Bachelet Thomas **Projet Informatique**  Le 04/06/2015

Tete Maxime **Compte rendu n°1 des séances 2 et 3** Groupe 10

**PVL**

# Sujet 1 :

## Description de la plateforme cible pour la recette :

Pour les recettes, un simple pc connecté à la base de données est nécessaire.

## Scénario :

* EXEMPLE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Actions | Résultats Attendus | OK | KO | Commentaires |
| **Page d’identification** | | | | |
| Sur le bureau double-cliquer sur le raccourci de démarrage du logiciel | La page d’identification du logiciel s’affiche |  |  |  |
| Bouton « VALIDER » | Le menu principal s’affiche |  |  |  |
| Bouton « ANNULER » | La page de confirmation s’affiche |  |  |  |
| Page de confirmation, Cliquer « NON » | Le logiciel retourne sur la page d’identification |  |  |  |
| Page de confirmation, Cliquer « OUI » | Le logiciel se ferme |  |  |  |
| **Menu Principale** | | | | |
| Cliquer sur le menu « CREER UNE EQUIPE » | La page « CREER UNE EQUIPE  » s’affiche |  |  |  |
| Cliquer sur « EQUIPES INSCRITES » | La page « EQUIPES INSCRITES » s’affiche |  |  |  |
| Cliquer sur « MODIFIER UNE EQUIPE » | La page « MODIFIER UNE EQUIPE» s’affiche |  |  |  |
| **CREER UNE EQUIPE** | | | | |
| Entrer le nom de l’équipe | Une fois entré le nom de l’équipe reste affiché |  |  |  |
| Entrer le nombre de membre | Une fois entré le nombre de membre reste affiché |  |  |  |
| Entrer la localité | Une fois entrée la localité reste affichée |  |  |  |
| Bouton « VALIDER » | La page « EQUIPES INSCRITES » s’affiche et la nouvelle équipe s’affiche dans le tableau |  |  |  |
| Bouton « ANNULER » | La page de confirmation s’affiche |  |  |  |
| Page de confirmation, Cliquer « NON » | Le logiciel retourne sur la page « CREER UNE EQUIPE » |  |  |  |
| Page de confirmation, Cliquer « OUI » | Le logiciel retourne sur la page principale |  |  |  |
| **MODIFIER UNE EQUIPE** | | | | |
| Bouton « Home » | Retour sur le page principale |  |  |  |
| Choisir une équipe et cliquer sur le bouton « MODIFER » associé | La page « MODICATIONS DE L’EQUIPE » s’affiche et tous les encarts caractérisant l’équipe son déjà affichés |  |  |  |
| Bouton « VALIDER » | Retour à la page « EQUIPES INSCRITES » |  |  |  |
| Bouton « ANNULER » | Retour à la page « EQUIPES INSCRITES » |  |  |  |
| AJOUTER UN MEMBRE | | | | |
| Sur la page « EQUIPES INSCRITES » Sélectionner le bouton « DETAILS EQUIPES » : | La page de consultation des membres de l’équipe s’affiche |  |  |  |
| Cliquer sur « AJOUTER UN MEMBRE » | La page « AJOUTER UN MEMBRE » s’affiche |  |  |  |
| Complété le formulaire, | Les caractères s’affichent à leur place |  |  |  |
| Bouton « VALIDER » | La page « DETAILS EQUIPES» s’affiche et le nouveau membre s’affiche à suite des autres |  |  |  |
| Bouton « ANNULER » | La page de confirmation s’affiche |  |  |  |
| AFFICHER DETAILS MEMBRE | | | | |
| Cliquer sur un membre pour accéder à la page « DETAILS MEMBRE » | La page de détails du membre sélectionner s’affiche |  |  |  |
| Dans la page de détail du membre Cliquer sur modifier | La page de modification s’affiche |  |  |  |
| Modifier les caractéristiques du membre | Les modifications s’affichent |  |  |  |
| Bouton « VALIDER » | La page « DETAILS MEMBRE» s’affiche |  |  |  |
| Bouton « ANNULER » | La page « DETAILS MEMBRE» s’affiche |  |  |  |
| Sur la page « DETAILS MEMBRE» cliquer sur SUPPRIMER | La page de confirmation s’affiche |  |  |  |
| FERMER LE PROGRAMME | | | | |
| Cliquer sur le bouton « FERMER » EN FORME DE « X » | La page de confirmation s’affiche |  |  |  |
| Cliquer sur OUI | Le programme se ferme |  |  |  |
| Cliquer sur NON | Retour sur la page précédentes |  |  |  |

## Remarques générales avec estimation du pourcentage d’aboutissement :

(A remplir par le testeur)

## Avis (Refus, Acceptation avec réserves, Acceptation sans réserves) :

(A remplir par le testeur)