

Plan de tests

Projet de streaming vidéo interactif



Auteur(s) et contributeur(s)

Nom & Coordonnées	Qualité & Rôle	Société
Gérald ATTARD	Architecte logiciel	Gibberish

Historique des modifications et des révisions

N° version	Date	Description et circonstance de la modification	Auteur
0.1	08/12/20--	Création du document	
1.0	29/09/2022	Complément du document	Gérald ATTARD

Validation

N° version	Nom & Qualité	Date & Signature	Commentaires & Réserves
1.0	Alex Z Directeur technique		

Tableau des abréviations

Abr.	Sémantique
BPMN	Business Process Model and Notation (trad. <i>modèle de processus métier et notation</i>)
CI/CD	Continuous Integration / Continuous Delivery / Continuous Deployment (trad. <i>intégration continue / livraison continue / déploiement continu</i>)
BDD	Business Driven Development (trad. <i>développement axé sur le métier</i>) / Behavior Driven Development (trad. <i>développement dirigé par le comportement</i>)
BPM	Business Process Management (trad. <i>gestion de processus métier</i>)
DDA	Document de Définition d'Architecture
Dev Team	Development Team (trad. <i>équipe de développement</i>)
ETP	Équivalent Temps Plein
IDE	Integrated Development Environment (trad. <i>environnement de développement intégré</i>)
KPI	Key Performance Indicator (trad. <i>indicateur de performance clé</i>)
MDA	Model Driven Architecture (trad. <i>architecture dirigé par modèle</i>)
QA	Quality Assurance (trad. <i>assurance qualité</i>)
ROI	Return Of Investment (trad. <i>retour sur investissement</i>)
SOA	Services Oriented Architecture (trad. <i>architecture orientée services</i>)
TDD	Test Driven Development (trad. <i>Développement dirigé par le test</i>)
UML	Unified Modeling Language (trad. <i>langage de modélisation universel</i>)

Table des matières

I. Introduction.....	5
II. Rappels.....	6
II.A. Architecture cible.....	6
II.B. phases du projet.....	7
III. Ressources.....	8
III.A. Ressources matériels.....	8
III.B. Ressources intellectuelles.....	9
IV. Politique de tests.....	10
IV.A. Jeu de données.....	12
IV.A.1. Copie de la production.....	12
IV.A.2. Génération de données.....	12
IV.A.3. Création d'un sous-ensemble à partir de la production.....	13
V. Fonctionnalités.....	14
VI. Tests d'acceptation utilisateur.....	15
VII. Infrastructure préconisée.....	20
VII.A. Le pipeline DevOps.....	22
VII.B. L'intégration continue.....	23
VII.B.1. Développement.....	23
VII.B.1.a. Phase d'analyse et de conception.....	23
VII.B.1.b. Méthode d'analyse et de conception.....	23
VII.B.1.b.i. Outil d'analyse.....	25
VII.B.1.c. Outil de développement.....	25
VII.B.2. Suivi de version.....	26
VII.B.2.a. Les branches de développement.....	26
VII.B.2.a.i. Un mouvement en deux temps.....	26
VII.B.2.a.ii. Choisir son tempo.....	26
VII.B.2.b. Le branchement par <i>release</i>	27
VII.B.2.c. Outil.....	28
VII.B.3. Test unitaire.....	29
VII.B.4. Test fonctionnel.....	30
VII.B.5. Package.....	31
VIII. Hypothèses et risques.....	32
VIII.A. Hypothèse en Ressources Humaines.....	32
VIII.B. Hypothèse temporelle.....	32
VIII.C. Risques.....	33
VIII.C.1. Cartographie des risques.....	35



I. Introduction

Le présent document complète le cahier des charges et le document de définition associés à ce projet de streaming de vidéos interactives.

En ce sens, la méthode utilisée jusqu'à présent pour rédiger les autres documentations était le BDD (Business Driven Development). Cette méthode de développement axée sur l'entreprise est un paradigme qui se concentre sur les besoins globaux d'une entreprise, et qui permet de développer des applications spécifiques destinées aux consommateurs.

Or, dans le contexte de *Gibberish*, le besoin et la causalité de ce projet répondent aux critères d'utilisation de cette méthode.

Ainsi, au sein de ce document, cette étude utilisera à nouveau le BDD pour réaliser l'écriture des tests nécessaires à la vérification de la sémantique de chaque fonctionnalité développée.

En appliquant la politique de modernisme continue de *Gibberish*, il s'avérera que l'un des problèmes inhérents, au processus de développement d'une solutions logicielle pour cette entreprise, sera l'incapacité de suivre le rythme auquel elle devra changer son SI, en réponse aux tendances émergentes.

Pour que les différents services informatiques de *Gibberish* survivent, l'entreprise devra s'aligner sur les demandes commerciales émergentes, tout en appliquant les derniers technologies innovantes de la période en question, répondant ainsi à sa propre politique technique.

Cette politique devra alors savoir faire la différence entre la conception de solutions résolvant un ou plusieurs problèmes de processus métier et la création de solutions centrées sur l'informatique, c'est à dire sur la technique elle-même.

Il sera donc nécessaire de demander aux parties prenantes si elles :

- souhaitent consacrer une part importante de leur budget à l'amélioration et à la maintenance de leurs applications existantes ;
- préfèrent faire du « *neuf avec du vieux* » ;
- s'orientent plutôt vers un consensus des deux précédentes options.

En effet, au fur et à mesure que *Gibberish* progressera face aux dernières améliorations de ses processus, les applications existantes inflexibles pourraient ne plus être capables d'honorer les changements nécessaires. Dans de tel scénario, le besoin d'un nouveau mécanisme alignant efforts informatiques des exigences et de la stratégie d'entreprise apparaîtra forcément.

C'est dans ce contexte que l'utilisation du BDD facilitera cette transition, peu importe l'option choisie, au travers d'un cadre compris, standardisé et pouvant être réalisé de manière efficace et répétée.

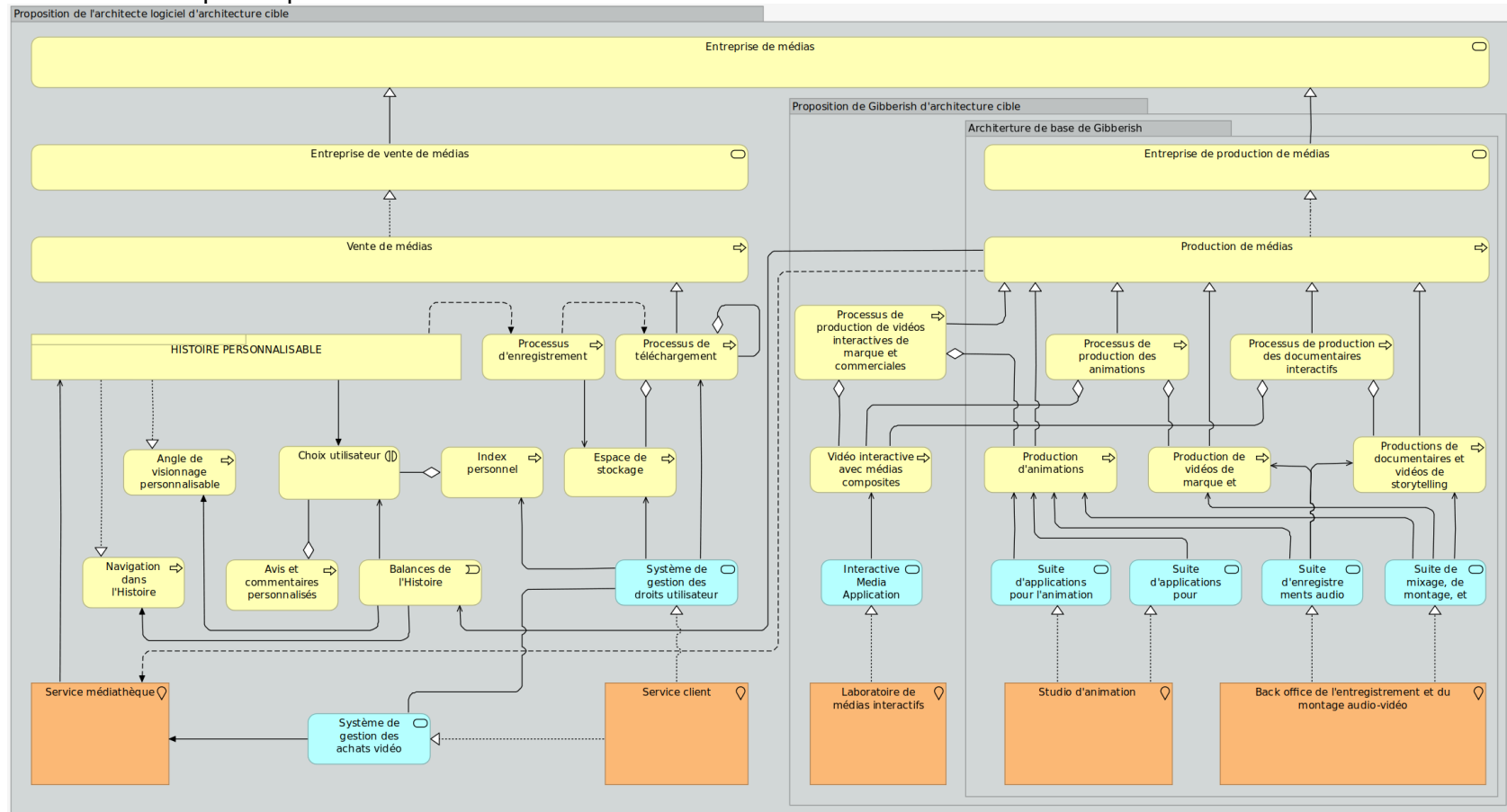
La première étape consistera à créer un modèle de processus métier (BPM) et à le mesurer à l'aide d'indicateurs de performance clés (KPI), de retour sur investissement (ROI) ou d'autres mesures. Enfin, l'entreprise pourra utiliser ces BPM comme un mécanisme crucial pour communiquer les exigences de l'entreprise au domaine informatique.

