**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**](#_heading=h.30j0zll) **4**

[**2. Sommaire des résultats**](#_heading=h.1fob9te) **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 provoque 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 plateau | 28/11/2 | Réussi |  |
| 31 | Test de performance: Création d’un compte | 28/11/2 | 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 moins de 10 secondes. | 28/11/22 | Réussi |  |
| 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. | 28/11/2 | 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 dans sa page de profil même après un crash de l’application. | 24/11/22 | Réussi |  |
| 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 |  |