

# Procédure de test P1699\_TP01

Francis LE ROY

11 juin 2017

Date de réalisation : 13 Mai, 2017  
Projet : P1699

## 1 Introduction

Les tests effectués sur l'interface graphique de la timbreuse ont des procédures et des résultats similaires. De ce fait toutes les fonctionnalités peuvent être testé grâce à la méthode suivante.

## 2 Organisation visuelle

Les méthodes de test sont similaires entre tout les tests concernant les panneaux des administrateurs, des enseignants et des élèves. Sur ces panneaux, une interface parentes que l'on nomera «Conteneur» contiens des liens vers les différentes page du panel correspondant. Chaque lien redirige la page enfant que l'on nomera «Hôte».

## 3 Méthode de tests

Pour pouvoir tester les éléments de l'interface graphique il est nécessaire de se connecter sur le logiciel de la timbreuse avec un identifiant et un mot de passe valide pour pouvoir accéder au panneaux correspondant au rang de l'utilisateur connecté. Un fois sur son panneau, de nombreux controle sous la forme de bouton, de calendrier, de boîte de texte ou de boîte à cocher son disponible.

Pour tester la fonctionnalité étudiée, l'utilisateur doit naviguer dans le logiciel de la timbreuse jusqu'à pouvoir accéder au contrôle qui va activé la fonction testé.

## 4 Interpretation des résultats obtenus

### 4.1 Succès

On identifie un succès généralement par un affichage de informations recherchés lors de l'exécution de la fonction étudié ou bien par un boîte de texte de fond vert au sommet de l'application avec un message décrivant le résultat de la fonction. Cette boîte de texte disparaît au bout de 2 secondes.

### 4.2 Erreurs

On identifie généralement une erreur par une absence de réaction après avoir déclenché la fonction. Si la fonction cette executé correctement mais qu'une erreur connu à été détecté, alors une boîte de texte de fond rouge apparaîtra pendant 15 secondes avec un cour message décrivant l'erreur. Pour avoir plus d'information sur une erreur on doit, lorsque la fenêtre du logiciel de la timbreuse est sélectionné, faire la combinaison de touche "Ctrl+I". Un panneau s'ouvrira sur la droite avec un champs de texte nommé console. Des messages d'erreur pourrait être affiché ici si l'erreur provient du processus de rendu graphique. Si l'erreur venait du processus principale, alors l'erreur serait affiché dans le fichier de log situé à la racine du logiciel.

## 5 Conclusion

Si la fonctionnalité à été un succès, on peut donc définir cette fonctionnalité comme opérationnelle.