

Plan de tests

Module méthodologie de tests

Groupe

- Hugo Baras
- Alister Flandrinck

Mail si incident avec 360 learning

yann.coornaert1@mail-formateur.net

Résumé

L'entreprise Game Freak souhaite développer un nouveau jeu Pokémon.

Ce jeu, qui est une web app, doit fonctionner sur PC (ou Mac) mais aussi sur les appareils Android 10 ou plus.

Les utilisateurs ne peuvent avoir qu'un compte par adresse mail. Ils peuvent aussi se connecter grâce à leur compte Facebook ou Google, dans ce cas le compte est rattaché au mail lié au service externe.

Les utilisateurs sont des dresseurs qui possèdent des Pokémon et des objets. Les dresseurs peuvent se battre les uns contre les autres et voir les pokémons et objets qu'ils possèdent.

Le jeu contient un classement. Une victoire rapporte 10 points + le nombre de Pokémon restant invaincu, une défaite en fait perdre 10 + le nombre de Pokémon restant invaincu.

Chaque dresseur peut avoir 5 pokémons aléatoires par jour et doit forcément remplacer 1 des pokémons de son équipe, mais pas le plus récent.

Un utilisateur obtient 1 objet par jour, et jusqu'à 3 autres en gagnant des matchs.

La partie front-end est développée en Javascript via la librairie React, tandis que le back-end est développé en Python avec le framework FastAPI. La base de données utilisée est PostgreSQL.

L'application sera déployée dans un conteneur via la google cloud platform.

Ressources impliquées

Définir les besoins pour effectuer les divers activités de tests

- Ordinateur / Mac (sous différentes résolutions),
- iPhone
- Tablette
- Android (+ Téléphones spéciaux style Fold et Flip)
- Connexion internet

KPIs

Définir 3 KPIs permettant de suivre l'avancée des tests

- Taux de couverture des tests exprimé en pourcentage (valide si au dessus de 80%)
- Temps moyen de résolution des incidents exprimé par la moyenne du nombre incidents résolus sur le le temps de résolution (valide si moins d'un jour)
- Nombre total d'incidents critiques non résolus exprimé en pourcentage (invalide si plus de 20 %)

Budget

Indiquer ce qui risque d'impliquer des frais durant les activités de tests

- Intervention d'une société externe à l'entreprise de tests de vulnérabilités
- Ensemble de tests en interne sur les fonctionnalités du jeu par une équipe dédiée
- Matériel / environnement de test

Cas de tests

Fournir des sheets si nécessaire, préciser le nom des annexes

(Annexe -> Cas_de_test_Pokemon.pdf)

Evaluation des risques

1 matrice de risque, possible de fournir un sheet externe, préciser le nom de l'annexe

Impact ► Probabilité ▼	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

- Injection SQL ou script JS
- Brut force sur les comptes utilisateur

- Performances des serveurs (dans le cas où il y a un grand nombre de nouveaux arrivants ou d'utilisateurs simultanés)

- Compatibilité avec d'anciens appareils android
- Compatibilité avec les différents navigateurs
- Compatibilité avec différentes les résolutions d'écran

- Inscription avec un mail existant
- Tentative de remplacer Pokémon le plus récent - Optimisation du temps de latence / réponse

Critères d'entrée et de sortie

Critère d'entrée :

- **Finalisation des fonctionnalités à tester** : Toutes les fonctionnalités du jeu Pokémon qui doivent être testées sont finalisées et disponibles dans la version de développement ou de test.
- **Mise en place de l'environnement de test** : L'environnement de test, comprenant le jeu dans sa version de développement ou de test, ainsi que les serveurs nécessaires, est configuré et accessible aux testeurs.

