

Agile

**User
Story**



**I
N
V
E
S
T**

Approche


**Cas
de test**

**Story
E-commerce**



Conception des tests : L'art de transformer une idée en test concret

 Et si, dans un projet Agile, concevoir les tests était le meilleur moyen de valider la compréhension métier avant même de coder ?

 En Agile, la conception des tests est une activité collaborative : on transforme les user stories (US) en scénarios partagés, concrets et testables.



Qu'est-ce qu'un cas de test ?

 Un cas de test, c'est plus qu'une simple vérification. C'est un exemple vivant, aligné avec l'intention métier de la story.

 Il part d'un comportement utilisateur (unique) clair, utilise des données pertinentes, et aboutit à un résultat attendu (unique).

 En Agile, chaque cas de test est une conversation concrète sur ce que veut dire "ça fonctionne".



Qu'est-ce qu'une User Story ?

En Agile, une user story est une description simple d'une exigence produit, précisant ce que cette exigence doit accomplir et pour qui.

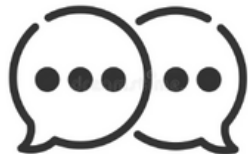
Le propriétaire du produit décide des services à fournir aux utilisateurs.



Qu'est-ce qu'une **bonne** User Story ?

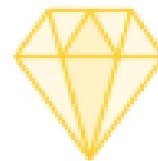
Une bonne User Story doit être : **INVEST**

- **I**ndependent



- **N**egotiable

- **V**aluable



- **E**stimable



- **S**mall & **T**estable



Dans une approche Agile, pour chaque user Story on identifie :

Les 3 **ingrédients** d'un bon cas de test

**Comportement
à tester**

①

**Jeux de données
(JDD)**

②

**Résultat
attendu**

③



Comment allons-nous tester cette Story ?

C'est la question-clé posée
dès le refinement
ou dans une session
3 Amigos.



La conception Agile comprend :

- L'écriture de scénarios clairs (souvent en langage naturel)
- L'usage de l'exemple concret pour lever les ambiguïtés
- La préparation des tests automatisables dès le départ
- La co-construction des critères d'acceptation



On utilise aussi des techniques de conception, par exemple :

- Partition d'équivalence
- Valeurs limites
- Table de décision
- Arbre de cause-effet
- Scénarios Gherkin (BDD)

💡 Ces techniques aident à garantir une couverture intelligente des besoins.



Exemple de Story E-commerce

En tant que client,
je veux pouvoir passer une commande
afin de recevoir mes produits chez moi.

- Comportement : Valider un panier avec 2 articles
- JDD : 1 Produit dispo + CB valide + livraison domicile
- Résultat attendu : Page confirmation + email reçu

Test défini en co-construction
avec PO, Dev, QA pendant la story refinement.



Pourquoi cette activité est stratégique ?

La conception des tests est un maillon essentiel de la chaîne qualité :

- Structurer le travail du testeur
- Réduire les oublis et doublons
- Préparer l'automatisation future
- Garantir une meilleure traçabilité
- Permettre de mieux collaborer avec l'équipe



À retenir :

La conception consiste à transformer
le "quoi tester ?" (analyse)
en "comment tester"

Une bonne conception
augmente la fiabilité, la productivité,
et la valeur ajoutée du test

 Chaque User Story
mérite une approche INVEST.

Hamid ZEMRANY – QA Engineer Strategist – ISTQB® • TMAP®

Focused on software quality, UX, SLA compliance, and customer-centric delivery