

Introduction

Description : Test de la route « user » du backend.

Test de la création, modification, récupération et suppression (CRUD) d'un utilisateur

Test aussi le login de l'utilisateur.

Tests à effectuer : Unitaires et End to End

Version du logiciel : 1.0.0

Domaine fonctionnel : Gestion utilisateur

Contexte du plan de test : Objectif : Vérification des saisies, CRUD d'un utilisateur et login.

Scope

Sous domaines testé : backend, base de données (Tous pour E2E)

Features testé : Créer un utilisateur, Modifier l'utilisateur, Supprimer l'utilisateur, Récupérer les utilisateurs, Se connecter avec un utilisateur

Hors scope

Cas limite non testé :

1. UI/DOM, pas de test de design
2. Pas de test avec une base de données sur un serveur (production ou préproduction) mais avec Mongo Memory Server.
3. Email trop long

Limites du périmètre de test :

1. Tester si le token d'authentification est invalide, non existant ou valide.
2. Tester si le body est valide, manquant ou invalide.
3. Lors de la création d'un utilisateur, paramètre de body incorrect :
 - a. Email valide, invalide, en doublon
 - b. Mot de passe trop court, trop long, haché
4. Lors de la suppression d'un utilisateur on vérifie que l'utilisateur a bien été supprimé de la base de données.
5. Lors de la modification d'un utilisateur on vérifie que le mot de passe modifié est bien haché et que les modifications ont bien été changées dans la base de données.
6. Lors de la récupération des utilisateurs on vérifie les cookies, et que l'id retourné est le même que le cookie.
7. Lors du login on vérifie si la route existe et si cela retourne un token valide.

Environnement

Environnement d'intégration pour les tests End to End.

Environnement local et d'intégration pour les tests unitaires.

L'environnement d'intégration utilise un workflow sur GitHub Actions.

Données de test

Jeux de donnée de test fourni. (Comprend des valeurs valides, trop longue, vide, attaque d'injection).

Jeux de donnée arbitraire choisi par le testeur.

Risques

Ne pas tester tous les types d'entrée possibles.

Ressources, calendrier

Tests unitaires avant chaque push.

Tests E2E avant chaque release.