saisit le code d'un match qui n'existe pas dans le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web.	Affichage d'un message d'erreur indiquant qu'aucun match ayant ce code n'existe.	OK.
Un joueur choisit et valide un pseudo déjà utilisé pour le match concerné.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil et un message d'erreur indique que le pseudo choisi existe déjà pour le match.	OK
Un joueur appuie sur le bouton « Valider » sans avoir rempli le champ de saisie pour choisir son pseudo de joueur.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil / vers la page du formulaire pour le choix du pseudo pour jouer [[+ affichage d'un message d'erreur indiquant que le pseudo choisi doit être saisi dans le formulaire.]]	OK
Saisie, dans le formulaire de connexion, d'un identifiant et d'un mot de passe (caché) d'un formateur présents dans la base de données	La page d'accueil de l'espace privé des formateurs s'affiche avec le menu visible. Un message de bienvenue s'adresse au formateur connecté. Il est impossible pour un administrateur connecté d'afficher une des pages de l'espace privé des formateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK

Saisie d'un identifiant et d'un mot de passe NON présents dans la base de données	Un message d'erreur s'affiche « Echech d'authentification, veuillez réessayez »	
Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique sur la rubrique « mon profil »	Le profil du formateur connecté s'affiche dans la page (ou dans un formulaire pré-rempli).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur modifie dans le formulaire une ou plusieurs données qui le concernent, appuie sur le bouton « Valider » puis ré-affiche son profil.	Le profil du formateur connecté s'affiche dans la page. Les modifications effectuées ont été prises en compte. ( <i>A noter</i> : modification + confirmation d'un nouveau mot de passe uniquement dans la version V1).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Valider » alors que le formulaire est vide.	Un message d'erreur s'affiche « Champ de saisie vide » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Valider » alors que les 2 saisies du mot de passe ne sont pas identiques.	Un message d'erreur s'affiche « Confirmation du mot de passe erronée, Veuillez réessayer » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Annuler » du formulaire de modification du profil.	L'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil ») de son espace privé.	KO. Pas de bouton annuler, solution de mettre le formulaire sur une autre page pour permettre une annulation qui redirige vers la page profils
Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique dans le menu sur la rubrique « Matches » et choisit d'afficher un match particulier.	Les données du match s'affichent correctement sur la page (pour être vidéo-projetée, par exemple) avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	OK

Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique sur « Déconnexion »	La session se ferme, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (Front Office) de l'application Web et il est impossible d'afficher une des pages de l'espace privé des formateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK
Saisie, dans le formulaire de connexion, d'un identifiant et d'un mot de passe (caché) d'un administrateur présents dans la base de données	La page d'accueil de l'espace privé des administrateur s'affiche avec le menu visible. Un message de bienvenue s'adresse à l'administrateur connecté. Il est impossible pour un formateur connecté d'afficher une des pages de l'espace privé des administrateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK
Saisie d'un identifiant et d'un mot de passe NON présents dans la base de données	Un message d'erreur s'affiche « Echec d'authentification, veuillez réessayez »	OK
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique sur la rubrique « mon profil »	Le profil de l'administrateur connecté s'affiche dans la page (ou dans un formulaire pré-rempli).	OK
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur modifie dans le formulaire une ou plusieurs données qui le concernent, appuie sur le bouton « Valider » puis ré-affiche son profil.	Le profil de l'administrateur connecté s'affiche dans la page. Les modifications effectuées ont été prises en compte. ( <i>A noter</i> : modification + confirmation d'un nouveau mot de passe uniquement dans la version V1).	OK
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton « Annuler » du formulaire de modification du profil.	L'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil ») de son espace privé.	KO. Pas de bouton annuler, solution de mettre le formulaire sur une autre page pour permettre une annulation qui redirige vers la page profils
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton	Un message d'erreur s'affiche « Champ de saisie vide » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire	OK

« Valider » alors que le formulaire est vide.	(ou la rubrique « mon profil »).	
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton « Valider » alors que les 2 saisies du mot de passe ne sont pas identiques.	Un message d'erreur s'affiche « Confirmation du mot de passe erronée, Veuillez réessayer » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique dans le menu sur la rubrique « Comptes ».	La liste de tous les profils s'affiche sur la page.	OK
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique sur « Déconnexion »	La session se ferme, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (Front Office) de l'application Web et il est impossible d'afficher une des pages de l'espace privé des administrateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK



## **Titre : Plan de tests de validation de la version 2 (V2.0, V2.1 et V2.2) de l'application Web « E-quizine Manager »**

Date de création du plan de tests : 20/09/22  
Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22  
Version du plan de tests : V2  
Auteur : V.MARC  
Sprint : Sprint 2 (Versions 2.0, 2.1 et 2.2)

