

DOCUMENT DE TEST

E-Scape Game



PROJET DÉVELOPPÉ PAR L'ÉQUIPE Q8

29 janvier 2021

Table des matières

1	Introduction	2
2	Test des fonctionnalités	2
2.1	Inscription en tant que gérant	2
2.2	Inscription en tant que joueur	2
2.3	Connexion	3
2.4	Création d'un jeu	3
2.5	Création d'une salle	4
2.6	Création d'une énigme	4
2.7	Suppression d'un jeu	5
2.8	Suivi d'un joueur	5
2.9	Suppression d'une énigme	6
2.10	Envoi d'indice et d'aide	6
2.11	Consulter le classement en tant que gérant	6
2.12	Choisir un jeu	7
2.13	Jouer	7
2.14	Consulter le classement en tant que joueur	8
2.15	Gagner la partie	8
2.16	Perdre la partie	8
3	Tests utilisateurs	9
3.1	Protocole	9
3.2	Résultat	9
3.2.1	INTERFACES	9
3.2.2	PROBLÈME RENCONTRÉ	11
3.2.3	AMÉLIORATION APPORTÉE	11
4	Conclusion	11



1 Introduction

Ce document va présenter les différents tests effectués durant le projet. Les premiers tests étant ceux qui ont été effectués durant le développement grâce au framework JUnit. Les tests suivants ont été réalisés à la fin du développement et concernent les fonctionnalités importantes.

Les tests utilisateurs ont été réalisés le 28 janvier et concernaient la version finale de l'application.

2 Test des fonctionnalités

2.1 Inscription en tant que gérant

Avant de créer des jeux, il est nécessaire de se créer un compte administrateur.

Fonctionnalité	Inscription en tant que gérant
Comportement Attendu	Seul les personnes qui possèdent la clé peuvent créer un compte de gérant
n°	Étape
1	Remplir les champs identifiant, mot de passe et clé Identifiant : 3 caractères minimum Mot de passe : 8 caractères minimum et doit contenir au moins 1 majuscule, 1 minuscule, 1 chiffre et 1 caractère spécial
2	Cliquer sur "Confirmation"
Résultat	Si le login n'est pas déjà utilisé, le compte est créé. Sinon, un message d'erreur apparaît

2.2 Inscription en tant que joueur

Avant de commencer à jouer, il est nécessaire de se créer un compte.



Fonctionnalité	Inscription en tant que joueur
Comportement Attendu	Tout le monde peut se créer un compte joueur.
n°	Étape
1	Remplir les champs identifiant et mot de passe Identifiant : 3 caractères minimum Mot de passe : 8 caractères minimum et doit contenir au moins 1 majuscule, 1 minuscule, 1 chiffre et 1 caractère spécial
2	Cliquer sur "Confirmation"
Résultat	Si le login n'est pas déjà utilisé, le compte est créé Sinon, un message d'erreur apparaît

2.3 Connexion

Une fois l'inscription effectuée, il est nécessaire de se connecter pour profiter du logiciel.

Fonctionnalité	Connexion
Comportement Attendu	Seul les personnes inscrites peuvent se connecter
n°	Étape
1	Remplir les champs identifiant et mot de passe
2	Cliquer sur "Connexion"
Résultat	Un nouvel affichage apparaît

2.4 Création d'un jeu

La première étape est la création d'un jeu.



Fonctionnalité		Création d'un jeu
Comportement Attendu		Ajout d'un jeu dans la base de données
n°	Étape	
1	Accéder à l'interface de création	
2	Remplir les champs : "Titre du jeu", "Score Initial" et "Fin de l'histoire"	
3	Cliquer sur "Enregistrer"	
Résultat	Le jeu est ajouté a la base de données et on revient à l'affichage précédent	

2.5 Création d'une salle

Une fois le jeu créé, il est possible de créer une salle et d'y ajouter le jeu.

Fonctionnalité		Création d'une salle
Comportement Attendu		Ajout de la salle dans la base de données
n°	Étape	
1	Accéder à l'interface de création	
2	Cliquer sur "Nouvelle Salle"	
3	Cliquer sur "Enregistrer"	
4	Cliquer sur "Choisir jeu" sur la nouvelle salle apparue	
5	Activer ou non le mode compétitif puis cliquer sur "Choisir"	
Résultat	La salle est ajoutée à la base de données et l'affichage de la liste des salles apparaît	

2.6 Création d'une énigme

Une énigme peut être créée à plusieurs moments, lors de la création du jeu ou alors lorsqu'on veut en modifier un.



Fonctionnalité	Création d'une énigme
Comportement Attendu	Ajout de l'énigme dans la base de données
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de création
2	Cliquer sur "Modifier le jeu"
3	Cliquer sur "Nouvelle Enigme"
4	Remplir les champs
5	Enregistrer l'énigme
Résultat	L'énigme est ajoutée à la base de données

2.7 Suppression d'un jeu

On peut supprimer un jeu s'il n'est pas dans une salle. Ici le jeu n'est pas dans une salle et peut donc être supprimé directement depuis l'interface de création.

