

Projet d'évolution d'un logiciel
Résultats de tests logiciels

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2021-04-11	1.0	Début du document	Samuel Poulin Maxime Fecteau Antoine Morcel Guillaume Beausoleil Étienne Plante

Table des matières

1. Introduction	4
2. Sommaire des résultats	4

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests.

2. Sommaire des résultats

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
3.1.1.1	Suite de tests de fonctionnalités	2021-04-16	Succès	La suite de tests passe les tests de fonctionnalités.
		tout au long du projet	-	Mise à jour et corrections au code en conséquence tout au long de la session. Ces tests nous permettent de savoir si les fonctionnalités majeures sont brisées par du nouveau code.
3.1.1.2	Tests à la main utilisant les clients	2021-04-16	Échec	Changement correctif pour effacer la zone de dessin.
		2021-04-17	Échec	Changement correctif du service de joueur virtuel du serveur qui envoyait des traits de différents dessins.
		2021-04-17	Échec	Correction de bogues lorsqu'une partie classique possède un seul joueur virtuel.
		2021-04-17	Échec	Changements au niveau des différentes interfaces d'affichage (Tableau de bord, liste des lobby)
		2021-04-18	Succès	La suite de tests passe les tests à la main.
3.1.2	Tests d'interface usager	-	-	-
3.1.3	Tests d'intégrité des données	-	-	-
3.1.4	Tests de performance	2021-04-18	Succès	PM2 nous rapporte des temps de latences de 71ms et en dessous pour 95% des requêtes avec une moyenne de latence de 30ms.
3.1.6	Tests de stress	2021-04-17	Échec	Ajout d'un filtre d'envoi de message successif trop rapide pour éviter des "timeout" de socket.
		2021-04-17	Succès	Aucun problème qui brise l'application considérablement même avec 24 utilisateurs en jeu en même temps.
3.1.8	Tests de sécurité et de contrôle d'accès	2021-04-18	Succès	Aucune information est accessible à travers l'API http sans avoir un compte. Avec un compte, on peut aller chercher l'information publique des autres comptes (le

				pseudonyme et l'avatar). Le reste est protégé par le token d'accès, qui permet uniquement l'accès aux informations privées de son propre compte.
3.1.11.1	Test d'installation de l'application	2021-04-19	Succès	L'application est installée correctement.
3.1.11.2	Test de désinstallation de l'application	2021-04-19	Succès	L'application est désinstallée correctement.
3.1.12	Tests unitaires	tout au long du projet	-	Mise à jour et correction du code et/ou des tests en conséquence.