C'est donc, en suivant cette méthode au sein de ce contexte que ce plan de test sera rédigé, AVANT la rédaction des spécifications techniques, et sera mis en œuvre APRÈS la finalisation de chaque brique fonctionnelle.

II. Rappels

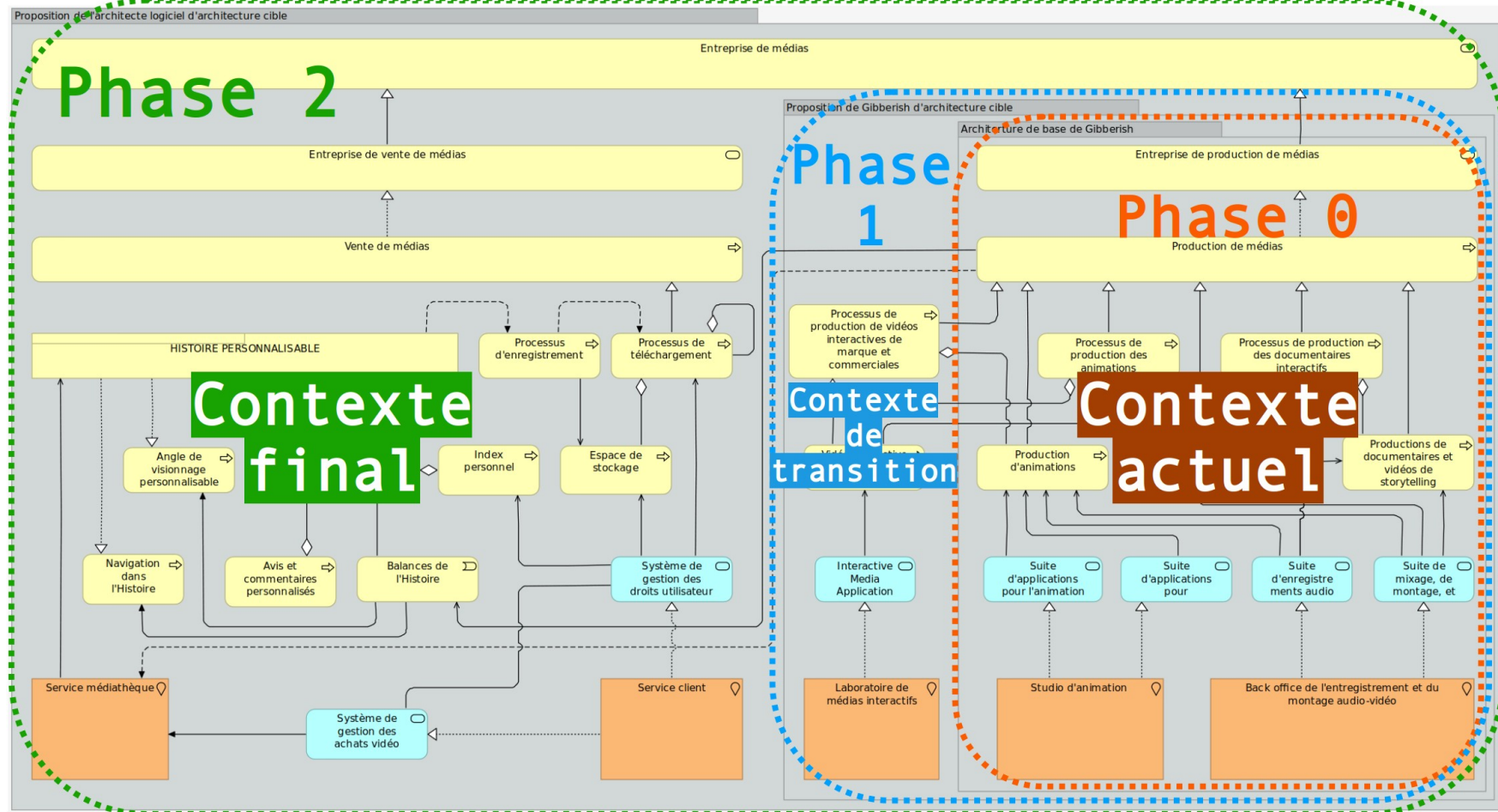
II.A. Architecture cible

La représentation graphique ci-dessous rappelle la solution proposée au sein du document de définition d'architecture, découpée par thématique de proposition des différentes parties prenantes :



II.B. phases du projet

Associée à la représentation du précédent paragraphe, il est également nécessaire de rappeler les phases annoncées au sein du document de définition d'architecture et relative aux différentes architectures à mettre en place :





III. Ressources

III.A. Ressources matériels



Les ressources associées à ce plan de test découleront directement des fonctionnalités définies dans le cahier des charges et de l'infrastructure cible décrite au sein du document de définition de l'architecture.

De plus, ce paragraphe n'assumera que les ressources matérielles nécessaires à ce projet. Les différents éléments abstraits, tels que des événements contextuels ou des choix procéduraux, seront traités ultérieurement.





En outre, en considérant les trois phases décrites dans le document de définition d'architecture, il ne sera pas nécessaire de prendre en compte la **Phase 0**, puisqu'elle correspond à l'organisation et l'infrastructure actuelle de *Gibberish*.

Cette étude prendra donc cet état de fait comme hypothèse de départ sur laquelle les deux prochaines phases viendront s'appuyer.

Ainsi, en considérant spécifiquement la **Phase 1** décrite dans le DDA, la réalisation de cette phase nécessitera l'acquisition de deux ressources matérielles supplémentaires, à savoir :

- *step 1.1*, un local dédié au  **Laboratoire de médias interactifs** au sein duquel tous les processus métier, nécessaires à la production de vidéos interactives, seront opérés ;
- *step 1.2*, une suite logicielle  **Interactive Media Application** correspondant aux outils nécessaires à la production de vidéos interactives.

Par la suite, en considérant spécifiquement la **Phase 2** décrite dans le DDA, celle-ci nécessitera l'acquisition de quatre ressources matérielles supplémentaires :

- *step 2.2*, un local hébergeant le  **service client** ;
- *step 2.2*, un local hébergeant le  **service médiathèques** ;
- *step 2.3*, un  **Système des gestions des droits utilisateurs** ;
- *step 2.4*, un dépôt d'  **Espace de stockage** pour les vidéos au contenu interactif.





III.B. Ressources intellectuelles

Les ressources intellectuelles, nécessaires à ce projet de streaming de vidéos au contenu interactif, seront l'ensemble des processus métier, des événements et des choix utilisateurs possibles contenus au sein des séquences vidéo.











Ainsi, ces différents éléments seront présentés, tout comme dans le paragraphe précédent, selon une thématique temporelle selon les différentes phases du projet préconisées par cette étude.

Tout comme relaté précédemment, les éléments abstraits nécessaires à la phase étant déjà en place, ceux-ci ne seront énumérés ici, puisque déjà existant.

En considérant spécifiquement la **phase 1**, les processus métier ajoutés sont :

- *step 1.3*, la production de  **Vidéo interactive avec médias composites** ayant la responsabilité de rajouter des éléments contextuels hétérogènes, telles que des choix d'Histoire possibles à l'utilisateur ou différents angles de visionnage de ladite Histoire ;
- *step 1.3*, l'élaboration d'un  **Processus de production de vidéos interactives de marque et commerciale** ayant la charge de rassembler les différentes séquences produites par le  **Processus de vidéo interactive avec médias composites** et celle issues de la  **Production d'animations**, afin de les rassembler en une seule vidéo exhaustive proposant une Histoire de base.

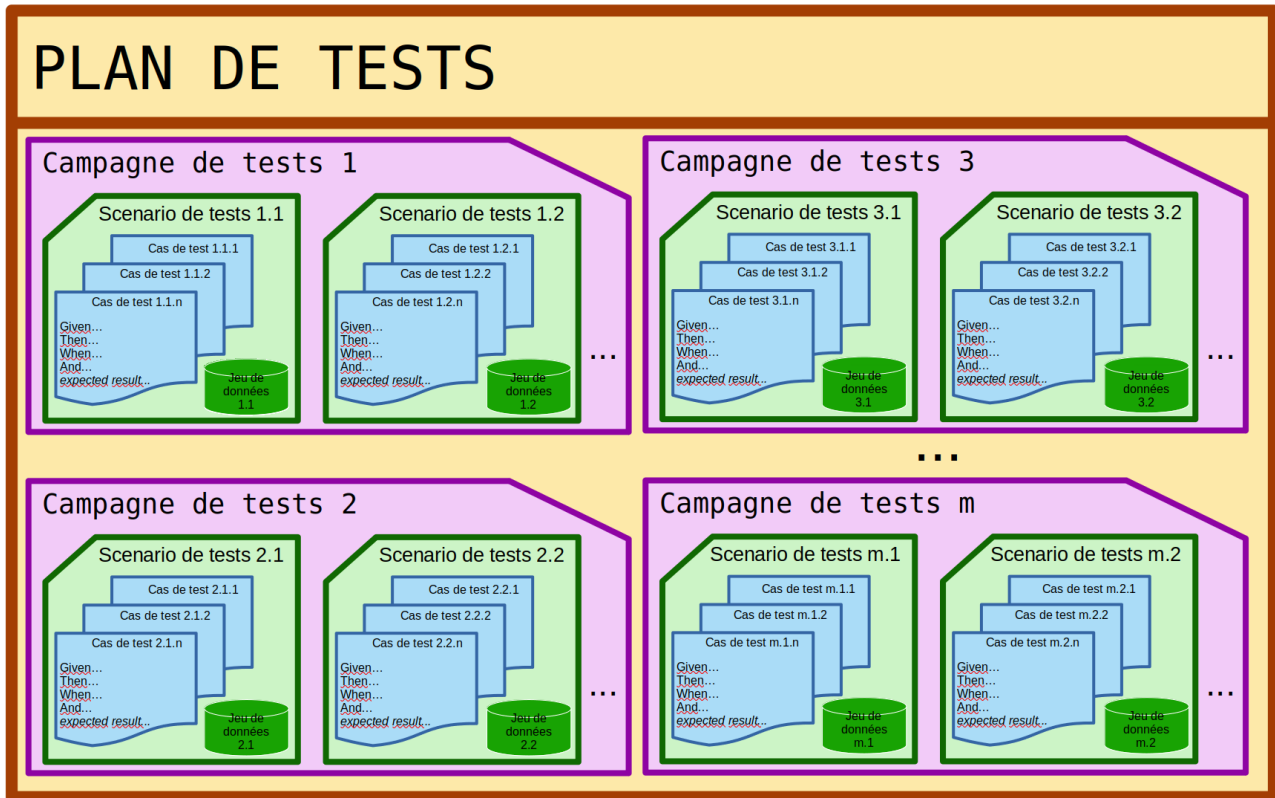
Enfin, en considérant spécifiquement la **Phase 2**, les entités intellectuelles abstraites à élaborer sont :

