

Cahier de recettes

Application de compagnon virtuel sur smartphone



Étudiants : Mathis Ruffieux et Néréïs Dugaleix

Encadrante : Mme. Lydie du Bousquet

Tuteur : Mr. Damien Pellier

Sommaire :

I) Soumission	3
Remise de l'application	3
Remise des documents	3
II) Vérification	3
Environnement de test	3
Ensemble de tests à réaliser	4
III) Validation	6
Décisionnaire	6

I) Soumission

a) Remise de l'application

Lors de la remise de l'application nous allons rendre :

- Une application mobile codée en Flutter et en Dart déposée sur un dépôt git
- Une vidéo de démonstration illustrant un exemple d'utilisation de l'application

b) Remise des documents

Liste des documents à remettre lors de la première soutenance et/ou lors de la soutenance finale :

- Le cahier des charges
- Le cahier de recette
- Le plan de développement
- Le manuel d'utilisation du point de vue d'un utilisateur et du point de vue d'un scientifique souhaitant mettre à jour les scénarios à distance
- Le manuel d'installation de l'application sur le téléphone
- Le plan de tests
- La documentation interne des langages utilisés
- Le code source du programme
- Le rapport du projet
- Le résumé en français et en anglais
- Les compte-rendus de réunions

II) Vérification

a) Environnement de test

Les différents acteurs sont :

- Les utilisateurs de l'application
- Une personne en charge de récupérer les données et de les analyser
- Une personne en charge de mettre à jour les scénarios correspondants aux questions du jour et des dialogues

L'environnement des tests sont : un smartphone Android ou IOS

b) Ensemble de tests à réaliser

Scénario 1 : Utilisateur télécharge l'application

But : Voir si il est possible de télécharger l'application via IOS ou android.

Environnement de test : Via un smartphone, sur l'app store ou le play store.

Contraintes : Avoir accès à internet.

Dépendance : Aucune.

Procédure de tests : Ouverture du smartphone, lancement de l'app store ou du play store, téléchargement de l'application mobile.

Résultat attendus : L'application est téléchargée sans erreur.

Scénario 2 : Utilisateur lance pour la première fois l'application

But : Observer si le dialogue de départ se déroule correctement et si l'utilisateur comprend ce qui lui est demandé. Par exemple lorsque son prénom est demandé, voir s' il écrit "Je m'appelle Pierre" ou juste "Pierre".

Environnement de test : Le smartphone de l'utilisateur.

Contraintes : Aucune.

Dépendance : Il faut avoir téléchargé l'application au préalable.

Procédure de tests : Cliquer sur l'icône de l'application pour la lancer.

Résultat attendus : On s'attend à ce que le scénario de départ se lance et se déroule correctement.

Scénario 3 : Utilisateur répond à une question du jour

But : Observer une interaction de l'utilisateur avec l'IA.

Environnement de test : Le smartphone de l'utilisateur.

Contraintes : L'utilisateur doit soit cliquer sur une notification de question du jour, ou ouvrir la question du jour depuis la page d'accueil.

Dépendance : L'application doit être téléchargée et le scénario de lancement doit déjà être effectué.

Procédure de tests : Cliquer sur une notification de question du jour ou ouvrir la question du jour depuis la page d'accueil, dérouler le dialogue.

Résultat attendu : L'utilisateur comprend toutes les questions. De plus on s'attend à ce que lorsque des questions fermées sont posées, l'utilisateur ne puisse pas écrire de réponse ouverte mais seulement cliquer sur des choix de réponses.

Scénario 4 : Utilisateur écrit dans le journal

But : Tester l'implémentation du journal.

Environnement de test : Le smartphone de l'utilisateur.

Contraintes : Format UTF-8 pour écrire en français, anglais ou japonais.

Dépendance : L'application doit être téléchargée et le scénario de lancement doit déjà être effectué.

Procédure de tests : Ouvrir le journal depuis un bouton sur l'interface, écrire dedans, fermer le journal et le réouvrir pour voir si ça a bien été sauvegardé.

Résultat attendus : On s'attend à ce que le journal soit sauvegardé et que lors de son ouverture on retrouve ce que l'on a écrit précédemment.

Scénario 5 : Utilisateur change les options

But : Observer si les boutons des options fonctionnent correctement, plus spécifiquement celui de changement de langue.

Environnement de test : Le smartphone de l'utilisateur.

Contraintes : choix des langues : Français, Anglais ou Japonais.

Dépendance : L'application doit être téléchargée et le scénario de lancement doit déjà être effectué.

Procédure de tests : L'utilisateur clique sur le bouton pour changer la langue, il choisit une autre langue puis redémarre l'application.

Résultat attendus : Au redémarrage de l'application, la langue est changée.

Scénario 6 : Scientifique récupère les données sur un téléphone

But : Récupérer les données pour les analyser.

Environnement de test : Le smartphone d'un utilisateur.

Contraintes : Format csv, dans les phrases il ne faut pas de “;”.

Dépendance : Il faut que l'utilisateur ait au moins répondu à une question du jour ou écrit dans le journal.

Procédure de tests : Se connecter au téléphone d'un utilisateur par un câble usb et récupérer le fichier csv correspondant aux données.

Résultat attendu : Le fichier est lisible et correctement formaté.

Scénario 7 : Scientifique met à jour la BDD

But : Mettre à jour les scénarios de “questions du jour”.

Environnement de test : Un fichier csv.

Contraintes : Avoir une connexion internet.

Dépendance : Aucune.

Procédure de tests : Modifier le fichier csv puis le mettre en ligne sur internet pour qu'il soit accessible à tous les utilisateurs.

Résultat attendus : Un fichier est disponible en ligne et peut être téléchargé automatiquement par l'application des utilisateurs.

III) Validation

a) Décisionnaire

Les questionnaires sont nous même ainsi que l'encadrante du projet.
La commission d'éthique doit aussi valider l'application avant de pouvoir la publier.

Le critère d'acceptation est que tous les scénarios soient valides, mais certains sont plus essentiels que d'autres.

Par exemple, il est plus important de pouvoir répondre à la question du jour que d'écrire dans le journal, mais il est plus important d'écrire dans le journal que de pouvoir changer la taille de la police.

Du fait du développement agile, cette liste de scénarios est non-exhaustive et susceptible d'être étendue à de nouveaux scénarios.