Fonctionnalité	Suppression d'un jeu
Comportement Attendu	Suppression du jeu dans la base de données
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de création
2	Cliquer sur "Supprimer" pour le jeu choisi
Résultat	Le jeu et les énigmes sont supprimés de la base de données et l'affichage de la liste des jeux apparaît

2.8 Suivi d'un joueur

Si un joueur est en train de jouer dans une salle, le gérant peut suivre son avancement depuis le menu.

Fonctionnalité	Suivi d'un joueur
Comportement Attendu	Pouvoir suivre l'avancée d'un joueur dans le jeu
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de gestion
2	Cliquer sur "Suivre partie"
Résultat	On voit bien la partie que le joueur est en train de jouer



2.9 Suppression d'une énigme

Une énigme peut être supprimée d'un jeu depuis le menu de modification d'énigmes.

Fonctionnalité	Suppression de la dernière énigme
Comportement Attendu	Suppression de l'énigme dans la base de données
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de création
2	Cliquer sur "Supprimer"
3	Cliquer sur "Enregistrer"
Résultat	La dernière énigme ne fait plus partie du jeu et l'affichage de la liste des jeux apparaît

2.10 Envoi d'indice et d'aide

Si un joueur est en train de jouer dans une salle, le gérant peut lui envoyer de l'aide par message ou lui débloquent un indice.

Fonctionnalité	Envoie d'indice et d'aide
Comportement Attendu	Pouvoir envoyer un indice ou/et un message d'aide
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de gestion
2	Cliquer sur "Suivre partie"
3	Remplir le champ pour envoyer un message ou choisir l'indice à envoyer
4	Cliquer sur "Envoyer" si on envoie un message
Résultat	Le joueur reçoit bien le message ou/et l'indice. précédent

2.11 Consulter le classement en tant que gérant

Le gérant peut consulter les scores de chaque jeu depuis le menu de modification du jeu.



Fonctionnalité	Consulter le classement
Comportement Attendu	Pouvoir consulter le classement d'un jeu
n°	Étape
1	Accéder à l'interface de création
2	Cliquer sur "Modifier" pour le jeu concerné
3	Cliquer sur "Classement"
Résultat	L'affichage du classement du jeu choisi

2.12 Choisir un jeu

Un joueur peut choisir le jeu qu'il souhaite rejoindre dans le menu des salles.

Fonctionnalité	Choisir un jeu
Comportement Attendu	Accéder à l'interface du jeu
n°	Étape
1	Se connecter
2	Cliquer sur "Rejoindre la salle" pour le jeu choisi
Résultat	L'interface contenant la première énigme apparaît

2.13 Jouer

Un joueur peut répondre à une énigme.

Fonctionnalité	Jouer
Comportement Attendu	Avancement dans le jeu
n°	Étape
1	Accéder au jeu
2	Écrire la bonne réponse dans le champ
3	Cliquer sur "Confirmer" ou appuyer sur la touche entrée
Résultat	Passage à l'étape suivante précédent



2.14 Consulter le classement en tant que joueur

Dans le menu des salles, le joueur peut consulter le classement de n'importe quel jeu.

Fonctionnalité	Consulter le classement
Comportement Attendu	Pouvoir consulter le classement d'un jeu
n°	Étape
1	Accéder au menu des salles
2	Cliquer sur "Classement"
3	Cliquer sur le jeu dont on veut voir le classement
Résultat	Le joueur accède au classement du jeu

2.15 Gagner la partie

Si le joueur répond correctement à toutes les énigmes, il accédera donc à l'écran de victoire et son score sera affiché.

Fonctionnalité	Gagner la partie
Comportement Attendu	La partie prend fin et on a l'écran de victoire
n°	Étape
1	Accéder au jeu
2	Répondre correctement à toutes les énigmes.
3	Valider la fin de l'histoire
Résultat	Le joueur voit l'écran de fin de victoire après que la fin aie été accusée par l'administrateur.

2.16 Perdre la partie

Si le joueur ne répond pas aux questions dans le temps imparti il accédera donc à l'écran de défaite.



Fonctionnalité	Perdre la partie
Comportement Attendu	La partie prend fin et on a l'écran de défaite
n°	Étape
1	Accéder au jeu
2	Ne pas réussir toutes les énigmes avant la fin du temps
Résultat	Le joueur voit l'écran de défaite après que la fin aie été accusée par le maître du jeu.

3 Tests utilisateurs

Dû au fonctionnement de l'application sur un réseau local, les tests utilisateurs ont eu lieu en présentiel.

