

Scénarios Ping Pong Matcher.

Ce document présente les scénarios de test, mettant en scène nos personas Paul et Laura . L'accent est mis sur les objectifs et les motivations des utilisateurs plutôt que sur les actions techniques.

Rappel pour les scénarios il faut se connecter à chaque fois avec l'utilisateur correspondant :

Laura

login : Laura

password : azerty

Paul

login : Paul

password : azerty

attention majuscule au début de chacun des login.

Scénario 1 : Paul - Retour sur le terrain

Contexte :

C'est un vendredi soir particulièrement pluvieux et maussade à Grenoble. Paul, un chauffagiste de 32 ans, vient tout juste de rentrer chez lui dans son appartement situé dans le quartier calme de Charles Rivail. La semaine a été longue et intense au travail, remplie de réunions interminables et de chauffage à réaprer. Il se sent mentalement épuisé et a besoin d'une échappatoire. En retirant ses chaussures, il se dit qu'il n'y a rien de mieux que le sport pour se vider la tête. Il jette un coup d'œil à sa raquette de ping-pong qui prend la poussière sur l'étagère de l'entrée. Cela fait bien trop longtemps qu'il n'a pas joué, et l'envie de taper dans la balle le démange soudainement pour le week-end qui s'annonce.

Il s'installe confortablement dans son canapé, avec le bruit de la pluie qui tape contre les vitres, et attrape sa tablette posée sur la table basse. Son objectif est simple : accéder à son espace personnel pour voir si la communauté de pongistes est active. Il lance l'application avec l'intention de se connecter rapidement à son compte. Il souhaite retrouver son environnement familier, vérifier son statut et se sentir prêt à organiser des matchs. Il espère que le processus d'entrée dans l'application sera fluide pour ne pas briser son élan de motivation. Une fois l'accès validé, il s'attend à atterrir sur son tableau de bord personnel, point de départ de toutes ses futures interactions sportives.

Objectif du scénario → tester si les utilisateurs arrivent facilement à naviguer simplement et flâner sur l'application.

Critères → retour des utilisateurs.

Scénario 2 : Paul - À la recherche de nouveaux adversaires

Contexte :

Maintenant qu'il est devant son tableau de bord, Paul prend un moment pour réfléchir à ce qu'il veut vraiment. Il a l'habitude de jouer avec ses collègues de travail pendant la pause déjeuner, mais il faut bien l'avouer, il commence à s'ennuyer un peu. Il connaît leurs points faibles, leurs services et aussi les effets qu'ils mettent dans leurs remises, et il n'a plus l'impression de progresser. Il stagne à son niveau actuel et cela le frustre. Pour passer au niveau supérieur, il sait qu'il doit se confronter à de nouveaux styles de jeu, des inconnus qui sauront le surprendre. Il a besoin de challenge.

Motivé par cette perspective, son but est maintenant d'explorer la communauté locale pour dénicher de potentiels partenaires. Il se rend sur l'application dédiée à la découverte de joueurs. Il a un niveau débutant et est à la recherche de partenaires avec un niveau supérieur au sien afin de progresser. Son intention est de flâner virtuellement parmi les

membres, d'analyser les avatars et les descriptions pour repérer ce petit truc qui lui donnera envie de proposer un défi. Il espère que cette exploration sera visuelle et inspirante.

Objectif du scénario → tester si les utilisateurs arrivent facilement à trouver un profil spécifique avec qui jouer.

Critères temps et nombres de clics.

Scénario 3 : Laura - modifier son profil

Contexte :

Laura est une pongiste grenobloise de 27 ans qui pratique le tennis de table de manière régulière. Elle utilise l'application dédiée au ping-pong pour entrer en contact avec d'autres joueurs de la région et organiser des matchs. Lorsqu'elle consulte l'application, elle remarque que ses demandes ou propositions de jeu sont rarement acceptées.

Avec le temps, Laura commence à réfléchir aux raisons possibles de cette situation. Elle se rend compte que le niveau affiché sur son profil peut donner l'impression qu'elle est trop forte ou que les matchs seraient déséquilibrés. Cette perception la met mal à l'aise, car elle souhaite avant tout jouer régulièrement et dans une ambiance conviviale.

