

Phase de tests

Projet Auguste

Introduction :

La phase de test est une phase importante du projet. Celle-ci sert à s'assurer que le projet est fonctionnel, mais aussi qu'il répond correctement au cahier des charges, qu'il est optimisé pour les utilisateurs (simple et agréable), qu'il est sécurisé et qu'il peut supporter des charges importantes une fois en place.

Définition de la stratégie de tests :

I. Fonctionnels

- 1) Site
 - 1.1) Présence d'un utilisateur sur le site (session PHP)
 - 1.2) Création de parties aléatoires via le site
 - 1.3) Rejoindre une partie aléatoire via le site
 - 1.4) Demande de création de parties personnalisées via le site
 - 1.5) Affichage du plateau chez chaque client
 - 1.6) Un joueur qui a perdu peut assister à la fin de la partie ou la quitter
- 2) Vérification de la validité du choix des coups en jeu côté client :
 - 2.1) Un joueur ne peut valider son coup qu'une fois par légion
 - 2.2) Association d'un mot à une case ("HOP" -> case d'id 27)
 - 2.3) Case d'arrivée respectant les règles
 - 2.4) Message correspondant au mouvement exécuté (OK/Erreur adaptée)
 - 2.5) Un joueur peut demander à jouer le laurier selon les règles
 - 2.6) Si plusieurs joueurs choisissent de jouer le laurier, ils passent leur tour
 - 2.7) Sélection d'une case par clic
- 3) Traitement côté serveur :
 - 3.1) Initialisation d'une partie via le serveur
 - 3.2) Le traitement du tour se lance au bon moment
 - 3.3) Si une légion n'a plus de pions, celle-ci est retirée de la partie
 - 3.4) Détection des victoires
 - 3.5) Détection des égalités
 - 3.6) Gestion des collisions
 - 3.7) Mise à jour des mouvements
 - 3.8) Gestion des combats simples
 - 3.9) Gestion des tenailles

II. IHM/Navigation

- 4) Navigation ergonomique au sein du menu
- 5) Compréhension du contenu des pages
- 6) Création d'une partie
- 7) Réglages des paramètres d'une partie personnalisée
- 8) Faire une tenaille
- 9) Mouvement
- 10) Passer le tour
- 11) Déplacer le laurier
- 12) Utilisation du chat
- 13) Rendu visuel du plateau de jeu

III. Opérabilité

- 14) Fonctionnement sous Chrome
- 15) Fonctionnement sous Firefox
- 16) Fonctionnement sous Safari
- 17) Fonctionnement sous Opéra
- 18) CSS sous Chrome
- 19) CSS sous Firefox
- 20) CSS sous Safari
- 21) CSS sous Opéra

IV. Performances et charges

- 22) Surcharge de la BDD
- 23) Connexion multiple sur une partie aléatoire

V. Sécurité

- 24) Vérification des champs (htmlspecialchars)
- 25) Entrée illégale sur une page (via l'adresse, sans être connecté)
- 26) Temps d'expiration du cookie

Matrice Fonctionnelle :

| | | Importante pour l'utilisateur | | |
|-------------------------|---------|---|-----------|------------|
| | | Stratégique | Important | Secondaire |
| Fréquence d'utilisation | Forte | 1.1; 1.2; 1.3; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.5; 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 3.5; 3.6; 3.7; 3.8; 3.9; | 2.4; 2.7; | |
| | Moyenne | 1.4; 2.6; | | 1.6; |
| | Faible | | | |

La répartition très concentrée des tests dans la zone Forte/Stratégique est due à la forte liaison de toutes les règles du jeu et de toutes les fonctionnalités en place et nécessaires au bon fonctionnement du projet. Une seule fonctionnalité défectueuse peut complètement empêcher le bon déroulement du jeu pour l'utilisateur.

