

# Projet Méthodes Agiles

## Partie 3 – Tests

## Table des matières

PVL.....	3
Compte rendu des tests .....	3
Objectifs atteints .....	3
Installation .....	3
Respect de l'IHM .....	3
Structure du code .....	3
Cohérence du diagramme de classe avec le code.....	3
Avis général .....	4
Mise en production .....	4
Estimation de surcoût .....	4
Bilan général sur les 3 phases du projet.....	5

## PVL

Action	Résultats attendus	OK	KO	Commentaires
Taper l'icône de l'application dans le lanceur.	L'application se lance et affiche l'écran de bienvenue.	X		
Taper sur le bouton « Commencer ».	L'application affiche le texte « C'est parti » et affiche la première question.	X		
Taper sur le bouton de la réponse.	Le bouton s'anime et la question suivante s'affiche.		X	Pas d'animation
Taper sur le bouton « Calculer mon score ».	Une animation accompagnée du texte « Laisse-moi réfléchir » s'affiche, après quelques secondes le score s'affiche.		X	Calcul du score sans animation
Swiper sur l'écran d'affichage du score.	Différentes informations vont s'afficher : Le positionnement dans la fourchette, le positionnement par rapport aux autres utilisateurs...		X	Actions décrites possible mais pas de swipe pour les faire.

## Compte rendu des tests

### Objectifs atteints

L'application produite réponds aux attentes que nous avons, cependant même si l'application ne respecte pas totalement la conception. Nous étions agréablement surpris par l'application produite qui est facile et agréable à utiliser.

### Installation

L'installation de l'application se fait sans difficultés sur les plateformes Android, cependant aucun exécutable n'a été fourni pour IOS.

De plus une notice d'installation est fournie permettant de faire du Step by Step dans l'installation afin de build l'application.

### Respect de l'IHM

L'IHM établie dans la phase de conception n'a pas été respectée, cependant l'IHM produite est satisfaisante et agréable à utiliser.

### Structure du code

Le code est commenté sur la plupart des parties facilitant la compréhension de celui-ci. Cependant nous n'avons aucune JAVADOC ou documentation du code.

La lisibilité et la compréhension de celui-ci est assez simple grâce aux lignes de commentaires.

### Cohérence du diagramme de classe avec le code

Le diagramme de classes n'a pas été respecté cependant cela est lié au fait que le temps accordé n'était pas suffisant pour pouvoir faire des classes via le Framework Cordova.

De plus, afin d'avoir une application fonctionnelle dans les délais imposés, il était préférable d'utiliser de l'impératif.

### Avis général

L'état de l'application est satisfaisant dans l'état actuel. Les IHM et la simplicité d'utilisation permettent à l'application d'être agréable à utiliser.

Le choix technologique pour la mise en place de l'application est totalement cohérent, Cordova permet alors d'avoir une mise en place d'un prototype fonctionnel multi-plateformes de manière très rapide.

### Mise en production

La mise en préproduction est possible à seulement une condition, c'est d'ajouter des questions plus sérieuses et plus pertinentes.

De plus, il faudrait étudier la mise en place de la base de données chez un hébergeur validant un certain nombre de critères qui seront choisis selon les besoins de l'application.

Enfin, il faudrait aussi tester l'application sur IOS pour voir le comportement de ce-dernier et corriger d'éventuels bugs qui pourraient survenir sur cette plateforme.

### Estimation de surcoût

Une journée de travail en plus serait un surcoût suffisant afin d'alimenter la base de données avec des questions plus pertinentes et plus sérieuses.

De plus, ceci permettrait de mettre en place des tests sous plateforme IOS.

## Bilan général sur les 3 phases du projet

Dès le début du projet nous aurions dû nous décider plus vite pour l'utilisation d'un langage.

Nous hésitions à utiliser Android Studio avec Java pour le développement de l'application, cependant Mr David Baraniak nous a montré Cordova. Nous avons alors dû apprendre à maîtriser ce Framework afin de pouvoir sortir un prototype fonctionnel dans le délai imposé.

Lors de la conception, nous avons placé la barre trop haute pour l'équipe de Mr Baraniak. En effet nous avons remarqué que l'application était fonctionnelle, cependant elle ne respectait pas totalement la conception de l'application que nous avons effectué en amont.

Dans la partie développement, comme cité au début, l'apprentissage de Cordova était un peu laborieux cependant nous avons réussi à produire quelque chose de fonctionnel.

La partie requête pour la base de données n'a pas été très compliqué.

Au niveau des tests, nous n'avons pas pu tester de manière exhaustive l'application produite, il aurait été préférable de mettre en place des tests automatisés (via *Junit* par exemple pour une application Android java).

De plus, des tests de charge avec le serveur auraient été bénéfiques.

Cette expérience, nous permet de comprendre qu'il est bénéfique de connaître des langages ou des Framework multi-plateformes afin de pouvoir s'adapter à plusieurs types de demandes.

De plus, lors du développement, la conception mise en place n'est pas forcément respectée. Des choix doivent être faits afin de pouvoir donner quelque chose de fonctionnelle quand le temps imparti est terminé.

L'essentiel est de pouvoir présenter quelque chose ne présentant pas toutes les fonctionnalités attendues mais qui est fonctionnel.

De plus, dans une équipe il est important de déterminer les points forts et les points faibles de chacun, afin de pouvoir répartir les tâches selon ces points permettant à chaque membre de l'équipe de travailler de manière efficace.