Dans ce contexte, Laura envisage de baisser le niveau indiqué sur son profil. Elle pense qu'un niveau perçu comme plus accessible encouragerait davantage de joueurs à accepter de jouer avec elle et faciliterait les échanges au sein de la communauté locale.

Objectif du scénario → tester si les utilisateurs arrivent facilement à modifier leur profil.

Critères temps et nombres de clics.

Scénario 4 : Laura - Organisation du tournoi

Contexte :

Le lendemain matin, l'ambiance est tout autre pour Laura. Dynamique et toujours en mouvement, elle se trouve actuellement dans le Tram A qui traverse Grenoble. Elle est en route pour rejoindre des amis à "Fontaine La Poya", mais son esprit est ailleurs. Elle s'est portée volontaire pour organiser un petit tournoi de ping-pong amical avec son collègues pour le dimanche, et il reste encore quelques détails logistiques à régler. Le tram est bondé, bruyant, et elle est un peu bousculée par les passagers qui montent et descendent, mais elle doit absolument profiter de ce temps de trajet pour tout caler.

Ce qu'elle veut faire c'est de coordonner les participants efficacement malgré les conditions de transport difficiles. Alors elle saisi son téléphone se rend sur l'application, son but demander au plus de joueurs possibles s'ils sont partant pour un tournoi de ping-pong ce week-end !

Objectif du scénario → tester si les utilisateurs arrivent facilement à démarrer de nombreuses conversations et à naviguer entre elles.

Critères temps et nombres de clics.

Scénario 5 : Laura - Pause bien méritée

Contexte :

Le tram ralentit et la voix automatique annonce l'arrêt Université Bibliothèque. C'est ici que Laura doit descendre pour prendre sa correspondance. Elle jette un dernier coup d'œil à son écran : elle a répondu à tout le monde, les horaires sont confirmés, le matériel est prévu. Elle ressent le soulagement du devoir accompli. Le tournoi de demain s'annonce bien. Elle range mentalement sa casquette d'organisatrice pour repasser en mode "sortie entre amis".

Cependant, Laura est une utilisatrice prudente. Elle sait qu'elle va passer toute l'après-midi et la soirée dehors, et elle a besoin de préserver la batterie de son téléphone. De plus, par souci de sécurité, elle ne souhaite pas laisser sa session ouverte alors qu'elle pourrait prêter son téléphone. Son dernier objectif avant de descendre est donc de **quitter l'application proprement**. Elle cherche à se déconnecter de manière sécurisée pour revenir à l'écran d'accueil public. Elle veut avoir la certitude que son compte est fermé avant de verrouiller son smartphone et de s'élancer sur le quai, l'esprit tranquille.

Objectif du scénario → tester si la déconnexion se passe de manière aisée.

Critères temps et nombres de clics.

Scénario 6 : Paul – sauvegarder une partie pour suivre ses statistiques.

Contexte :

Après un match de ping-pong particulièrement éprouvant, Paul s'assoit quelques instants pour reprendre son souffle. Il vient de gagner contre **Joachim**, au terme d'une rencontre tendue et physique. Les scores lui reviennent en tête : 11-9, 7-11, puis un dernier set arraché 12-10.

La victoire est là, mais son corps le lui rappelle aussitôt : les crampes commencent à se faire sentir, surtout après ce dernier set interminable. Malgré la douleur, Paul sourit. Ce match, il ne veut surtout pas l'oublier.

Il ouvre alors l'application Ping Pong, avec l'envie de figer ce moment. Pendant qu'il saisira les scores, il repensera aux échanges contre **Joachim**, à la tension du dernier point et à

l'effort fourni jusqu'au bout. Une fois le match sauvegardé, Paul se sentira soulagé : même si ses jambes sont encore douloureuses, sa victoire, elle, sera enregistrée.

Objectif du scénario → tester si les utilisateurs arrivent à sauvegarder une partie.

Critères temps et nombres de clics.