
Équipe 102

PolyScrabble
Résultats de tests logiciels

Version 1.4

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2022-11-10	1.0	Ecriture et réalisation tests d'interface usager	Marc-Antoine Baillargeon
2022-11-15	1.1	Ecriture et réalisation tests de charge et performance	Marc-Antoine Baillargeon/Aghilès Gasselin
2022-11-17	1.2	Début écriture tests d'interface usager	Marc-Antoine Baillargeon/Aghilès Gasselin
2022-11-28	1.3	Fin des tests de fonctions	Marc-Antoine Baillargeon/Aghilès Gasselin
2022-12-02	1.4	Mise en page finale + introduction	Aghilès Gasselin

Table des matières

1. Introduction	4
2. Sommaire des résultats	4

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests. Ces tests ont été effectués sur plusieurs jours avec certains tests ayant échoué au premier essai. Avec ces tests ratés des modifications ont été apportées pour que tous nos tests respectent les critères de complétion décrits dans le plan de test.

Chaque test contient un ID, un nom/test à effectuer, une date d'exécution, un statut (Réussi ou raté) et les actions effectuées dans le cas de tests ratés.

2. Sommaire des résultats

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
01	Test de fonction: Mode de jeu Classique	28/11/22	Réussi	
02	Test de fonction: Mode de jeu carte de pouvoirs	28/11/22	Réussi	
03	Test de fonction: Visibilité des parties	28/11/22	Réussi	
04	Test de fonction: Interaction avec le plateau	28/11/22	Réussi	
05	Test de fonction: Résultat de fin de partie	28/11/22	Réussi	

06	Test de fonction: Match favoris	28/11/22	Réussi	
07	Test de fonction: Compte utilisateurs	28/11/22	Réussi	
08	Test de fonction: Avatar	28/11/22	Réussi	
09	Test de fonction: Clavardage	28/11/22	Réussi	
10	Test de fonction: Configuration de l'application	28/11/22	Réussi	
11	Test de fonction: Création de cookies	28/11/22	Réussi	
12	Test de fonction: Système de classement	28/11/22	Réussi	
13	Test de fonction: Actions provoquent du son	28/11/22	Réussi	
14	Test d'interface usager: Page de choix de mode de jeu	21/11/22	Réussi	
15	Test d'interface usager: Page de création de partie	21/11/22	Réussi	
16	Test d'interface usager: Page de jeu classique	21/11/22	Réussi	
17	Test d'interface usager: Page de jeu de cartes de pouvoirs	21/11/22	Réussi	
18	Test d'interface usager: Page de choix de partie	21/11/22	Réussi	

19	Test d'interface usager: Page de résultat de fin de partie	21/11/22	Réussi	
20	Test d'interface usager: Page de connection	21/11/22	Réussi	
21	Test d'interface usager: Page de profile	21/11/22	Réussi	
22	Test d'interface usager: Modification de l'avatar	21/11/22	Réussi	
23	Test d'interface usager: Page d'initialisation des parties classée	21/11/22	Réussi	
24	Test d'interface usager: Page de matchmaking.	21/11/22	Raté	Il manquait un bouton pour quitter le matchmaking lorsqu'il est en cours. Nous en avons donc rajouté une.
25	Test de performance: Création d'une partie	28/11/2	Réussi	
26	Test de performance: Rejoindre une partie	28/11/2	Réussi	
27	Test de performance: Quitter la partie	28/11/2	Réussi	
28	Test de performance: Modification du score	28/11/2	Réussi	
29	Test de performance: Voir les parties disponible	28/11/2	Réussi	
30	Test de performance: Action sur le	28/11/	Réussi	

	plateau	2	si	
31	Test de performance: Création d'un compte	28/11/22	Réussi	
32	Test de performance: Visionner profil utilisateur	28/11/22	Réussi	
33	Test de performance: Connection à un compte	28/11/22	Réussi	
34	Test de performance: Changement d'avatar	28/11/22	Réussi	
35	Test de performance: Envoyer un Message	28/11/22	Réussi	
36	Test de performance: Changement de langue	28/11/22	Réussi	
37	Test de performance: Changement de thème	28/11/22	Réussi	
38	Test de performance: L'utilisateur doit être capable de se créer un compte en maximum 30 secondes	28/11/22	Réussi	
39	Test de performance: L'utilisateur doit être capable de créer une partie multijoueur en moins de 25 secondes.	28/11/22	Réussi	
40	Test de performance: L'utilisateur doit être capable de modifier l'interface visuelle en moins de 2 minutes.	28/11/22	Réussi	
41	Test de performance: L'utilisateur doit être capable de rentrer un mot en	28/11/	Réussi	

	moins de 10 secondes.	22	si	
42	Test de performance: L'utilisateur doit être capable de se connecter à son compte en moins de 1 minute.	28/11/22	Réussi	
43	Test de performance: Le temps maximum pour qu'un utilisateur se connecte est de 2 secondes.	28/11/22	Réussi	
44	Test de performance: Le serveur doit offrir une latence de 50 ms pour l'envoi et la réception d'un message.	28/11/22	Réussi	
45	Test de charge: Envoyer des messages dans le chat de la partie (mode de jeu classique)	21/11/22	Fail	Les messages s'envoient dans le bon ordre mais avec un petit peu de latence. Action: aucune car la latence est courte et la manipulation effectuée est extrême.
46	Test de charge: Envoyer des messages dans une salle de chat indépendante de la partie (clavardage)	21/11/22	Réussi	
47	Test de charge: Création d'utilisateurs simultanément (comptes utilisateurs)	22/11/22	Réussi	

48	Test de charge : Produire le plus de sons en simultané (actions provoque du son)	22/11/22	Réussi	
49	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à un utilisateur de se reconnecter dans une partie classique après que son application ait planté et avoir le même système qu'avant le plantage. (tuiles similaires, plateau et points similaires).	23/11/22	Réussi	
50	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à un utilisateur de se reconnecter dans une partie en mode carte de pouvoir configurable après que son application ait planté et avoir le même système qu'avant le plantage. (tuiles similaires, plateau et points similaires + cartes de pouvoirs).	23/11/22	Réussi	
51	Test d'échec/récupération: Après un crash, l'application doit permettre à l'utilisateur de revenir en spectateur dans la partie où il était avant le crash.	24/11/22	Réussi	
52	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à l'utilisateur de voir les statistiques de ses parties favorites dans sa	24/11/22	Réussi	

	page de profil même après un crash de l'application.			
53	Test d'échec/récupération: L'application doit sauvegarder les paramètres contenus dans la page de profil (langue et nom).	24/11/22	Réussi	
54	Test d'échec/récupération: L'application doit sauvegarder l'avatar de l'utilisateur pour lui redonner à la reconnection de l'utilisateur ou après un crash.	24/11/22	Réussi	
55	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à un utilisateur entrant dans une partie de voir l'historique des messages de la partie même lorsqu'il n'était pas encore dans la partie.	24/11/22	Raté	En tant que spectateur sur le client léger, l'utilisateur n'avait pas accès aux messages précédents envoyés par les joueurs.
56	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à un utilisateur connecté de ne pas avoir à se reconnecter après une fermeture ou un crash de l'application	25/11/22	Réussi	
57	Test d'échec/récupération: L'application doit permettre à un utilisateur entrant dans une partie de voir l'historique des messages de la partie même lorsqu'il n'était pas encore dans la partie.	28/11/22	Réussi	