**7**Date de passage des tests : 0712/2022

URL de l'application Web testée : <https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zkowalsem/v2/CodeIgniter/index.php/accueil/afficher/>

Nom du développeur de l'application Web testée : Kowalski

Nom du testeur :Leyrit

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Dans son espace privé, le formateur connecté clique sur la rubrique « Matches » du menu.	Le formateur peut alors visualiser sous forme d'un tableau <b>tous les quiz actifs</b> (titre/description/auteur) et leurs matches associés, s'il y en a (titre/dates/auteur). Si un quiz est incomplet (aucune question associée), le message « Quiz incomplet » est affiché. <b>Sur chaque ligne de match dont l'auteur est le formateur connecté</b> , il y a : <ul style="list-style-type: none"><li>- un hyperlien permettant de cliquer sur l'intitulé ou le code du match,</li><li>- un bouton / une icône pour supprimer le match,</li><li>- un bouton / une icône pour activer / désactiver ce match,</li><li>- un bouton / une icône pour le remettre à zéro.</li></ul>	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un match et clique sur un	Une page affichant le match sélectionné s'ouvre. Dans l'URL, le code du match de 8 caractères	OK

hyperlien associé au match choisi.	<p>apparaît. Les données du match s'affichent correctement sur la page (pour être vidéo-projetées, par exemple) avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les données du match (l'intitulé du quiz et celui du match, le code du match...),</li> <li>- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.</li> <li>- si le match n'est pas fini (date de fin à NULL), après l'affichage des des données du match, un bouton « Terminer le match » est affiché (mais pas actif car la terminaison d'un match est demandée dans le sprint 3),</li> <li>- si le match est fini (date de fin non NULL), avant ou après l'affichage des données du match, le score final et total en % du match est affiché.</li> </ul>	
Sur la page affichant tous les quiz / matchs, le formateur appuie sur un bouton « Créer un match ».	Un formulaire d'ajout de match s'ouvre et propose l'ajout d'un nouveau match à partir d'un quiz existant <b>et complet</b> .	OK
Le formateur remplit correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matchs de la rubrique de gestion des matchs.	OK
Le formateur ne remplit pas correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un message d'erreur « Veuillez remplir correctement le formulaire » s'affiche et le formulaire est ré-affiché.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur appuie sur le bouton « Créer un match » et choisit de lui associer à un quiz dont il n'est pas l'auteur.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matchs de la rubrique de gestion des matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Supprimer ».	Le match choisi est supprimé (+ toutes les données associées) et n'apparaît plus dans la liste des quiz / matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur	La date de fin du match est remise à NULL et la date	OK mais nouvelle date de

sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Remettre à zéro (RAZ) ».	de début est positionnée à une date à venir (ex : à la date du lendemain du jour de la manipulation). Les joueurs associés au match sont tous supprimés.	début bizarre
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Activer / Désactiver ».	Le match choisi est activé / désactivé.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo de son choix dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Les données du match s'affichent correctement sur la page avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (inexistant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « Code de match non existant » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo (déjà existant) dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « pseudo déjà utilisé » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Le joueur répond (ou non) aux questions du quiz associé au match choisi puis appuie sur le bouton « Terminer ».	Le score final du joueur (% de bonnes réponses données par rapport au nombre total de bonnes réponses) s'affiche.	OK
Une fois que le joueur a terminé son match, il peut choisir d'appuyer sur le bouton « Voir les bonnes réponses », s'il y en a un.	Le questionnaire associé au match est affiché avec les bonnes réponses mises en évidence.	OK

## **Titre : Plan de tests de validation de la version 1 (V1) de l'application Web « E-quizine Manager »**

Date de création du plan de tests : 20/09/22  
Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22  
Version du plan de tests : V2  
Auteur : V.MARC  
Sprint : Sprint 1

**Date de passage des tests : 07.12.2022**

**URL de l'application Web testée :** <https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zhisseial/dev/CodeIgniter/index.php/accueil/afficher>

**Nom du développeur de l'application Web testée :** Ali Hissein

**Nom du testeur :** Kowalski Emanuel

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Saisie de l'URL du site Web dans la barre d'adresse du navigateur Web	Affichage correct de la page d'accueil du site Web sur laquelle on voit : <ul style="list-style-type: none"><li>• les actualités dans un tableau (titre, texte, date de publication et pseudo de l'auteur) ou le message « Aucune actualité pour le moment »,</li><li>• un champ de saisie pour le code d'un match</li><li>• un hyperlien / bouton de connexion</li></ul>	OK
Appui sur le bouton ou l'hyperlien de connexion	Une page de connexion avec 2 champs de saisie pour les identifiants s'affiche.	OK
Saisie du code (ou de l'identifiant d'un match) dans l'URL de la page (en	Affichage correct de la page d'affichage des données d'un match avec :	Manque intitulé du quiz ou du match. Il y a seulement un seul intitulé.

