

Titre : Plan de tests de validation de la version 2 (V2.0, V2.1 et V2.2) de l'application Web « E-quizine Manager »

Date de création du plan de tests : 20/09/22
Dernière date de modification du plan de tests : 18/11/22
Version du plan de tests : V2
Auteur : V.MARC
Sprint : Sprint 2 (Versions 2.0, 2.1 et 2.2)

Date de passage des tests : 05/12/2022
URL de l'application Web testée : <https://obiwan.univ-brest.fr/difal3/zzhangsh0/dev/Codelgniter/index.php>
Nom du développeur de l'application Web testée : Shufang ZHANG
Nom du testeur : THOMAS Antoine

Opération	Résultat attendu	Résultat du test + commentaires
Dans son espace privé, le formateur connecté clique sur la rubrique « Matches » du menu.	Le formateur peut alors visualiser sous forme d'un tableau tous les quiz actifs (titre/description/auteur) et leurs matchs associés, s'il y en a (titre/dates/auteur). Si un quiz est incomplet (aucune question associée), le message « Quiz incomplet » est affiché. Sur chaque ligne de match dont l'auteur est le formateur connecté , il y a : <ul style="list-style-type: none">- un hyperlien permettant de cliquer sur l'intitulé ou le code du match,- un bouton / une icône pour supprimer le match,- un bouton / une icône pour activer / désactiver ce match,- un bouton / une icône pour le remettre à zéro.	OK

Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un match et clique sur un hyperlien associé au match choisi.	<p>Une page affichant le match sélectionné s'ouvre.</p> <p>Dans l'URL, le code du match de 8 caractères apparaît. Les données du match s'affichent correctement sur la page (pour être vidéo-projetées, par exemple) avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les données du match (l'intitulé du quiz et celui du match, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées. - si le match n'est pas fini (date de fin à NULL), après l'affichage des données du match, un bouton « Terminer le match » est affiché (mais pas actif car la terminaison d'un match est demandée dans le sprint 3), - si le match est fini (date de fin non NULL), avant ou après l'affichage des données du match, le score final et total en % du match est affiché. 	OK
Sur la page affichant tous les quiz / matches, le formateur appuie sur un bouton « Créer un match ».	Un formulaire d'ajout de match s'ouvre et propose l'ajout d'un nouveau match à partir d'un quiz existant et complet .	OK
Le formateur remplit correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matches de la rubrique de gestion des matches.	OK
Le formateur ne remplit pas correctement le formulaire d'ajout d'un match pour un quiz actif et complet.	Un message d'erreur « Veuillez remplir correctement le formulaire » s'affiche et le formulaire est ré-affiché.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur appuie sur le bouton « Créer un match » et choisit de lui associer à un quiz dont il n'est pas l'auteur.	Un nouveau match est créé (avec génération de son code de 8 caractères) et s'affiche dans la liste des quiz / matches de la rubrique de gestion des matches.	Pas implémenté

Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Supprimer ».	Le match choisi est supprimé (+ toutes les données associées) et n'apparaît plus dans la liste des quiz / matchs.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Remettre à zéro (RAZ) ».	La date de fin du match est remise à NULL et la date de début est positionnée à une date à venir (ex : à la date du lendemain du jour de la manipulation). Les joueurs associés au match sont tous supprimés.	OK
Dans la rubrique « Matches », le formateur sélectionne un de ses matchs et appuie sur un bouton « Activer / Désactiver ».	Le match choisi est activé / désactivé.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo de son choix dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Les données du match s'affichent correctement sur la page avec : - les données du match (son intitulé, le code du match...), - le questionnaire composée de questions, c'est à dire une question et les choix de réponses associées.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (inexistant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « Code de match non existant » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Sur la page d'accueil de l'application Web, un joueur saisit un code de match (existant) dans le champ de saisie prévu à cet effet et saisit un pseudo (déjà existant) dans un autre champ de saisie et appuie sur un bouton « Jouer ».	Un message d'erreur « pseudo déjà utilisé » s'affiche et la page d'accueil est rechargée.	OK
Le joueur répond (ou non) aux questions du quiz associé au match choisi puis appuie sur le bouton « Terminer ».	Le score final du joueur (% de bonnes réponses données par rapport au nombre total de bonnes réponses) s'affiche.	OK

Une fois que le joueur a terminé son match, il peut choisir d'appuyer sur le bouton « Voir les bonnes réponses », s'il y en a un.

Le questionnaire associé au match est affiché avec les bonnes réponses mises en évidence.

Pas implémenté