- *step 2.1*, la création de l' **Entreprise de médias** prenant en charge les  **Entreprise de vente de médias** et l' **Entreprise de production de médias** ;
- *step 2.1*, la création de l' **Entreprise de vente de médias** chargée de commercialiser les vidéos au contenu interactif produites par *Gibberish* ;
- *step 2.4*, la définition des différentes  **Balances de l'Histoire** proposant différentes orientations de l'Histoire à l'utilisateur ;
- *step 2.4*, la mise en place d'une fonctionnalité d'ajout des  **Avis et commentaires personnalisables** par l'utilisateur associés à une vidéo spécifique et contenu dans son profil ;
- *step 2.4*, la création d'un  **Index personnel** à chaque choix de l'utilisateur au sein d'une Histoire ;
- *step 2.4*, la mise en place d'un  **flux valeur** composé d'un  **Processus d'enregistrement** puis d'un  **Processus de téléchargement** pour mettre à disposition des utilisateurs toutes les vidéos proposées par *Gibberish*, selon les abonnements achetés par les clients.



IV. Politique de tests

La conception du plan de tests associé à ce projet de streaming de vidéo interactive sera organisée selon le schéma ci-dessous :



Comme vous pourrez en prendre connaissance dans le schéma ci-dessus, le plan de tests sera constitué de :

- **plusieurs campagnes de tests**, dont chacune correspondra à une fonctionnalité spécifique ;
- **chaque campagne de tests sera découpée en un ou plusieurs scénarios de tests**, dont chacun représentera une mise en situation pour la campagne considérée ;
- **chaque scénario sera découpé en un ou plusieurs cas de tests**, dont chacun représentera un ou plusieurs cas d'usage précis pour le scénario considéré ;
- **chaque cas de test correspondra à un et un seul jeu de données** associé au cas de test considéré, lui-même associée au scénario de tests considéré, lui-même.

En suivant le découpage proposé ci-dessus, il sera également primordial de garder à l'esprit que la réalisation d'un test n'est pas une finalité : la réalisation d'un test correspond à la vérification qu'une fonction, un processus ou n'importe quelle entité conceptualisée, répond au besoin pour lequel il ou elle a été développé(e) de façon certaine, répétable et reproductible.

Néanmoins, avant d'arriver à ce résultat, l'origine du test débute toujours par la rédaction d'un plan de test. Ce dernier déterminera une base fixe du déroulement du test en question. Ainsi, il facilitera et organisera le déroulement et l'exécution des scénarios de tests lors d'une campagne ; tout comme la construction d'une maison nécessite un plan...

Pour concevoir ce plan, il sera alors nécessaire d'étudier, d'analyser, de poser des limites et des impacts, de déterminer des outils et une ou des technologies adaptées...tout en définissant le temps alloué. En d'autres termes plus succincts, il sera nécessaire d'adopter une méthodologie ET une méthode.

En ce qui concerne ce projet, en se basant sur les analyses réalisées au sein du cahier des charges et du document de définition d'architecture, il s'agira ici de définir les étapes du processus de test et d'identifier les risques afin de détecter le maximum d'anomalies possibles.

Suite, à ces différentes analyses, il s'agira alors de commencer à dessiner le plan en établissant un ordre dans lequel chaque composant sera complété, testé individuellement et, enfin, intégré avec les autres composants du système.

En ce sens, ce plan de test ne sera pas seulement informatif ; **le plan de test aura** aussi, ou plutôt, **une valeur DÉCLARATIVE.**

Ce plan de test permettra alors de définir ce qui sera testé, pourquoi le tester, comment ces tests s'effectueront, quand et qui testera. Il sera alors possible d'appréhender un tel document, comme le menu d'un restaurant ou le sommaire d'un livre.

De plus, le contenu d'un tel plan dépendra alors de la complexité du projet, et du niveau à partir duquel les tests seront initiés : des tests de fonctionnalités hautes pourront se baser sur une méthode *Business Driven Development*, des tests fonctionnels de vérification d'implémentation sur une méthode de *Behavior Driven Development* et des tests de programmation sur le *Test Driven Development*.

En ce qui concerne le contexte de cette étude commanditée par *Gibberish*, le présent document s'alignera sur la méthode utilisée au sein du cahier des charges et du DDA, à savoir le *Business Driven Development*.

En suivant cette méthodologie et sa méthode associée, le présent document s'efforcera d'être générique, fonctionnel et automatisable dans son implémentation, tout en proposant un plan de navigation, un niveau d'exigences et d'importance, permettant une compréhension globale de ses phases de réalisation.

En outre, la structure des différents éléments constituant ce plan sera indépendante, c'est à dire que chaque module sera indépendant l'un de l'autre. Ainsi, après avoir défini toutes les fonctionnalités à tester (cf *cahier des charges*), il s'avérera nécessaire d'organiser des campagnes de tests pour chacune des fonctionnalités définies ; **campagnes de tests** qui **seront** elles-mêmes **découpées** en **scénarios de test**, appelés aussi cas de test.

Enfin, cette étude apportera, volontairement et sciemment, une contrainte à chaque cas de tests considéré: un cas de test ne testera qu'une et une seule situation ou résultat attendu, sur la base d'un contexte figé et fixé à l'avance. Ultérieurement, tous les cas de tests associées à ces mêmes fonctionnalités, utiliseront alors TOUJOURS le même contexte ou la même situation.

IV.A. Jeu de données

Le fait est que dans le contexte de *Gibberish*, des données il en existe déjà : ce projet démarre sur une base déjà existante qui va être enrichie de nouvelles fonctionnalités. Ainsi, face à l'exploitation d'une application en production, il y a (souvent) un besoin récurrent : comment avoir des jeux de données pour développer de nouvelles fonctionnalités et les tester AVANT de les déployer en production ?

La réponse à cette question pourra avoir trois options dans le contexte de ce projet au sein de *Gibberish*, options dont le choix final reviendra à l'ensemble des parties prenantes de la société. Ces trois options, énumérées ci-dessous, seront détaillées dans les paragraphes qui suivent, à savoir par :

- copie de la production,
- génération pure et dure de données,
- création d'un sous-ensemble de données à partir de la production - solution de compromis des deux options précédentes).

IV.A.1. Copie de la production

La solution la plus simple et la plus directe pour créer un jeu de données est de simplement copier celles extraites de la production et de l'utilisation d'une application existante.

Néanmoins, bien que copier des données de production soit une solution de facilité, cela n'est pourtant pas toujours possible, ou simplement permis.

En effet, cette approche ne satisfait pas toujours aux exigences de sécurité, apportées aux clients de *Gibberish*, relativement à la RGPD décrite dans le DDA.

En pratique, les différents jeux de données ne doivent comporter aucune donnée qui soit issue de sa mise en production : ces données des clients doivent rester confinées dans un environnement hautement sécurisé.

Il sera alors nécessaire des jeux de données suffisamment exhaustives et réalistes et qui soient anonymisées, c'est à dire qui ne contiennent aucune information client.

Cette approche n'est donc pas toujours la plus « facile » à mettre en place.

IV.A.2. Génération de données

Cette approche diffère de la précédente puisqu'à chaque fois qu'un jeu de données sera nécessaire pour le déroulement d'un test, celui-ci sera généré avec de fausses données préfabriquées à l'avance à cette intention.

Ces données pourront être décrites dans des fichiers plats ou générées une fois pour toutes à l'initialisation d'un nouveau scénario de tests.

L'avantage de cette approche est la fabrication et l'exécution d'un tel jeu de données peut être relativement rapide.

Néanmoins, il faudra bien prendre en considération que plus le modèle de données attendu sera complexe, plus sa maintenance le sera également de façon exponentielle, et non pas linéaire.

De plus, s'il est prévu que le modèle de données évolue souvent, cela peut devenir tout simplement ingérable, surtout si le jeu de données en contient un volume important.

Concrètement, cette approche nécessite de recréer une base locale de jeux de données à chaque scénario de test ; travail titanesque et chronophage.

IV.A.3. Création d'un sous-ensemble à partir de la production

En ce qui concerne *Gibberish*, cette étude préconisera la construction d'un processus permettant de créer un sous-ensemble réduit et anonymisé de données à partir de la production.

