



STELLASTONE
DOCUMENTS DE TESTS DE RECETTE

2022-2023

ROUABAH Mohammed – ZEGHDALLOU Ilyes

Table des matières

INTRODUCTION	5
Objectif du document.....	5
AUTHENTIFICATION	6
Inscription.....	6
Connexion.....	8
récupération du mot de passe.....	9
Réinitialisation du mot de passe	10
ACCUEIL.....	11
PROFIL	13
Paramètres	13
CONSTRUCTION DE LA FUSÉE	16
Mode réaliste.....	17
Mode aventure	18

Historique de version

Version	Auteur(s)	Date	Commentaire
1.0	ROUABAH	27/03/2023	Modification du document et ajout des tests effectués.

INTRODUCTION

OBJECTIF DU DOCUMENT

Ce document est un cahier de tests de recette pour le projet StellaStone développé par la société Stormstars. Ce document a pour but de regrouper tous les points qui nous permettront de déterminer si notre application StellaStone correspond bien à ce qui était attendu.

Chaque test possède un titre qui lui est propre ainsi qu'une référence à l'exigence qui lui est associé. Nous lierons également chaque test à l'interface correspondante dans le document de maquette.

Case **verte** indique que le test a été effectué avec succès.

Case **jaune** indique que le test n'a pas été effectué avec succès.

Titre du test	Exigence associée	Interface associée	Précondition	Action	Résultat attendu
AUTHENTIFICATION					
TR-AUTH-1	EF-AUTH-2			Cliquer sur le bouton « Décollage » après avoir rempli tous les champs du formulaire avec des données valides.	Connexion au compte et affichage de l'interface d'accueil.
TR-AUTH-2	EF-AUTH-3			Agrandir ou changer l'angle de vue du cosmonaute.	Affichage du cosmonaute sous différent angle de vue.
INSCRIPTION					
TR-AIN-1	EF-AIN-1	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer son pseudonyme dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « pseudonyme ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-AIN-2	EF-AIN-2	A000-0	Avoir entré son pseudonyme dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « pseudonyme ».		Affichage de la disponibilité du pseudonyme entré.
TR-AIN-3	EF-AIN-3	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer son Email dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-AIN-4	EF-AIN-4	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer un Email au format valide dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage de la zone d'entrée de texte en vert.

TR-AIN-5	EF-AIN-5	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer un Email au format invalide dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage des conditions de validité d'un Email et affichage de la zone d'entrée de texte en rouge.
TR-AIN-6	EF-AIN-6	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer un mot de passe dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « mot de passe ».	Affichage du mot de passe masqué entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-AIN-7	EF-AIN-8	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Entrer un mot de passe ne respectant pas les contraintes de sécurités imposées par le système.	Affichage des conditions de validité d'un mot de passe et affichage de la zone d'entrée de texte en rouge.
TR-AIN-8	EF-AIN-9	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Survoler le bouton « Se connecter ».	Affichage du bouton dans une couleur différente.
TR-AIN-9	EF-AIN-9	A000-0	Être sur la page d'inscription.	Cliquer sur le bouton « Se connecter ».	Affichage de l'interface de connexion.
TR-AIN-14	EF-AIN-14	A000-0	Avoir rempli tous les champs du formulaire de manière correcte.	Cliquer sur le bouton « Décollage... ».	Création d'un nouveau compte et affichage de l'interface d'accueil.
TR-AIN-15	EF-AIN-14	A000-0	Avoir rempli tous les champs du formulaire sans respecter toutes les conditions de validité des zones d'entrées de texte.	Cliquer sur le bouton « Décollage... ».	Actualisation de la page d'inscription et affichage des données invalides.
TR-AIN-16	EF-AIN-14	A000-0	Avoir rempli partiellement le formulaire d'inscription.	Cliquer sur le bouton « Décollage... ».	Actualisation de la page d'inscription et affichage