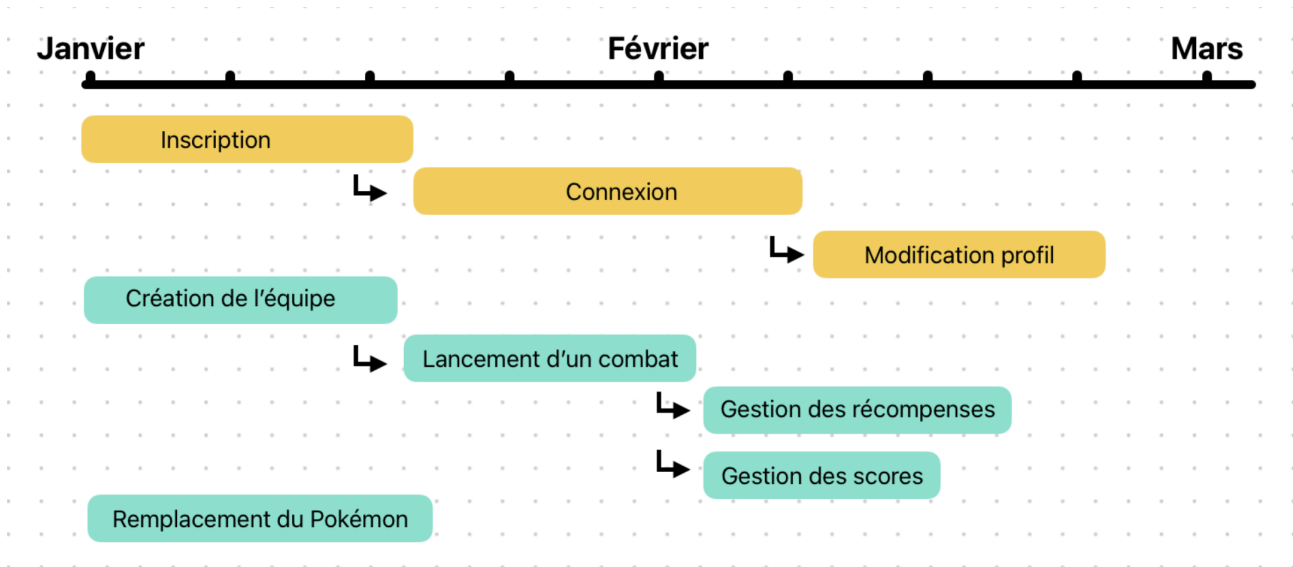
- **Préparation des outils de test** : Les outils de test requis, tels que des simulateurs de jeu, des outils de capture d'écran, des outils de gestion des bugs, sont installés, configurés et prêts à être utilisés.
- **Formation des testeurs** : Les testeurs ont été formés sur les fonctionnalités à tester, les procédures de test, ainsi que sur l'utilisation des outils de test.

Critère de sortie:

- **Exécution des tests planifiés** : Tous les tests planifiés ont été exécutés conformément au plan de test établi, couvrant toutes les fonctionnalités du jeu.
- **Atteinte du niveau de couverture défini** : Le niveau de couverture des tests, basé sur les spécifications du jeu et les scénarios de test, atteint les objectifs définis pour garantir une couverture exhaustive des fonctionnalités.
- **Résolution des défauts** : Tous les défauts identifiés lors des tests ont été documentés, analysés et résolus dans la mesure du possible. Le nombre de défauts restants est limité à un seuil prédéfini, acceptable pour la sortie du jeu.
- **Validation des critères de qualité** : Les critères de qualité définis pour le jeu, tels que la fiabilité, la performance, l'utilisabilité et la sécurité, ont été évalués et validés conformément aux attentes définies pour une expérience de jeu optimale.

Planification

Fournir 1 calendrier + priorisation et dépendance de vos cas de tests



Facteurs d'effort de test

1 paragraphe indiquant différents facteurs entrant en jeu

Les facteurs d'effort de test comprennent divers éléments tels que la complexité des fonctionnalités à tester, la taille et la complexité du système ou du projet, les ressources disponibles en termes de personnel et de compétences, les contraintes de temps imposées par les délais de développement, ainsi que les exigences de qualité et de conformité spécifiques au projet. De plus, l'environnement de test et la qualité des données de test jouent un rôle crucial dans la réussite des activités de test. La prise en compte de ces différents facteurs est essentielle pour planifier, exécuter et gérer efficacement les tests, afin de garantir la qualité et le succès du projet.