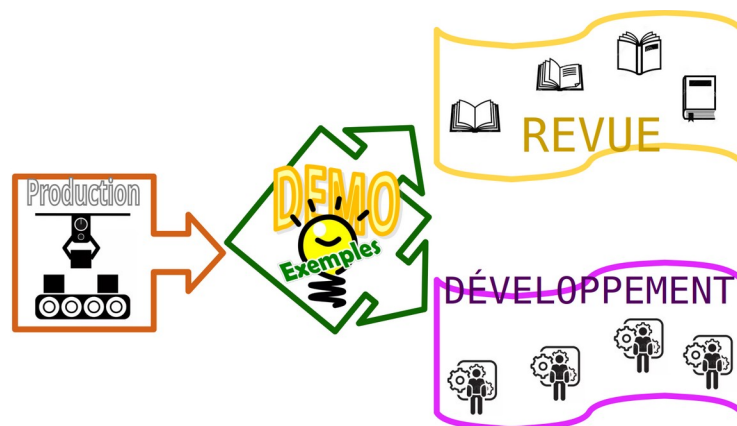
Cette approche permettra d'avoir des données réalistes et riches, en qualité comme en quantité, sans risque pour les données client.

D'une part, l'application chargée de ce processus sera utilisée quotidiennement par les clients, partenaires et équipes opérationnelles, et d'autre part l'équipe technique pourra développer de nouvelles fonctionnalités, à son rythme, en ayant toujours des jeux de données pérennes à disposition pour les tests.

Il faut tout de même être conscient que cette fonction va nécessiter des processus et des outils, en plus de la rigueur et de l'organisation indispensables. En outre, il faudra également ne pas perdre de vue que le cœur de ce système demeurera les **données**.

La mise en œuvre d'une telle solution consistera à maintenir une instance de démonstration, un prototype sommaire, dont le code sera le même que celui de l'instance de production, et dont les données sont différentes. En ce sens, ces dernières seront issues de la production, puis réduites en quantité et enfin anonymisées.

Cette approche, préconisée pour ce projet, présentera l'avantage de produire de nombreux jeux de données, complets, cohérents et réalistes, tout en leur retirant leur sensibilité, tel qu'imaginée dans le schéma ci-dessous :





V. Fonctionnalités

Tel qu'il a été décrit au sein du cahier des charges, les fonctionnalités associées à ce projet sont :

F1

Télécharger différents types de contenu, en utilisant des liens disponibles au sein même de la vidéo - ces liens pourront renvoyer sur des scènes spécifiques de la vidéo elle-même, ou pointer vers des ressources externes.

F2

Prendre des décisions arbitraires à des moments clés de l'histoire - modifier l'histoire elle-même en fonction des choix de l'utilisateur.

F3

Modifier les angles de visionnage des scènes, tout au long de la vidéo, à l'aide d'une rotation interactive tridimensionnelle (vidéo à 360°)

F4

Permettre la navigation interactive de l'utilisateur pour se déplacer chronologiquement à n'importe quel moment de l'histoire - les éléments du menu ou de la table des matières devront permettre, lors de leur sélection, de passer directement au segment spécifique de la vidéo choisi par l'utilisateur

F5

Prendre en charge les retours d'expérience utilisateurs à l'aide d'une fonctionnalité de collecte et de publication d'avis – permettre à l'utilisateur de saisir des données et des commentaires pour chaque scène de la vidéo

F6

Enregistrer des séquences personnalisées, relatives aux choix décisionnels effectués par l'utilisateur - générer dynamiquement des vidéos personnalisées que l'utilisateur pourra partager, via des liens externes

F7

Créer un index personnel, associé aux contenu privé de l'utilisateur, recensant tous les ajouts que celui-ci aura pu apporter au sein de l'histoire - cet index sera accompagné de filtres permettant de sélectionner spécifiquement chaque type d'ajout personnel, de les retrouver et les isoler du contenu de l'histoire d'origine

F8

Gérer des droits utilisateur pour partager ou conserver chaque contenu personnalisé de façon privée et sécurisée – utilisation d'un système de mot de passe personnalisable

F9

Permettre d'acheter de l'espace de stockage supplémentaire, associé au compte de l'utilisateur, pour pouvoir stocker davantage de contenu personnel associé aux licences de visionnage détenues

F10

Permettre d'acheter des licences de visionnage, spécifiques et temporaires, pour des périphériques autres que ceux déclarés par l'utilisateur.



VI. Tests d'acceptation utilisateur

Les tests d'acceptation de chaque fonctionnalité décrite précédemment, suivront le modèle défini au sein du cahier des charges :

Campagne de tests 1 – Gérald ATTARD	
Scénario 1.1	<i>F1 : Télécharger différents types de contenu</i>
Étant donné	<i>l'avancement actuel de la vidéo</i>
Quand	<i>la vidéo propose des liens</i>
Ensuite	<i>l'utilisateur sélectionne un de ces liens</i>
Et	<i>il est redirigé sur la ressource désignée par le lien</i>
Résultat attendu	<i>le nouveau contenu téléchargé complète l'Histoire d'origine</i>

Campagne de tests 2 – Marie M

Scénario 2.1	<i>F2 : Prendre des décisions arbitraires</i>
Étant donné	<i>les choix disponibles au sein de chaque scène</i>
Quand	<i>l'utilisateur sélectionne un choix en particulier</i>
Ensuite	<i>la vidéo diffuse les séquences découlant de ce choix</i>
Résultat attendu	<i>l'utilisateur visualise la cinématique correspondant à son choix</i>

Campagne de tests 3 – Pierre PARKER

Scénario 3.1	<i>F3 : Modifier les angles de visionnage</i>
Étant donné	<i>l'espace visuel disponible de chaque scène</i>
Quand	<i>l'utilisateur modifie l'angle de vision</i>
Ensuite	<i>la scène se déroule</i>
Résultat attendu	<i>La scène est visionnée selon le nouvel angle de vue</i>

Campagne de tests 4 - Alex Z

Scénario 4.1	<i>F4 : Permettre la navigation interactive</i>
Étant donné	<i>toutes les scènes disponibles au sein de la vidéo</i>
Quand	<i>l'utilisateur sélectionne une scène en particulier</i>
Ensuite	<i>la scène sélectionnée est diffusée</i>
Résultat attendu	<i>la scène sélectionnée diffusée ajoutera ses propres choix utilisateur et son propre contenu interactif (navigabilité, angle de visionnage...)</i>

Campagne de tests 5 – Marie M	
Scénario 5.1	<i>F5 : Prendre en charge les retours d'expérience utilisateurs</i>
Étant donné	<i>la vidéo visionnée</i>
Quand	<i>l'utilisateur saisie une information relative à cette vidéo</i>
Ensuite	<i>l'avis est publié</i>
Et	<i>l'avis est partagé...ou pas, en fonction du choix de l'utilisateur</i>
Résultat attendu	<i>selon le choix de l'utilisateur, les avis et commentaires relatif à une vidéo peuvent être partagés publiquement ou demeurés privés</i>

Campagne de tests 6 – Gérald ATTARD	
Scénario 6.1	<i>F6 : Enregistrer des séquences personnalisées</i>
Étant donné	<i>la scène qui va être visionnée</i>
Quand	<i>l'utilisateur choisit de l'enregistrer</i>
Ensuite	<i>la scène enregistrée est disponible au sein du compte de l'utilisateur</i>
Résultat attendu	<i>un lien à ce contenu vidéo est généré et il est enregistré dans l'index personnel de l'utilisateur</i>

Campagne de tests 7 – Alex Z	
Scénario 7.1	<i>F7 : Créer un index personnel</i>
Étant donné	<i>l'ensemble des contenus personnalisés d'une vidéo créé par un utilisateur</i>
Quand	<i>l'utilisateur ajoute un élément de contenu personnalisé</i>
Ensuite	<i>l'index est mis à jour avec les méta-données de l'élément personnalisé</i>
Résultat attendu	<i>l'utilisateur peut, à tout moment, faire appel à ses méta-données pour interagir avec le contenu qu'elles dérivent</i>