					des informations manquantes.
CONNEXION					
TR-ACO-1	EF-ACO-1	A000-1	Être sur la page de connexion.	Entrer son pseudonyme dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ACO-2	EF-ACO-1	A000-1	Être sur la page de connexion.	Entrer son Email dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ACO-3	EF-ACO-2	A000-1	Être sur la page de connexion.	Entrer son mot de passe dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « mot de passe ».	Affichage du mot de passe masqué entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ACO-4	EF-ACO-3	A000-1	Être sur la page de connexion.	Survoler le bouton « S'inscrire ».	Affichage du bouton dans une couleur différente.
TR-ACO-5	EF-ACO-3	A000-1	Être sur la page de connexion.	Cliquer sur le bouton « S'inscrire ».	Affichage de l'interface d'inscription.
TR-ACO-8	EF-ACO-8	A000-1	Être sur la page de connexion.	Survolé le bouton « Mot de passe oublié ».	Affichage bouton d'une couleur différente.
TR-ACO-9	EF-ACO-8	A000-1	Être sur la page de connexion.	Cliquer sur le bouton « Mot de passe oublié ».	Affichage de l'interface de récupération du mot de passe.

TR-ACO-10	EF-ACO-9	A000-1	Avoir fourni des informations valides pour se connecter à son compte utilisateur.	Cliquer sur le bouton « Décollage ».	Connexion de l'utilisateur et affichage de l'interface d'accueil du logiciel.
TR-ACO-11	EF-ACO-10	A000-1	Avoir fourni des informations erronées dans les champs du formulaire.	Cliquer sur le bouton « Décollage ».	Affichage d'une notification d'erreur, décrivant quels champs sont invalides.
RECUPERATION DU MOT DE PASSE					
TR-ARM-1	EF-ARM-1	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Entrer son Email dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Email ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ARM-2	EF-ARM-2	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Entrer un Email dont le format est valide dans la zone d'entrée de texte.	Affichage de la zone d'entrée de texte en vert.
TR-ARM-3	EF-ARM-3	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Entrer un Email ne respectant pas les conditions de validités dans la zone d'entrée de texte.	Affichage de la zone d'entrée de texte en rouge et affichage des conditions de validité.
TR-ARM-4	EF-ARM-4	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Entrer un Email correspondant à un utilisateur enregistré.	Affichage de la zone d'entrée de texte en vert.
TR-ARM-5	EF-ARM-5	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Entrer un Email ne correspondant à aucun utilisateur.	Affichage d'une notification informant l'utilisateur que l'adresse Email ne correspond à aucun utilisateur.

TR-ARM-6	EF-ARM-6	A000-2	Avoir fourni une adresse Email existante et valide.	Cliquer sur le bouton « Nouveau mot de passe ».	Réception sur la boîte personnelle de l'utilisateur d'un vers la page de récupération de mot de passe.
TR-ARM-7	EF-ARM-7	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Cliquer sur le bouton « Connexion ».	Affichage de l'interface de connexion.
TR-ARM-8	EF-ARM-8	A000-2	Avoir fourni une adresse Email existante et valide.	Cliquer sur le bouton « Nouveau mot de passe ».	Affichage de l'interface de réinitialisation du mot de passe.
TR-ARM-9	EF-ARM-9	A000-2	Être sur la page de récupération du mot de passe.	Survoler le bouton « Nouveau mot de passe ».	Affichage du bouton dans une couleur différente.
REINITIALISATION DU MOT DE PASSE					
TR-ANM-1	EF-ANM-1	A000-3	Être sur la page de réinitialisation du mot de passe.	Entrer le mot de passe reçu par Email dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Nouveau mot de passe ».	Affichage du mot de passe masqué entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ANM-2	EF-ANM-2	A000-3	Être sur la page de réinitialisation du mot de passe.	Entrer le mot de passe reçu par Email dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « Confirmer nouveau mot de passe ».	Affichage du mot de passe masqué entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-ANM-3	EF-ANM-3	A000-3	Être sur la page de réinitialisation du mot de passe.	Cliquer sur le bouton « Connexion ».	Affichage de l'interface de connexion.