Groupe T307ANAB
Tuteur : Benoît Naegel

Félix Erb (Chef de projet)
Guillaume Dabazach
Vincent Moitry

Date de création : 14/12/2012
Date de dernière modification : 16/01/2012

Synthèse des tests

Projet Auguste

Observations :

- Les règles du jeu sont des tests prioritaires

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|--------------------------------|---|---|----------------|--------------|----|-----------|-----------|-----------|
| Tests fonctionnels sur le site | | | | | | | | |
| 1.1 | Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites | Présence d'un utilisateur sur le site | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 1.2 | Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites | Création de parties aléatoires via le site | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 1.3 | Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites | Rejoindre une partie aléatoire via le site | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 1.4 | Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites | Demande de création de parties personnalisées via le site | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 1.5 | Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites | Affichage du plateau chez chaque client | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|--|--|---|-----------|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Tests fonctionnels sur le jeu côté client | | | | | | | | |
| 2.1 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Un joueur ne peut valider son coup qu'une fois par région | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.2 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Association d'un mot à une case | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.3 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Case d'arrivée respectant les règles | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.4 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Message correspondant au mouvement exécuté | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.5 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Un joueur peut demander à jouer le laurier selon les règles | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.6 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Si plusieurs joueurs choisissent de jouer le laurier, ils passent leur tour | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 2.7 | Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites | Sélection d'une case par clic | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|---|---|--|--------------------|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Tests fonctionnels sur le jeu côté serveur | | | | | | | | |
| 3.1 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Initialisation d'une partie via le serveur | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.2 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Le traitement du tour se lance au bon moment | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.3 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Si une légion n'a plus de pions, celle-ci est retirée de la partie | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.4 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Détection des victoires | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.5 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Détection des égalités | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.6 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Gestion des collisions | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.7 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Mise à jour des mouvements | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.8 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Gestion des combats simples | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |
| 3.9 | Fonctionnel / Serveur / Existence et exécution des fonctions décrites | Gestion des tenailles | Guillaume Dabazach | 16/01/2013 | X | | | |

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|---|---------------------------------------|---|----------------|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Tests de l'IHM (Interface Homme Machine) | | | | | | | | |
| 4 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Navigation ergonomique au sein du menu | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 5 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Compréhension du contenu des pages | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 6 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Création d'une partie | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 7 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Réglages des paramètres d'une partie personnalisée | Olivier Moitry | 16/01/2013 | | X | | |
| 8 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Faire une tenaille | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 9 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Mouvement | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 10 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Passer le tour | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 11 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Déplacer le laurier | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 12 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Utilisation du chat | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 13 | IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité | Rendu visuel du plateau de jeu | Olivier Moitry | 16/01/2013 | X | | | |

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|---|---|--|----------------|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Tests de l'opérabilité (fonctionnement multiplateformes) | | | | | | | | |
| 14 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Fonctionnement sous Chrome (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 15 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Fonctionnement sous Firefox (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 16 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Fonctionnement sous Safari (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 17 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Fonctionnement sous Opéra (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 18 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Présentation CSS sous Chrome (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | | X | | |
| 19 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Présentation CSS sous Firefox (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 20 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Présentation CSS sous Safari (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | | X | | |
| 21 | Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme | Présentation CSS sous Opéra (Navigateur) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | | X | | |

| N° de fiche | Objectif du test | Cas du test | Testeur | Date du test | OK | KO min | KO maj | KO blo |
|------------------------------|--|---|----------------|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Tests de performances | | | | | | | | |
| 22 | Performances et charges / Volume | Surcharge de la BDD | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| 23 | Performances et charges / Surcharge | Connexion multiple sur une partie aléatoire | Félix Erb | 16/01/2013 | X | | | |
| Tests de sécurité | | | | | | | | |
| 24 | Sécurité / Utilisateurs mal intentionnés | Vérification des champs | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 25 | Sécurité / Utilisateurs mal intentionnés | Entrée illégale sur une page (via l'URL) | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |
| 26 | Sécurité / Sauvegarde et reprise | Temps d'expiration du cookie | Vincent Moitry | 16/01/2013 | X | | | |

Conclusion :

La phase de test a permis de dresser une liste des tests dont la réalisation est nécessaire pour s'assurer du bon fonctionnement du projet, ainsi que d'assurer au client et au tuteur (chef de projet en entreprise) que le rendu final est opérationnel et est prêt à être exploité.

La réalisation de ces tests devrait à priori nous prendre une quinzaine d'heures. D'après le cours de G32 ainsi que de notre expérience de T3, nous avons appris que la phase de tests est l'une des phases les plus importantes dans la réalisation du projet.

En effet, durant les tests que l'on a réalisés nous avons découvert nombre de petites failles dont nous n'aurions pas forcément eu connaissance, mais qu'un utilisateur aurait pu rencontrer, et ainsi corriger ces failles.