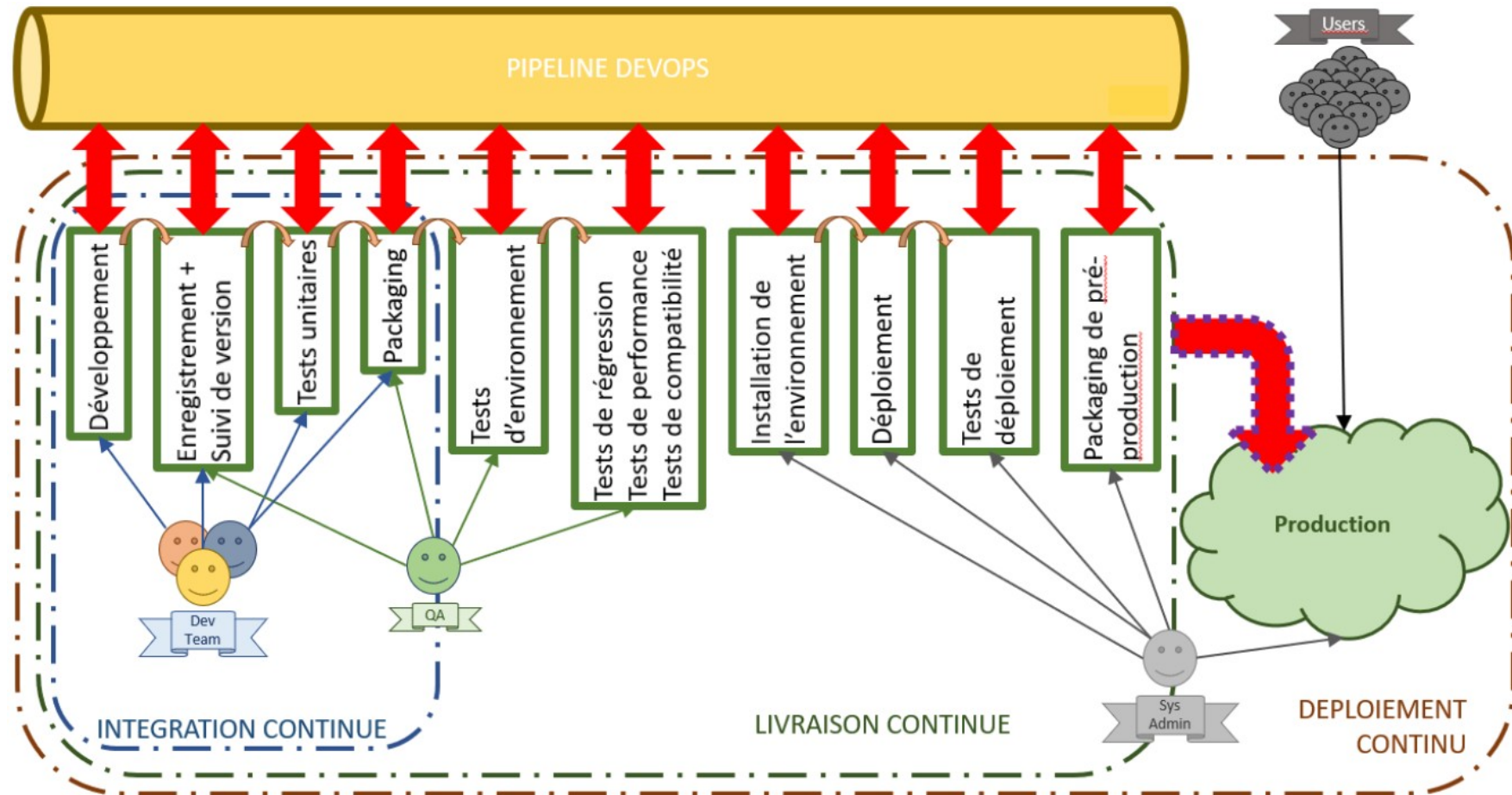
Campagne de tests 8 – Gérald ATTARD	
Scénario 8.1	<i>F8 : Gérer des droits utilisateur</i>
Étant donné	<i>l'ensemble des contenus personnalisés d'une vidéo</i>
Quand	<i>l'index personnel est créé</i>
Ensuite	<i>l'utilisateur choisira si le contenu personnalisé ajouté sera privé ou à partager publiquement</i>
Résultat attendu	<i>selon le choix de l'utilisateur, l'index personnel relatif à une vidéo peut être partagé publiquement ou demeuré privé</i>

Campagne de tests 9 – Marie M	
Scénario 9.1	<i>F9 : Permettre d'acheter de l'espace de stockage supplémentaire</i>
Étant donné	<i>l'espace de stockage alloué à un utilisateur</i>
Quand	<i>l'espace de stockage de l'utilisateur n'est plus suffisant pour stocker de nouveau contenu personnalisé</i>
Ensuite	<i>l'utilisateur pourra acheter de l'espace de stockage supplémentaire</i>
Ou	<i>l'utilisateur pourra supprimer du contenu personnalisé existant pour libérer de l'espace</i>
Résultat attendu	<i>l'espace utilisateur obtenu est suffisant pour stocker le nouveau contenu personnalisé</i>

Campagne de tests 10 – Alex Z	
Scénario 10.1	<i>F10 : Permettre d'acheter des licences de visionnage</i>
Étant donné	<i>le périphérique déclaré d'un utilisateur pour visionner des vidéos</i>
Quand	<i>l'utilisateur déclarera un nouveau périphérique de visionnage</i>
Ensuite	<i>l'utilisateur achètera une nouvelle licence de visionnage associée au périphérique nouvellement déclaré</i>
Résultat attendu	<i>l'utilisateur pourra visionner des vidéos sur le nouveau périphérique</i>

VII. Infrastructure préconisée

En se basant sur l'architecture SOA ,définie au sein du DDA, la méthode de développement préconisée sera une méthode AGILE, dont les différentes phases sont présentées ci-dessous :



Au sein du diagramme précédent, les campagnes de tests seront réalisées lors des processus de :

- Intégration Continue, par l'équipe de développement (*Dev Team*) ;
- Livraison Continue par les responsables de l'assurance Qualité (QA).

Lors de ces deux précédentes phases, les responsables de tests le réaliseront à des niveaux différents.

En effet, l'équipe de développement réalisera plutôt des tests unitaires, c'est à dire des tests leur permettant de vérifier qu'un extrait de code fonctionne correctement. L'équipe pourra alors utiliser une méthode de type TDD.

Alors que l'équipe d'assurance Qualité se cantonnera davantage vers des tests fonctionnels, c'est à dire des tests servant à s'assurer que toutes les fonctionnalités développées répondent bien au(x) besoin(s). Ces tests visent à démontrer que le logiciel effectue ce pourquoi il a été développé, tout en recherchant d'éventuelles défaillances lorsque le testeur le sollicite sur des valeurs nominales, aux seuils ou hors domaine de définition. Ainsi, peu importe le contexte ou le paramétrage utilisateur demandé, le logiciel doit rester cohérente et stable, tout en renvoyant des données licites autorisées par les développeurs eux-mêmes.

Dans le contexte de tests fonctionnels, ces derniers peuvent être de deux types :

test fonctionnel partiel : dans le contexte de cette étude, en utilisant des méthodologies Agile, c'est ce genre de tests qui seront rencontrés principalement, puisqu'ils seront associées à des livraisons partielles modulaires.

Test fonctionnel total : ce genre de tests n'interviendront alors que lors de la livraison TOTALE du produit, peu importe la méthodologie concernée (Agile ou cycle en V).

VII.A.Le pipeline DevOps

Le premier élément à décrire dans un pipeline DevOps est le pipeline lui-même.

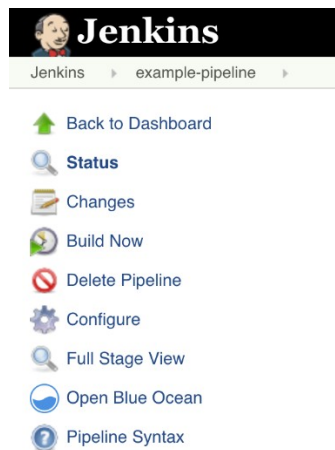
Un pipeline DevOps est un ensemble de pratiques pour lesquelles les équipes de développeurs (Dev) et les équipes d'opérationnels (Ops) concrétisent, testent, et déploient un produit logiciel plus vite et plus facilement que s'ils devaient le faire manuellement, car tout l'intérêt du pipeline réside dans l'automatisation de ces tâches : les développeurs peuvent alors consacrer plus de temps à développer.

Une des premières caractéristiques d'un pipeline est de conserver le process de développement logiciel organisé et focalisé. Ainsi un pipeline DevOps va séquentiellement réaliser les étapes suivantes :

- Planifier ;
- Développer ;
- Compiler ;
- Tester ;
- Déployer ;
- Monitorer (action technique de surveillance d'un sujet).

En termes d'outillage, le choix préconisé s'orientera vers un *Pipeline as Code with Jenkins*, plus communément appelé simplement *Pipeline*.

En effet, *Jenkins Pipeline* est une suite de plugins supportant l'implémentation de l'intégration continue et de la livraison continue au sein d'un pipeline standard déclaré dans une instance standard de *Jenkins*. *Pipeline* fournit ainsi un ensemble extensible d'outils pour la modélisation « *Simple-To-Complex* » d'une pipeline de livraison « *as code* » via le plugin *Pipeline DSL (Domain Specific Language)*.



En termes de prérequis, l'utilisation de *Pipeline* nécessite :

- Une instance de Jenkins 2.x ou supérieur ;
- L'installation du plugin Pipeline (plugin suggéré par défaut à l'installation de Jenkins).

VII.B.L'intégration continue

VII.B.1. Développement

VII.B.1.a. Phase d'analyse et de conception

La phase d'analyse est une étape essentielle dans la conception d'un logiciel et un prérequis au développement.

Néanmoins, il est vrai qu'elle n'apparaît pas dans la plupart des diagrammes d'activités techniques car elle est considérée comme une partie réalisée en amont du développement, voire pendant.

VII.B.1.b. Méthode d'analyse et de conception

En ce qui concerne la méthode d'analyse, l'*UML* sera à préconisé pour le projet de *Gibberish*.

En effet, UML est particulièrement utilisé et adapté en Génie Logiciel et en conception orientée objet. Son principal intérêt est de modéliser GRAPHIQUEMENT les différents éléments constituant un système, selon 3 types de diagramme :

- des diagrammes de structure,
- des diagrammes de comportement,
- des diagrammes d'interaction.

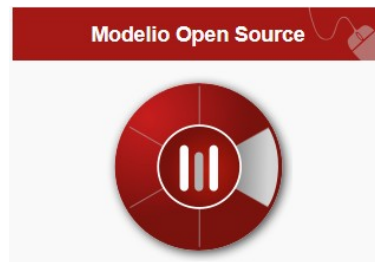
Les principaux diagrammes mentionnés précédemment sont détaillés dans le tableau ci-dessous.

Catégorie	Type de diagramme	Description
Diagramme de structure	Diagramme de classes	Représente les classes
	Diagramme d'objet	Affiche l'état d'un système à un moment donné
	Diagramme des composants	Affiche les dépendances et les composants de structure
	Diagramme de structure composite	Divise les modules ou les classes en leurs composantes et clarifie leurs relations.
	Diagramme de paquetage	Regroupe les classes en paquets, représente la hiérarchie et la structure des paquets
	Diagramme de déploiement	Affiche la distribution des composants aux nœuds de l'ordinateur
	Diagramme de profil	Illustre les relations d'usage au moyen de stéréotypes, de conditions aux limites, etc.
Diagrammes de comportement	Diagramme de cas d'utilisation	Représente divers usages
	Diagramme d'activité	Décrit le comportement de différents processus (parallèles) dans un système.
	Diagramme d'état-transition	Documente la façon dont un objet passe d'un état à un autre par le biais d'un événement.
Diagrammes d'interaction	Diagramme de séquence	Représente le moment des interactions entre les objets.
	Diagramme de communication	Affiche la répartition des rôles des objets au sein d'une interaction.
	Diagramme de temps	Démontre la limitation temporelle pour les événements qui mènent à un changement d'état.
	Diagramme d'aperçu d'interaction	Montre comment les séquences et les activités interagissent.