TR-ANM-4	EF-ANM-4	A000-3	Avoir entré le mot de passe de réinitialisation dans les deux champs du formulaire.	Cliquer sur le bouton « Réinitialiser ».	Connexion au compte utilisateur et affichage de l'interface d'accueil du logiciel.
TR-ANM-5	EF-ANM-5	A000-3	Être sur la page de réinitialisation du mot de passe.	Entrer un mot de passe différent dans les deux champs.	Affichage d'un message d'alerte notifiant à l'utilisateur que les mots de passe ne correspondent pas.
TR-ANM-6	EF-ANM-6	A000-3	Avoir entré un mot de passe différent de celui transmis par Email.	Cliquer sur le bouton « Réinitialiser ».	Affichage d'une notification informant l'utilisateur que le mot de passe entré ne correspond pas au mot de passe de récupération transmis.
TR-ANM-7	EF-ANM-7	A000-3	Avoir entré dans les deux champs le mot de passe de récupération transmis par Email.	Cliquer sur le bouton « Réinitialiser ».	Affichage de l'interface d'accueil du logiciel.
TR-ANM-8	EF-ANM-11	A000-3	Être sur la page de réinitialisation du mot de passe.	Survoler le bouton « Réinitialiser ».	Afficher le bouton réinitialiser d'une couleur différente.
ACCUEIL					
TR-ACC-4	EF-ACC-IU-1	H00...	Être sur la page Accueil.	Cliquer sur le bouton « Éditer le profil ».	Redirection vers la page « Paramètres » et affichage de l'interface « Paramètres »

TR-ACC-6	EF-ACC-IU-2		Être sur la page Accueil.	Cliquer sur le nom/prénom de l'utilisateur.	Redirection vers la page « Profil » et affichage de l'interface « Profil ».
TR-ACC-7	EF-ACC-RC-1		Être authentifié.	Entrer un texte dans la barre de « Recherche cosmique »	Affichage des résultats en fonction de l'entrée de l'utilisateur.
TR-ACC-27	EF-ACC-MS-PFU-3		Être authentifié.	Survoler le bouton « Atelier ».	Affichage du bouton « Atelier » dans une couleur différente.
TR-ACC-28	EF-ACC-MS-PFU-2		Être authentifié.	Cliquer sur le bouton « Atelier ».	Redirection et affichage de l'interface « Construction ».
TR-ACC-29	EF-ACC-MS-PFU-2 EF-ACC-NU-PM-1		Être authentifié.	Cliquer sur le bouton « Nouvelle mission ».	Redirection et affichage de l'interface « Nouvelle mission ».
TR-ACC-30	EF-ACC-NM-8	H003-0	Avoir accédé à l'interface « Nouvelle mission ».	Survoler le bouton « Mode Aventure » de l'interface « Nouvelle Mission ».	Affichage du bouton « Mode Aventure » dans une couleur différente.
TR-ACC-31	EF-ACC-NM-8	H003-0	Avoir accédé à l'interface « Nouvelle mission ».	Survoler le bouton « Mode Réaliste » de l'interface « Nouvelle Mission ».	Affichage du bouton « Mode Réaliste » dans une couleur différente.
TR-ACC-33	EF-ACC-NU-10	H003-0	Avoir rempli correctement les champs de l'interface « Nouvelle mission ».	Cliquer sur le bouton « Mode Aventure ».	Fermeture de l'interface « Nouvelle Mission », Affichage de l'interface

					Accueil, Affichage d'une notification accueillant l'utilisateur sur sa nouvelle mission.
PROFIL					
PARAMÈTRES					
TR-PARA-2	EF-PRO-PA-5	P00...	Avoir accédé à l'interface Paramètres.	Cliquer sur le bouton « Infos Utilisateur »	Affichage de l'interface Infos Utilisateurs.
TR-PARA-3	EF-PRO-PA-10	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Survoler le bouton « Changer avatar ».	Affichage du bouton « Changer avatar » dans une couleur différente.
TR-PARA-4	EF-PRO-PA-11	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Cliquer sur le bouton « Changer avatar ».	Ouverture d'une fenêtre de chargement de fichier.
TR-PARA-6	EF-PRO-PA-13	P006-0	Avoir Cliqué sur le bouton « Changer avatar ».	Sélectionner un fichier valide via la fenêtre de chargement de fichier et valider.	Affichage du nouveau fichier importé par l'utilisateur comme avatar.
TR-PARA-7	EF-PRO-PA-IU-3	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Cliquer sur le champ description.	Affichage d'un curseur, et possibilité d'édition du texte de la description.