paramètre) permettant l'affichage des données d'un match.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les données du match (son intitulé, le code du match, l'intitulé du quiz associé...),</li> <li>- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.</li> </ul>	
Un joueur saisit le code d'un match dans le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web puis saisit un pseudo qu'il a choisi pour participer au match concerné.	<p>Affichage correct de la page d'affichage des données d'un match avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les données du match (son intitulé, le code du match, l'intitulé du quiz associé...),</li> <li>- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.</li> </ul>	Manque intitulé du quiz ou du match. Il y a seulement un seul intitulé.
Un joueur appuie sur le bouton « Participer au match » sans avoir rempli le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil [[+ affichage d'un message d'erreur indiquant que le code doit être saisi dans le formulaire.]]	OK
Un joueur saisit le code d'un match qui n'existe pas dans le champ de saisie sur la page d'accueil de l'application Web.	Affichage d'un message d'erreur indiquant qu'aucun match ayant ce code n'existe.	OK
Un joueur choisit et valide un pseudo déjà utilisé pour le match concerné.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil et un message d'erreur indique que le pseudo choisi existe déjà pour le match.	OK
Un joueur appuie sur le bouton « Valider » sans avoir rempli le champ de saisie pour choisir son pseudo de joueur.	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil / vers la page du formulaire pour le choix du pseudo pour jouer [[+ affichage d'un message d'erreur indiquant que le pseudo choisi doit être saisi dans le formulaire.]]	OK
Saisie, dans le formulaire de connexion, d'un identifiant et d'un mot de passe (caché) d'un formateur présents dans la base de données	La page d'accueil de l'espace privé des formateurs s'affiche avec le menu visible. Un message de bienvenue s'adresse au formateur connecté. Il est impossible pour un administrateur connecté d'afficher une des pages de l'espace privé des	Possibilité d'accédez au page avec un compte administrateur

	formateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	
Saisie d'un identifiant et d'un mot de passe NON présents dans la base de données	Un message d'erreur s'affiche « Echec d'authentification, veuillez réessayez »	OK
Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique sur la rubrique « mon profil »	Le profil du formateur connecté s'affiche dans la page (ou dans un formulaire pré-rempli).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur modifie dans le formulaire une ou plusieurs données qui le concernent, appuie sur le bouton « Valider » puis ré-affiche son profil.	Le profil du formateur connecté s'affiche dans la page. Les modifications effectuées ont été prises en compte. ( <u>A noter</u> : modification + confirmation d'un nouveau mot de passe uniquement dans la version V1).	Ok
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Valider » alors que le formulaire est vide.	Un message d'erreur s'affiche « Champ de saisie vide » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Valider » alors que les 2 saisies du mot de passe ne sont pas identiques.	Un message d'erreur s'affiche « Confirmation du mot de passe erronée, Veuillez réessayer » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans la rubrique « mon profil », le formateur appuie sur le bouton « Annuler » du formulaire de modification du profil.	L'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil ») de son espace privé.	Redirection vers la page de connexion
Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique dans le menu sur la rubrique « Matches » et choisit d'afficher un match particulier.	Les données du match s'affichent correctement sur la page (pour être vidéo-projetée, par exemple) avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...),	Manque l'intitulé et le code du match

	- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	
Dans l'espace formateur, le formateur connecté clique sur « Déconnexion »	La session se ferme, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (Front Office) de l'application Web et il est impossible d'afficher une des pages de l'espace privé des formateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK
Saisie, dans le formulaire de connexion, d'un identifiant et d'un mot de passe (caché) d'un administrateur présents dans la base de données	La page d'accueil de l'espace privé des administrateur s'affiche avec le menu visible. Un message de bienvenue s'adresse à l'administrateur connecté. Il est impossible pour un formateur connecté d'afficher une des pages de l'espace privé des administrateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	Possibilité d'afficher le menu profil d'un administrateur à partir d'un compte modérateur, avec des erreurs php s'affichant.
Saisie d'un identifiant et d'un mot de passe NON présents dans la base de données	Un message d'erreur s'affiche « Echec d'authentification, veuillez réessayez »	OK
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique sur la rubrique « mon profil »	Le profil de l'administrateur connecté s'affiche dans la page (ou dans un formulaire pré-rempli).	OK
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur modifie dans le formulaire une ou plusieurs données qui le concernent, appuie sur le bouton « Valider » puis ré-affiche son profil.	Le profil de l'administrateur connecté s'affiche dans la page. Les modifications effectuées ont été prises en compte. ( <u>A noter</u> : modification + confirmation d'un nouveau mot de passe uniquement dans la version V1).	OK
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton « Annuler » du formulaire de modification du profil.	L'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil ») de son espace privé.	Redirection vers la page de connexion

Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton « Valider » alors que le formulaire est vide.	Un message d'erreur s'affiche « Champ de saisie vide » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans la rubrique « mon profil », l'administrateur appuie sur le bouton « Valider » alors que les 2 saisies du mot de passe ne sont pas identiques.	Un message d'erreur s'affiche « Confirmation du mot de passe erronée, Veuillez réessayer » et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire (ou la rubrique « mon profil »).	OK
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique dans le menu sur la rubrique « Comptes ».	La liste de tous les profils s'affiche sur la page.	Pas de rubrique compte, mais affichage de tous les profils a la connection
Dans l'espace administrateur, l'administrateur connecté clique sur « Déconnexion »	La session se ferme, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (Front Office) de l'application Web et il est impossible d'afficher une des pages de l'espace privé des administrateurs en saisissant directement son URL dans la barre d'adresse du navigateur Web.	OK



## **Titre : Plan de tests de validation de la version 2 (V2.0, V2.1 et V2.2) de l'application Web « E-quizine Manager »**

Date de création du plan de tests : 20/09/22

Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22

Version du plan de tests : V2

Auteur : V.MARC

Sprint : Sprint 2 (Versions 2.0, 2.1 et 2.2)

**Date de passage des tests :06.12.2022**

**URL de l'application Web testée :** <https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zhisseial/dev/CodeIgniter/index.php/accueil/afficher>

**Nom du développeur de l'application Web testée :** Ali Hissein

**Nom du testeur :** Kowalski Emanuel

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Dans son espace privé, le formateur connecté clique sur la rubrique « Matches » du menu.	<p>Le formateur peut alors visualiser sous forme d'un tableau <b>tous les quiz actifs</b> (titre/description/auteur) et leurs matchs associés, s'il y en a (titre/dates/auteur). Si un quiz est incomplet (aucune question associée), le message « Quiz incomplet » est affiché.</p> <p><b>Sur chaque ligne de match dont l'auteur est le formateur connecté</b>, il y a :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- un hyperlien permettant de cliquer sur l'intitulé ou le code du match,</li><li>- un bouton / une icône pour supprimer le match,</li><li>- un bouton / une icône pour activer / désactiver ce match,</li><li>- un bouton / une icône pour le remettre à zéro.</li></ul>	OK

Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un match et clique sur un hyperlien associé au match choisi.	<p>Une page affichant le match sélectionné s'ouvre. Dans l'URL, le code du match de 8 caractères apparaît. Les données du match s'affichent correctement sur la page (pour être vidéo-projetées, par exemple) avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les données du match (l'intitulé du quiz et celui du match, le code du match...),</li> <li>- le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.</li> <li>- si le match n'est pas fini (date de fin à NULL), après l'affichage des données du match, un bouton « Terminer le match » est affiché (mais pas actif car la terminaison d'un match est demandée dans le sprint 3),</li> <li>- si le match est fini (date de fin non NULL), avant ou après l'affichage des données du match, le score final et total en % du match est affiché.</li> </ul>	Manque les intitulés, Le bouton terminer le match et le score.
Sur la page affichant tous les quiz / matches, le formateur appuie sur un bouton « Créer un match ».	Un formulaire d'ajout de match s'ouvre et propose l'ajout d'un nouveau match à partir d'un quiz existant <b>et complet</b> .	Rentrer du quiz manuel
Le formateur remplit correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matches de la rubrique de gestion des matches.	OK
Le formateur ne remplit pas correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un message d'erreur « Veuillez remplir correctement le formulaire » s'affiche et le formulaire est ré-affiché.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur appuie sur le bouton « Créer un match » et choisit de lui associer à un quiz dont il n'est pas l'auteur.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matches de la rubrique de gestion des matches.	OK

Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Supprimer ».	Le match choisi est supprimé (+ toutes les données associées) et n'apparaît plus dans la liste des quiz / matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Remettre à zéro (RAZ) ».	La date de fin du match est remise à NULL et la date de début est positionnée à une date à venir (ex : à la date du lendemain du jour de la manipulation). Les joueurs associés au match sont tous supprimés.	Error Number: 1048  Column 'new_text' cannot be null
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Activer / Désactiver ».	Le match choisi est activé / désactivé.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo de son choix dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Les données du match s'affichent correctement sur la page avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	Manque les intitulés
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (inexistant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « Code de match non existant » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo (déjà existant) dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « pseudo déjà utilisé » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Le joueur répond (ou non) aux questions du quiz associé au match choisi puis appuie sur le bouton « Terminer ».	Le score final du joueur (% de bonnes réponses données par rapport au nombre total de bonnes réponses) s'affiche.	KO

Une fois que le joueur a terminé son match, il peut choisir d'appuyer sur le bouton « Voir les bonnes réponses », s'il y en a un.

Le questionnaire associé au match est affiché avec les bonnes réponses mises en évidence.

KO