VII.B.1.b.i. Outil d'analyse

Modelio est un outil de modélisation UML, intégrant également la modélisation du BPMN. Il propose ainsi un ensemble d'outils supportant la démarche MDA et est compatible avec la norme UML 2.0.

Modelio permet ainsi de générer tous les diagrammes UML décrits dans le paragraphe précédent et permet d'étendre ses fonctionnalités « de base » en ajoutant des extensions de modélisation telles que le BPMN, l'architecture entreprise, l'analyse des objectifs, la définition des dictionnaires, le SOA, le SysML...



VII.B.1.c. Outil de développement

L'environnement de Développement sera à choisir en fonction de la nature du projet et du type de technologie appréhendée.

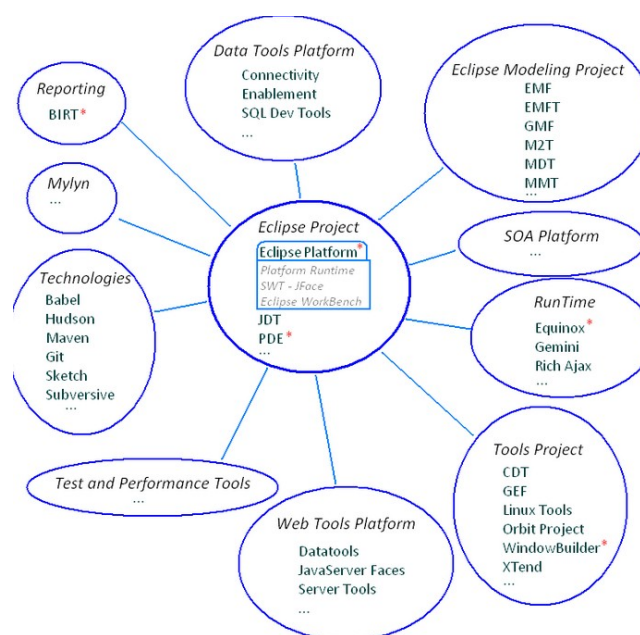
Dans le cas d'un projet JAVA, l'environnement préconisée est Eclipse, développé par la Fondation

Eclipse (<https://www.eclipse.org/>)



Eclipse est à la fois un IDE, un framework et une plateforme de développement, selon que l'on considère le projet, ses composants ou la résultante de leur assemblage.

Le diagramme suivant présente une vue technique de ses possibilités :



* Eclipse Projects relevant to RCP

VII.B.2. Suivi de version

Un logiciel de gestion de version est composé d'une arborescence de fichiers permettant de conserver toutes les versions des fichiers, ainsi que leur historique de différence entre chaque mise à jour (*check out*).

Cette notion de suivi de version s'accompagne intrinsèquement par la notion de branche de version ou branche de développement.

Avant d'aborder le type de branchement, préconisé au sein des *Gibberish* parmi tous les types de branchement existant, il est nécessaire de décrire l'objectif de la société : **Avoir le minimum de branches possibles.**

A ce stade, il est normal de se poser la question quant à la légitimité d'un tel axiome. Après tout, avoir beaucoup de branches différentes « *devrait être* » synonyme de flexibilité ou de persistance. Par expérience, il n'en est pas du tout ainsi.

En effet, le fait d'avoir beaucoup de branches engendrent beaucoup de gaspillage de temps et de ressources, et c'est précisément cela que le DevOps s'efforce de minimiser, voire de supprimer.

Aussi, afin de réduire le champ de divergence entre branches et améliorer la Qualité ainsi que la productivité de reprise de code, cette étude se bornera à avoir le minimum de branche de version possible...autant que faire se peut et en fonction des briques fonctionnelles développées.

VII.B.2.a. Les branches de développement

VII.B.2.a.i. Un mouvement en deux temps

Le mouvement général du développement à plusieurs équipiers, ou à plusieurs équipes, est toujours un mouvement en deux temps :

- un temps de développement à l'abri des modifications simultanées des autres ;
- un temps d'intégration.

Du point de vue du gestionnaire de sources, la création d'une « *branche* » dans laquelle on enregistre les versions successives est le procédé qui permet d'isoler les développements de ceux d'autres développeurs, ou de séparer les versions de deux équipes de développement distinctes.

VII.B.2.a.ii. Choisir son tempo

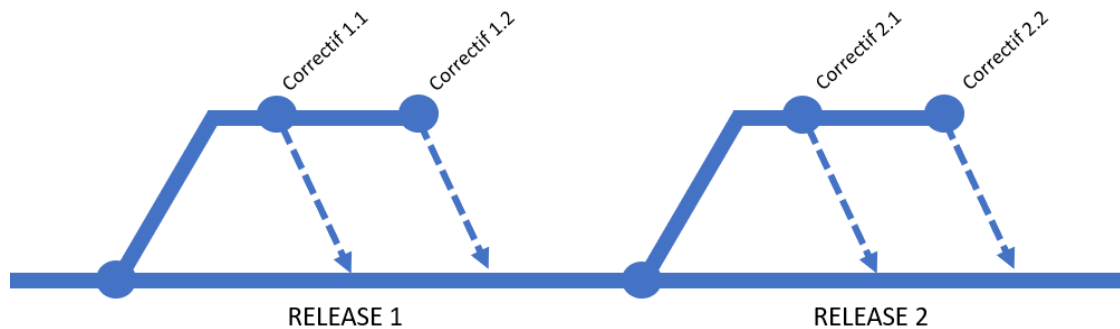
La question restante porte alors sur le rythme, c'est à dire la cadence à donner à ce mouvement de va-et-vient : faut-il produire beaucoup, se protéger longtemps et fusionner au plus tard, ou au contraire consolider souvent ses travaux en tant qu'équipier et ses développements en tant qu'équipe ?

Du point de vue de *Gibberish*, cette étude privilégiera la consolidation périodique et rapprochée afin d'obtenir une itération de codage de l'écart la plus brève possible, la fusion la plus fréquente et la pulsation la plus rapide possible.

De toutes les options de branchement existantes et en suivant l'axiome de Qualité que *Gibberish* s'impose au travers de sa politique d'entreprise, énoncée dans le cahier des charges, cette étude privilégiera ainsi le branchement par *release* adapté au contexte industriel.

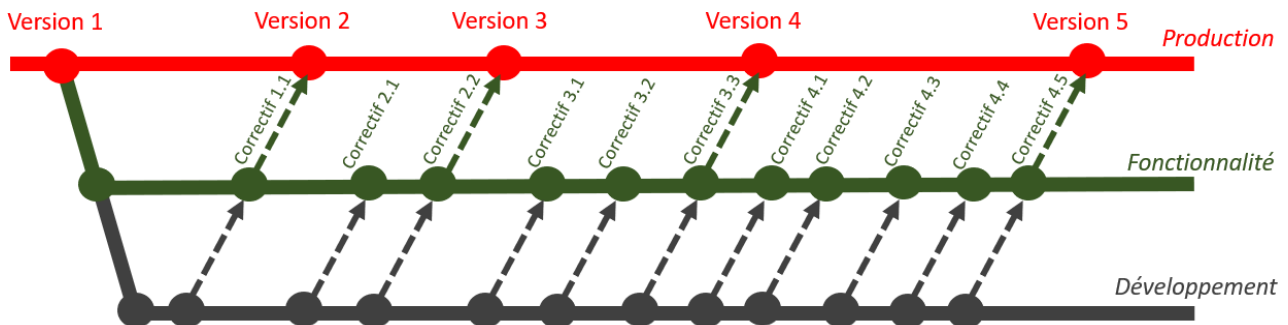
VII.B.2.b. Le branchement par *release*

Par définition, l'intégration continue se dispense de branches sauf lors des mises en production. Ainsi, une branche de version d'Intégration Continue « *pure* » devrait ressembler au schéma suivant :



Néanmoins, dans un contexte industriel tel que celui de *Gibberish*, cela reste utopique ; il n'en est pas moins vrai, qu'en terme d'Amélioration Continue, cette étude adoptera un modèle y tendant, voire y ressemblant fortement.

Aussi, la proposition ci-dessous se veut être une combinaison de l'axiome décrit précédemment (« avoir le minimum de branche possible ») tout en prenant en compte l'aspect opérationnel sur lequel l'appliquer, c'est un consensus des deux propositions :




Ainsi, le consensus obtenu dans l'exemple ci-dessus peut se décomposer de 3 branches :

- production ou pré-production selon le contexte du projet ;
- fonctionnalité appelée couramment *release* ;
- développement - cette branche est la somme des branches locales de chaque développeur de ou des équipe(s)).

En outre, chaque version est considérée par un numéro Majeur de version et chaque *release* est considérée par un numéro Mineur de version ; en prenant comme base d'exemple le schéma précédant, la version 5 correspond à la *release* 4.5 .

VII.B.2.c. Outil

Cette étude n'ayant pas encore les spécifications techniques des outils de développement utilisés chez *Gibberish*, elle préconisera l'outil gratuit de gestion de version nommé *Tuleap*  **tuleap** de la société *Enalean SAS*©.

Tuleap est un outil offrant plusieurs fonctionnalités s'intégrant dans le pipeline DevOps, dont notamment une compatibilité avérée avec *Jenkins* présenté dans un paragraphe précédent.

En ce qui concerne le suivi de version, *Tuleap* intègre nativement un module d'intégration de branches *Git*, *GitHuh*, *svn* et *cvs* en son sein.

Ainsi, quand un « *push* » (*check out*) est effectué dans un dépôt *Tuleap-git*, la tâche liée au *Jenkins* sera automatiquement réalisée.

