

Cahier de Recette

Nombre à deviner

Sommaire

[1 Introduction 3](#_Toc447290770)

[Objectif 3](#_Toc447290771)

[Portée 3](#_Toc447290772)

[Références 3](#_Toc447290773)

[2 Documentation 4](#_Toc447290774)

[3 Exigences matérielles et logicielles 4](#_Toc447290775)

[4 Exigences fonctionnelles 5](#_Toc447290776)

[4.1 Test du cas d’utilisation : ... 6](#_Toc447290777)

[4.2 Test du cas d’utilisation : …. 7](#_Toc447290778)

# Introduction

## Objectif

Ce document présente la procédure à utiliser pour valider et réaliser la recette du système.

Il décrit, de manière détaillée un ensemble de scénarii de tests de validation fonctionnelles s’appuyant sur les exigences fonctionnelles exprimées par le client dans le cahier des charges. Ce document sert de support pour évaluer si le produit répond à leurs attentes.

## Portée

Le cahier de recette est destiné aux clients du projet, aux installateurs et à tous les membres de l’équipe de développement.

## Références

Cahier des charges

Document d’analyse

# Documentation

|  |  |
| --- | --- |
| **DOCUMENT** | **APPRECIATION** |
| **Manuel d’utilisation** | NON |
| **Manuel d’installation** | NON |

# Exigences matérielles et logicielles

|  |  |
| --- | --- |
| **MATERIELS ET LOGICIELS INSTALLES** | **OK** |
| CodeBlocks | OK |
| Jeuxadeviner.exe | OK |
|  |  |
|  |  |

# Exigences fonctionnelles

Trois types de tests peuvent être exécutés.

* **Un test fonctionnel** pour vérifier qu’aucune erreur ne s’est produite durant le scénario de test et que le résultat obtenu correspond au résultat attendu tel qu’il a été prévu dans le document d’analyse.
* **Un test de robustesse** pour vérifier que le logiciel garde un comportement déterministe quand un problème survient et qu’il en informe l’utilisateur de façon claire et précise.
* **Un test d’ergonomie** pour vérifier si l’utilisation du logiciel est intuitive, les messages sont clairs et compréhensibles et si une aide en ligne complète est accessible. On vérifiera aussi que l’interface homme machine est conforme à la description qui en a été donnée dans le document d’analyse.

## Test du cas d’utilisation : ...

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IDENTIFICATION DU TEST** | | | | **Numéro du test :** | |
| **OBJECTIF** | | *Cas d’utilisation testé : X partie avec un joueur* | | | |
| **TYPE DE TEST** | | 🞏 Fonctionnel 🞏 Robustesse 🞏 Ergonomie | | | |
| **ENVIRONNEMENT DE TEST** | | Pc sous windows | | | |
| **PRE-CONDITION** | | NON | | | |
| **SCENARIO DU TEST A REALISER** | | | | | |
| **Id** | **Démarche** | | **Comportement attendu** | | **OK/PB** |
| 1 | **Lancer l’exécutable** | | L’exécutable s’ouvre | |  |
| 2 | **Saisie nombre partie** | | « saisir nombre partie : » | |  |
| 3 | **Saisir un nombre plus petit** | | « c’est plus » | |  |
| 4 | **Saisir un nombre plus grand** | | « c’est moins » | |  |
| 5 | **Saisir 4 fausses tentatives** | | « c’est perdu » | |  |
| 6 | **Trouver en x essais** | | « c’est gagné en x essais » | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **RAPPORT DE TEST** | |
| **Date : 08/02/2021** | **Testé par : Baptiste** |
| **Résultat obtenu et observations :** | |
| **Approbation :**  Validée ◼ Refusée 🞏  Réservée 🞏 Commentaires : | |

## Test du cas d’utilisation : ….

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IDENTIFICATION DU TEST** | | | | **Numéro du test :** | |
| **OBJECTIF** | | *Cas d’utilisation testé : X partie avec Y joueur* | | | |
| **TYPE DE TEST** | | ◼ Fonctionnel 🞏 Robustesse 🞏 Ergonomie | | | |
| **ENVIRONNEMENT DE TEST** | | Pc sous windows | | | |
| **PRE-CONDITION** | | NON | | | |
| **SCENARIO DU TEST A REALISER** | | | | | |
| **Id** | **Démarche** | | **Comportement attendu** | | **OK/PB** |
| 1 | **Lancer l’exécutable** | | L’exécutable s’ouvre | |  |
| 2 | **Saisie nombre partie** | | « saisir nombre partie : » | |  |
| 3 | **Saisir nombre joueurs** | | « Saisir nombre joueur : » | |  |
| 4 | **Saisir un nombre plus petit** | | « c’est plus » | |  |
| 5 | **Saisir un nombre plus grand** | | « c’est moins » | |  |
| 6 | **Saisir 4 fausses tentatives** | | « c’est perdu » | |  |
| 7 | **Trouver en x essais** | | « c’est gagné en x essais » | |  |
| 8 | **Répéter pour chaque joueurs** | | Chaque joueur joue ses partie | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **RAPPORT DE TEST** | |
| **Date :** | **Testé par :** |
| **Résultat obtenu et observations :** | |
| **Approbation :**  Validée ◼ Refusée 🞏  Réservée 🞏 Commentaires : | |

Annexe :

**PROCES VERBAL DE RECETTE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Date début recette :** | **Date fin recette :** |

**IDENTIFICATION DES PRODUITS LIVRES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identification** | **Description** | **Version** |
| JeuNombreAdeviner.exe |  | 1.0 |

La recette de livraison est prononcée :

SANS RESERVE

AVEC DES RESERVES

REFUSEE

|  |
| --- |
| **CLIENT** |
| Qualité :  Date :  Signature : |

**PLANNING CORRECTIF**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | DESCRIPTION | PRIORITE | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| A | Numéro de classement | 1 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

(ID= E pour une erreur / ID = A pour une amélioration)