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**](#_heading=h.30j0zll) **4**

[**2. Sommaire des résultats**](#_heading=h.1fob9te) **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 fonctionnalitées | 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. |