En terme de dépôts, *Tuleap-git* en proposent deux types :

- les projets de référence : branche par défaut, se focalisant sur l'enregistrement et le suivi des versions officielles des dépôts de chaque projet ;
- les projets clone (*fork*) : chaque membre du projet peut cloner la branche référence afin de la publier dans son espace de travail personnel. Ceci permet de publier et d'intégrer le développement de modèle personnel tout en protégeant le branche référence du projet. Le *check-out* sera alors réalisé quand le développement personnel sera mature et aura passé tous les tests unitaires avec succès.

Pour plus de détails, les sources de cette étude sont issues de <https://plugins.jenkins.io/tuleap-git-branch-source/>



VII.B.3. Test unitaire

Le test unitaire consiste à isoler une partie du code et à vérifier qu'il fonctionne parfaitement.

Il s'agit de petits tests qui valident l'attitude d'un objet et la logique du code.


Les tests unitaires sont effectués pendant la phase de développement des applications logicielles.

Ces tests sont effectués par les développeurs ; ils peuvent également être effectués par les responsables en assurance Qualité (QA) afin de s'assurer particulièrement sur telle ou partie du code.

En termes de bonne pratique Qualité, cette étude préconisera à *Gibberish* de favoriser fortement l'utilisation du TDD et/ou du BDD. Néanmoins, ce document privilégiera le BDD et fera abstraction du TDD. En effet, ce dernier est une pratique AGILE orienté vers l'opérationnel et le technique, alors que ce document se veut être un ensemble de recommandations fonctionnelles.

Néanmoins pour décrire quelques peu l'utilisation du TDD, cette étude énoncera les raisons suivantes :

- le test unitaire révèle si la logique derrière le code est appropriée et si elle fonctionnera dans tous les cas ;
- le test unitaire améliore la lisibilité du code et aide les développeurs à comprendre le code de base, ce qui facilite grandement la mise en œuvre des modifications et cela, plus rapidement ;
- des tests unitaires bien conduits sont également de bons outils pour la documentation du projet ;
- en termes de performance, les tests sont effectués en un peu plus de quelques millisecondes, ce qui vous permet d'en réaliser des centaines en très peu de temps ;
- le test unitaire permet au développeur de remanier le code ultérieurement et de s'assurer que le module continue à fonctionner correctement. Des cas de test sont écrits à cet effet pour toutes les fonctions et méthodes afin que les erreurs puissent être rapidement identifiées et réparées, chaque fois que l'une d'elles est créée par l'introduction d'un changement dans le code ;
- la qualité finale du code s'améliorera parce qu'il s'agira en fin de compte d'un code propre et de haute qualité grâce à ces essais continus ;
- puisque le test unitaire divise le code en petits fragments, il est possible de tester différentes parties du projet sans avoir à attendre que d'autres parties soient terminées. Ici l'utilisation de *Mock* prend tout son sens et sa dimension.

En termes de framework d'utilisation, sur un projet à dominante POO, il sera conseillé de travailler avec *xUnit* , dont le framework *TestNG* - basé sur *xUnit* – est possible.

VII.B.4. Test fonctionnel

Les tests fonctionnels sont les tests définis par l'ISO-25010. Ils couvrent les tests d'exactitude, de complétude et d'aptitude à l'usage.

Ils n'ont aucun lien particulier avec les niveaux de tests et peuvent être effectués par les développeurs, les parties prenantes « métiers », les testeurs et tous les intervenants étant amenés à faire du test.

Cependant, une constante domine : les tests fonctionnels sont les tests réalisés par des testeurs...même si cela peut paraître évident à première vue, le métier de QA est un métier à part entière ; cette définition réalise alors une liaison avec les niveaux de test en assimilant les tests fonctionnels aux différents tests d'intégration ou systèmes.

Néanmoins, en fonction des contextes de test, cette définition peut faire apparaître certains contre-arguments à son utilisation, dont notamment :

- le fonctionnel ne peut pas se faire au niveau unitaire (pas de fonctionnel pour les développeurs) ;
- les testeurs ne font que du test fonctionnel alors qu'il serait également possible de leur demander des tests de performances, d'utilisabilité, de portabilité ou tout autre type de test...

Comme vous pourrez le lire, ces deux axiomes ne peuvent être considérés comme tel dans certains contextes d'entreprise. Il sera donc nécessaire d'analyser le contexte de *Gibberish* pour décider « *qui teste quoi ?* ».

Une autre facette à prendre en considération est que les tests fonctionnels sont les cas *passants*, les autres sont du « *Negative testing* ». Cette façon de percevoir les tests offre une autre vision tendant à définir le fonctionnel comme les cas d'usages principaux. Or, les cas non désirés ou d'erreurs sont souvent des usages fonctionnels qu'un utilisateur détourne volontairement ou involontairement, et dont il est important de tenir compte lors du développement.

En outre, les tests fonctionnels sont les tests effectués pendant l'exécution de l'application, c'est à dire que les tests fonctionnels seraient des tests dynamiques et que les tests statiques (comme les revues) ne pourraient pas proposer du test fonctionnel. Cette définition est un contre-sens du point de vue de la norme ISO-25010. Prenons l'exemple d'une revue d'une User Story qui met en avant un chemin alternatif manquant. La revue est un test statique et contribue à l'enrichissement fonctionnel de l'application avec l'ajout du chemin alternatif manquant.

De plus, il est bon de préciser que les tests fonctionnels ne sont pas que des tests d'IHM. Cette définition existe également et est réductrice. Elle revient un peu à celle des tests fait par les testeurs mais peut également englober le niveau des tests d'acceptation et certains types de tests comme les tests d'utilisabilité. Par définition de l'ISO-25010, les tests d'utilisabilité sont du non-fonctionnel et il serait réducteur de considérer la testabilité de l'IHM qu'à travers le prisme du fonctionnel..

Dans le contexte de *Gibberish*, il ne sera également pas souhaitable de considérer les tests fonctionnels comme des tests de bout en bout (*End to End*). De par la complexité de l'architecture

préconisée pour *Gibberish*, les logiciels utilisés au sein de cette architecture complexe, où les tests composants pourraient être des tests sur des logiciels tiers, chaque composant testé sera à considérer comme un système embarqué ou tout simplement un composant parmi de nombreux partenaires. Cependant, il est nécessaire de garder à l'esprit qu'un test fonctionnel ne saurait se voir assimiler à un test d'intégration.

Enfin, cette étude insistera sur le fait qu'un test fonctionnel n'est pas forcément un test manuel. L'équipe de QA peut faire appel en question à des outils de tests automatisés pour les effectués de manière périodiques et pérenne. Cette automatisation verra tout son sens lors des tests fonctionnels de non-régression permettant aux responsables QA de garantir que le système ne tombe pas en panne lors d'une mise à jour logicielle, même si celle-ci est mineure.

VII.B.5. Package

Le terme *Package* est utilisé ici en termes d'archive et non pas en termes programmatique d'organisation ou de structuration du code lui-même.

Ainsi, lorsque le produit logiciel sera suffisamment mature et possèdera les fonctionnalités minimales pour en effectuer une première version, un *package* sera créé afin d'obtenir une archive de l'incrément réalisé.

Concrètement, en prenant comme base un projet à dominante Java, et suite à l'écriture du code constituant le produit logiciel lui-même, le principal outil sera naturellement le binaire « *jar* » inclus au sein du *JDK (Java Development Kit)*.

```
jar
Usage: jar [OPTION...] [ [--release VERSION] [-C dir] files] ...
Try `jar --help' for more information.

jar --help
Usage: jar [OPTION...] [ [--release VERSION] [-C dir] files] ...
jar creates an archive for classes and resources, and can manipulate or
restore individual classes or resources from an archive.

Examples:
# Create an archive called classes.jar with two class files:
jar --create --file classes.jar Foo.class Bar.class
# Create an archive using an existing manifest, with all the files in foo/:
jar --create --file classes.jar --manifest mymanifest -C foo/ .
# Create a modular jar archive, where the module descriptor is located in
# classes/module-info.class:
jar --create --file foo.jar --main-class com.foo.Main --module-version 1.0
  -C foo/ classes resources
# Update an existing non-modular jar to a modular jar:
jar --update --file foo.jar --main-class com.foo.Main --module-version 1.0
  -C foo/ module-info.class
# Create a multi-release jar, placing some files in the META-INF/versions/9 directory:
jar --create --file mr.jar -C foo classes --release 9 -C foo9 classes
```



VIII. Hypothèses et risques

VIII.A. Hypothèse en Ressources Humaines

Tel qu'il a été présenté dans le cahier des charges, le document de définition et d'architecture ainsi que dans le présent plan de tests, l'architecture préconisée se basera sur la SOA.

Aussi, pour mettre en place cette architecture techniquement, Gibberish devra constituer une équipe de développement, de préférence AGILE pour la concrétiser et la mettre en œuvre.

En fonction des ressources mises à disposition, l'équipe de QA chargée des tests fonctionnels, aussi bien d'intégration que de livraison, devrait à minima être constituée de trois ETP.

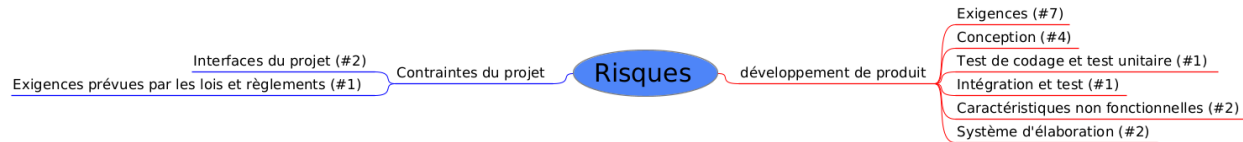
VIII.B. Hypothèse temporelle

En ce qui concerne, la durée des campagnes de tests définies, celles-ci seront à évaluer en fonction du nombre de cas de tests dénombrés au sein de chaque scénario de la campagne.

