Plan de tests

Module méthodologie de tests

## Groupe

* Younes OUARTASSI
* Yacine KERRAD
* Anas IKLI
* Giles Eyango

## Mail si incident avec 360 learning

[yann.coornaert1@mail-formateur.net](mailto:yann.coornaert1@mail-formateur.net)

# Résumé

L’entreprise Game Freak souhaite développer un nouveau jeu

Pokémon.

Ce jeu, qui est une web app, doit fonctionner sur PC (ou Mac) mais aussi sur les appareils Android 10 ou plus.

Les utilisateurs ne peuvent avoir qu’un compte par adresse mail. Ils peuvent aussi se connecter grâce à leur compte Facebook ou Google, dans ce cas le compte est rattaché au mail lié au service externe.

Les utilisateurs sont des dresseurs qui possèdent des Pokémons et des objets. Les dresseurs peuvent se battre les uns contre les autres et voir les pokémons et objets qu’ils possèdent.

Le jeu contient un classement. Une victoire rapporte 10 points + le nombre de Pokémon restant invaincu, une défaite en fait perdre 10 + le nombre de Pokémon restant invaincu.

Chaque dresseur peut avoir 5 pokémons aléatoires par jour et doit forcément remplacer 1 des pokémons de son équipe, mais pas le plus récent.

Un utilisateur obtient 1 objet par jour, et jusqu’à 3 autres en

gagnant des matchs.

La partie front-end est développée en Javascript via la librairie React, tandis que le back-end est développé en Python avec le framework FastAPI. La base de données utilisée est PostgreSQL.

L’application sera déployée dans un conteneur via la google

cloud platform.

# Ressources impliquées

* Nécessité d'engager un professionnel en assurance qualité.
* Besoin d'un ordinateur de bureau et d'un ordinateur portable Mac.
* Acquisition d'un téléphone sous Android et d'un iPhone requis.

# KPIs

* Évaluation basée sur le classement des participants.
* Analyse du nombre de Pokémons qui n'ont pas été vaincus par joueur.
* Calcul du pourcentage de victoires contre les défaites.

# Budget

* Prévision financière incluant l'achat ou la location de matériel informatique (ordinateurs Mac et iPhone) ainsi que le recrutement d'un spécialiste en tests.\

# Cas de tests

|  |  |
| --- | --- |
| Cas Positifs | CAS Négatifs |
| Validation de l'inscription avec un email inédit. | Tentative infructueuse d'inscription avec un email déjà utilisé. |
| Authentification réussie via email, Facebook, ou Google. | Refus de modification du mot de passe en raison d'une saisie incorrecte de l'ancien  mot de passe |
| Épreuves d'ajout et de modification de Pokémons dans l'équipe. | Impossibilité de créer un nouveau profil  avec un numéro de téléphone déjà enregistré dans le système. |
| Tests sur l'attribution quotidienne d'objets et leur acquisition en remportant des matchs. |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Evaluation des risques

Principaux dangers liés à la complexité du logiciel, à l'instabilité des données, à la dépendance entre les différents tests, et à l'importance de maintenir une rigueur dans la conduite et l'entretien des essais.

# Critères d’entrée et de sortie

## Critère d’entrée

Avant de lancer les tests, il est essentiel d'avoir à disposition un spécialiste en assurance qualité ainsi que le matériel nécessaire pour réaliser les tests, incluant notamment un ordinateur Mac, un iPhone et un PC.

## Critère de sortie

L'achèvement du cycle de tests sera marqué par la mise en œuvre d'une séquence d'évaluations minutieusement planifiées, englobant une variété de scénarios de test.

# Planification

### Premiers Jours (1-2) :

Évaluation de la procédure d'inscription avec une adresse électronique inédite. Tentatives infructueuses d'enregistrement avec une adresse électronique déjà utilisée.

### Jours (3 – 4) :

Validation de l'accès au compte via adresse électronique, Facebook et Google. Confirmation de l'association correcte du compte à une adresse électronique externe.

### Jours ( 5 – 6 ) :

Ajout et remplacement de Pokémon au sein de l'équipe, avec attention particulière à la limite fixée à 5 Pokémon.

### Jours ( 7 – 8 ) :

Acquisition quotidienne d'objets et lors de victoires en match, avec une limite de réception fixée à 4 objets par jour.

### Jours ( 9 - 10) :

Tests relatifs aux combats, incluant l'attribution des points suite à une victoire ou une défaite.

### Jours ( 11 - 12 ):

Contrôles de l'actualisation adéquate du classement et de la distribution correcte des points.

### Jours ( 13 - 14 ) :

Vérification de l'attribution aléatoire de 5 nouveaux Pokémon chaque jour.

### Jours (15 – 18) :

Répétition des tests relatifs à la réception d'objets quotidiens et à l'issue de victoires en match.

### Dernière Phase (Jours 19 - 20) :

Tests de sauvegarde et de récupération des données, ainsi que de déploiement réussi sur Google Cloud Platform.

# Facteurs d’effort de test

* + La complexité intrinsèque de l'application qui intègre des fonctionnalités variées comme l'enregistrement, la connexion, la gestion des équipes Pokémon, les combats et le classement.
  + La variabilité des données manipulées au cours des tests, qui peut influencer les scénarios de test en fonction des objets, des Pokémon et des choix des joueurs.
  + L'interdépendance des tests, certains scénarios nécessitant la réussite préalable d'autres tests pour pouvoir être exécutés.
  + La fluctuation des résultats des tests, susceptibles de varier selon les actions des utilisateurs et les décisions prises par les joueurs.
  + La fiabilité des tests, primordiale pour assurer la qualité de l'application.
  + La maintenance des tests, essentielle pour adapter le processus d'évaluation aux évolutions de l'application.