Les tests utilisateurs ont pour but de recueillir l'avis de personnes extérieures au projet. Le comportement et les réactions sont observés. Toutes ces informations permettent de vérifier si l'application fonctionne correctement, si les visuels plaisent et d'améliorer certaines fonctionnalités si nécessaire.

3.1 Protocole

À partir des deux possibilités d'utilisation nous avons établi 3 scénarios de tests disponibles à la fin du document. Les testeurs étaient laissés en autonomie avec l'application et le scénario. Toutes leurs remarques ont été notées.

3.2 Résultat

3.2.1 INTERFACES

Chaque testeur a noté les interfaces sur une échelle de 1 à 6. Vous trouverez ci dessous, les commentaires des utilisateurs ainsi que les notes moyennes obtenues.

Connexion / Inscription : 4.5/6

Les remarques sur l'interface de connexion ont été globalement positives, une interface épurée et travaillée. Assez claire et intuitive. Les champs pourraient être conservés lors de la navigation entre l'interface de connexion et l'interface d'inscription. La sécurité du mot de passe est trop importante dans ce contexte. Page plus travaillée donc choque par rapport au reste de l'application.



Classement : 4.5/6

L'accès au classement en tant que maître du jeu n'est pas intuitif. Il est possible d'ouvrir cet affichage autant de fois qu'on le veut. L'affichage est simple et assez sobre. Un problème détecté est que la fenêtre de classement reste ouverte même après la déconnexion de l'utilisateur.

Salle d'attente des joueurs : 3.5/6

Nous n'avons pas eu de remarques particulières concernant cet écran.

Salle de jeu : 3.5/6

L'image est mal cadrée et le passage à une nouvelle énigme pas assez visible. Les interfaces pourraient être plus ergonomiques notamment grâce à l'ajout de descriptions. Si le jeu n'a qu'un seul ou deux indices, il faut que le joueur soit notifié, qu'il n'attende pas un indice qui ne viendra jamais. Les indices pourraient être plus identifiables et mis en valeurs. Le fait qu'ils soient centrés serait un atout également.

Écran de victoire/défaite : 5/6

À la fin de la partie il faudrait un bouton de retour pour savoir quoi faire à la fin de la partie. En effet aucune indication n'est à l'écran et le joueur est perdu sur ce qu'il doit faire ensuite. Un pop-up lors d'une défaite sera souhaitable pour plus d'indications.

Menu principal : 4/6

Menu assez clair qui est très simple et réactif. La surbrillance et les indications permettent de ne pas se perdre sur l'écran. Un seul soucis étant un léger problème d'affichage lorsque la souris est manipulée assez rapidement entre les deux boutons.

Gestionnaire de salle/jeu : 3.5/6

Mettre en avant le mode compétitif, soit de manière à pouvoir le sélectionner dans le menu soit modifier le message du choix du jeu en "choix du jeu/mode". Mais cela reste une interface efficace pour la sélection et le suivi des joueurs.

Création / Modification des jeux : 3/6

Plus d'indications pour indiquer quels champs sont à modifier. Quels champs correspondent à quoi. Réduire la taille du champ score. Les boutons pourraient être agrandis.

Suivi des joueurs : 3/6



La police d'écriture à soulever quelques remarques et peut donc, peut-être, être retravaillée. Les différentes réponses possibles ne sont pas assez mise en avant.

Remarque générale de la part des joueurs :

Le plein écran permet une meilleure immersion. Il faudrait prévenir dès que le joueur doit attendre une action du gérant. L'application reste intuitive et fonctionne correctement hors problèmes de connexion.

Remarque générale pour le rôle de gérant :

Les interfaces sont intuitives et restent accessibles. On peut facilement se repérer dans l'application.

3.2.2 PROBLÈME RENCONTRÉ

Les tests ayant eu lieu sur un site où nous n'avions aucun droits sur le réseau, des problèmes intempestifs de communications entre le maître du jeu et les joueurs sont survenus.

3.2.3 AMÉLIORATION APPORTÉE

Suite aux retours des testeurs, nous avons amélioré certains éléments du logiciel. L'image de fond des menus a été changée de manière à apporter un peu d'esthétisme. Les boutons d'affichage des indices qui ne font pas partie de l'énigme ont été grisés de manière à voir combien d'indices sont éventuellement obtenables. Les indices qui ont été débloqués par le gérant sont maintenant plus visibles avec une écriture colorée.

4 Conclusion

Les tests effectués ont permis de garder une application saine qui fonctionne entre les différents sprints.

Les tests utilisateurs ont permis de soulever des problèmes et de confronter l'application à un regard extérieur que l'équipe de développement n'avait pas. L'importance de l'ergonomie des visuels et de l'intuitivité étaient des points importants à faire tester. Malgré quelques soucis de connexion causés par la flexibilité du réseau, les testeurs ont apprécié l'expérience et ont été curieux quant à son fonctionnement.