Pour prévoir une estimation moyenne d'une campagne de tests, il serait souhaitable de partir sur une durée de trois semaines par campagne (et donc par fonctionnalité testée) pour un effectif de trois ETP, tel que préconisé dans le paragraphe précédent.

VIII.C. Risques

Les principaux domaines et sous-domaines de risque pris en compte sont répertoriés ci-dessous selon 2 domaines principaux ‘*Contraintes du projet*’ et ‘*développement de produit*’.



Id.	Risque	Description du risque	Type de risque	Domaine du risque	Impact	Probabilité	Action	Responsabilité	Date de l'examen	Efficacité des contrôles
R1	Stabilité	Stabilité du système précaire	Exigences	Développement de produit	Majeur	Rare (<10%)	S'assure de la qualité et de la stabilité des matériels et logiciels choisis	Marie M		
R2	Exhaustivité	Choix réduit des services proposés par l'extranet	Exigences	Développement de produit	Mineur	Possible (30-50%)	Le système doit proposer les mêmes ressources que le précédent	Alex Z		
R3	Clarté	Manque de clarté des services offerts	Exigences	Développement de produit	Modéré	Rare (<10%)	Le nouveau système doit être tout aussi convivial que l'ancien	Alex Z		
R4	Validité	Informations affichées non valides ou périmées	Exigences	Développement de produit	Majeur	Rare (<10%)	Les informations affichées doivent être actuelles, exactes et valides	Marie M		
R5	Faisabilité	Services proposés dépassent le budget	Exigences	Développement de produit	Très significatif	Rare (<10%)	Estimer l'adéquation de la réalisation des services relativement au budget à disposition	Pierre PARKER		
R6	Unicité	Informations dupliquées et/ou contradictoires	Exigences	Développement de produit	Modéré	Probable (50-90%)	S'assurer que les informations sur l'extranet sont issues d'une source uniques	Pierre PARKER		
R7	Ampleur	Ressources technologiques sous-évaluées	Exigences	Développement de produit	Mineur	Peu probable (10-30%)	Les ressources techniques doivent être au moins dimensionnées pour accueillir les partenaires, les fournisseurs et les clients	Alex Z		
R8	Fonctionnalité	Fonctionnalités inadaptées	Conception	Développement de produit	Non significatif	Possible (30-50%)	Les fonctionnalités devront être systématiquement validées par le client sur site de l'équipe AGILE	Gérald ATTARD		
R9	Difficulté	Difficulté de conception et/ou de réalisation rendant le projet irréalisable	Conception	Développement de produit	Mineur	Rare (<10%)	S'assurer que les besoins exprimés par <i>Gibberish</i> sont fonctionnellement et techniquement réalisables	Marie M		
R10	Interfaces	IHM confuses	Conception	Développement de produit	Très significatif	Rare (<10%)	Les IHM de l'extranet devront fournir les mêmes services que l'ancien SI	Alex Z		

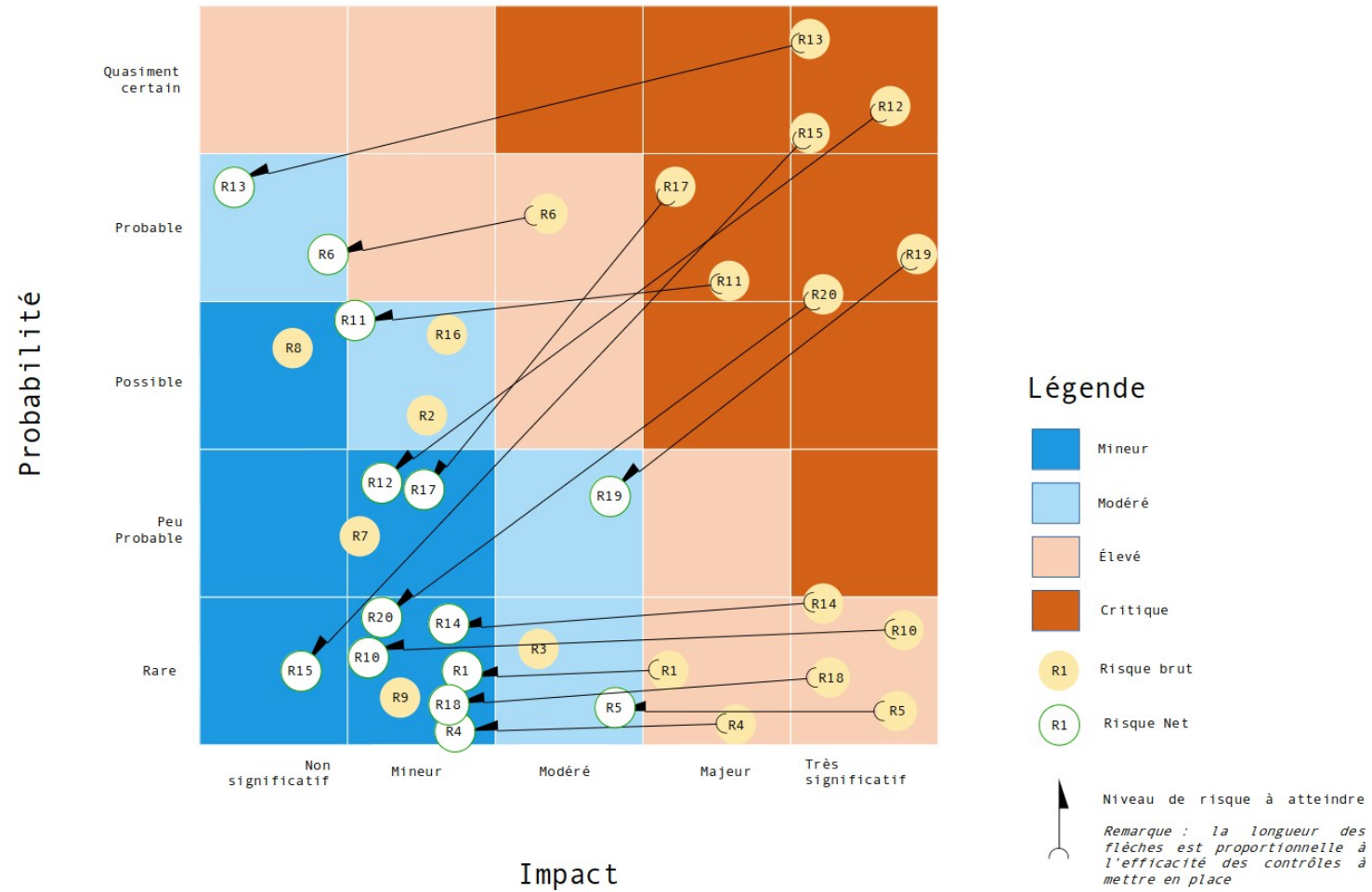
DIFFUSION RESTREINTE

Id.	Risque	Description du risque	Type de risque	Domaine du risque	Impact	Probabilité	Action	Responsabilité	Date de l'examen	Efficacité des contrôles
R11	Contraintes informatiques	Contraintes techniques relatives à l'existant non prises en compte	Conception	Développement de produit	Majeur	Probable (50-90%)	L'extranet devra être compatibles avec les technologies employées par le SI existant	Pierre PARKER		
R12	Mise à l'essai	Les fonctionnalités ne sont pas testées	Test de codage et test unitaire	Développement de produit	Très significatif	Quasiment certain (>90%)	Mettre en place une politique de TDD pour assurer la qualité du code	Pierre PARKER		
R13	Environnement	Non prise en compte de l'environnement technique	Intégration et test	Développement de produit	Très significatif	Quasiment certain (>90%)	Analyser exhaustivement les structures matérielles et logiques lors de l'étude de l'existant	Pierre PARKER		
R14	Fiabilité	Informations affichées non pertinentes ou erronées	Caractéristiques non fonctionnelles	Développement de produit	Très significatif	Peu probable (10-30%)	S'assurer de la pertinence des informations affichées pour fournir des services de qualité	Gérald ATTARD		
R15	Sécurité	Permissivité de connexion	Caractéristiques non fonctionnelles	Développement de produit	Très significatif	Quasiment certain (>90%)	S'assurer de l'activation des comptes et de l'intégrité des utilisateurs accédant à l'extranet	Gérald ATTARD		
R16	Connaissance	Les besoins métiers ne sont pas répondus	Système d'élaboration	Développement de produit	Mineur	Possible (30-50%)	Les services rendus par l'extranet doivent être au moins équivalents à ceux traduits par le SI existant	Marie M		
R17	Convivialité	Services de l'extranet brouillon	Système d'élaboration	Développement de produit	Majeur	Probable (50-90%)	Les services de l'extranet doivent pouvoir être accessibles avec le moins de clic possible	Gérald ATTARD		
R18	Entrepreneurs délégués	Représentant de compte non identifiés	Interfaces du projet	Contraintes du projet	Très significatif	Rare (<10%)	Identifier les représentants de compte pour les fournisseurs, les partenaires et les clients	Alex Z		
R19	Entrepreneur principaux	Fournisseurs, Partenaires et Client non identifiés	Interfaces du projet	Contraintes du projet	Très significatif	Probable (50-90%)	Identifier les représentants de compte pour les fournisseurs, les partenaires et les clients	Alex Z		
R20	Respect de la vie privée	Informations saisies accessibles publiquement	Exigences prévues par les lois et règlements	Contraintes du projet	Très significatif	Probable (50-90%)	Les informations relatives aux entreprises et aux différents intervenants doivent être sécurisées autant pendant les phases de transaction que celle de stockage.	Gérald ATTARD		

DIFFUSION RESTREINTE

VIII.C.1. Cartographie des risques

La cartographie présentée ci-dessous fait référence au paragraphe §Risques détaillé supra.



GIBBERISH