

Plan de test

1. Introduction

L'Objectif de ce plan de test sera de valider la partie fonctionnalité.

En termes de périmètre, la couverture s'étendra à la création, la gestion, l'exécution et le suivi des résultats des tournois.

Notre scope comprend des fonctionnalités essentielles à les générations de tournois :

- La création des équipes à partir de joueurs
- Les créations de tournois
- La gestion des tournois
- Assurer la continuité des étapes du tournois

Quant à notre out of scope il comprend la fonctionnalité qui permet de charger des fichiers afin de générer des équipes ou de charger des équipes prêtes à concourir.

Dans le but de nous assurer que notre programme répond aux fonctionnalités attendues, nous allons mettre en place différents types de test :

- Test Unitaires : Dans le but de tester les parties importantes de lié à la logique de notre code
- Test d'intégration : Ici notre souhait est de nous assurer que l'ajout de nouvelles fonctionnalités ne viennent pas casser le code existant
- Tests Fonctionnels : Pour vérifier chaque fonctionnalité contre ses spécifications.
- etc.

2. Environnement de Test

Le projet étant dans une phase de prototype. Nous exécuterons les tests sur nos propre machine. Il n'est pas nécessaire d'automatiser les tests aujourd'hui ou de prévoir des environnements de déploiement.

Pour l'exécution des tests, nous utiliseront le framework Mocha et la librairie Chai.

3. Analyse de risque

En nous basant sur le scope défini, une première analyse de risque.