TR-PARA-8	EF-PRO-PA-IU-3	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Modifier le texte du champ description.	Affichage de la nouvelle description.
TR-PARA-9	EF-PRO-PA-IU-6	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Cliquer sur le champ Nom.	Affichage d'un curseur, et possibilité d'édition du Nom.
TR-PARA-10	EF-PRO-PA-IU-6	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Modifier le texte du champ Nom.	Affichage du nouveau nom.
TR-PARA-11	EF-PRO-PA-IU-16	P006-0	Avoir accédé à l'onglet Infos Utilisateurs de l'interface Paramètres.	Survoler le bouton « Mettre à jour ».	Affichage du bouton « Mettre à jour » dans une couleur différente.
TR-PARA-12	EF-PRO-PA-IU-18	P006-0	Avoir inséré un pseudo indisponible car déjà pris par un autre utilisateur.	Cliquer sur le bouton « Mettre à jour ».	Affichage d'un message d'erreur informant l'utilisateur que le pseudo est déjà pris. Suggestion d'un autre pseudo ressemblant à l'entrée de l'utilisateur.
TR-PARA-13	EF-PRO-PA-IU-20	P006-0	Avoir inséré des entrées valides pour chaque champ.	Cliquer sur le bouton « Mettre à jour ».	Affichage d'une notification informant l'utilisateur que ses informations ont bien été mises à jour.
TR-PARA-14	EF-PRO-PA-6	P00...	Avoir accédé à l'interface Paramètres.	Cliquer sur le bouton « Mot de passe ».	Affichage de l'interface Mot de passe.

TR-PARA-15	EF-PRO-PA-MP-1	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ».	Entrer son ancien mot de passe dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « ancien mot de passe ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-PARA-16	EF-PRO-PA-MP-6	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ».	Entrer un nouveau mot de passe respectant les conditions dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « nouveau mot de passe ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-PARA-17	EF-PRO-PA-MP-7	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ».	Entrer un nouveau mot de passe ne respectant pas les conditions dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « nouveau mot de passe ».	Affichage d'un message d'erreur demandant à l'utilisateur de respecter les conditions d'entrée du mot de passe.
TR-PARA-18	EF-PRO-PA-MP-4	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ».	Entrer un mot de passe dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « confirmer nouveau mot de passe », correspondant au mot de passe entré dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « nouveau mot de passe ».	Affichage du texte entré par l'utilisateur dans la zone d'entrée de texte.
TR-PARA-19	EF-PRO-PA-MP-5	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ».	Entrer un mot de passe dans la zone d'entrée de texte ayant pour label « confirmer nouveau mot de passe », ne correspondant pas au mot de passe entré dans la zone d'entrée de	Affichage d'un message d'erreur informant l'utilisateur que les 2 mots de passe ne correspondent pas.

				texte ayant pour label « nouveau mot de passe ».	
TR-PARA-20	EF-PRO-PA-MP-10	P007-0	Avoir accédé à l'onglet « Mot de passe ». Avoir entré un ancien mot de passe incorrect.	Cliquer sur le bouton mettre à jour.	Affichage d'un message d'erreur informant l'utilisateur que l'ancien mot de passe entré est incorrect.
TR-PARA-21	EF-PRO-PA-7	P008-0	Avoir accédé à l'interface Paramètres.	Cliquer sur l'onglet « Données et stockage ».	Affichage de l'interface de l'onglet « Données et stockage ».
TR-PARA-26	EF-PRO-PA-DS-8	P008-0	Avoir accédé à l'onglet « Données et stockage ».	Cliquer sur le bouton « Supprimer compte ».	Affichage d'un modal de confirmation demandant à l'utilisateur de confirmer son choix.
TR-PARA-27	EF-PRO-PA-DS-8	P008-0	Avoir accédé à l'onglet « Données et stockage ».	Cliquer sur le bouton « Confirmer la suppression du compte ».	Affichage d'un message de confirmation.

CONSTRUCTION DE LA FUSÉE

MODE REALISTE					
TR-CDF-MR-1	EF-CDF-MR-3	F000-0	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur les flèches à gauche et à droite de la fusée.	Affichage des différentes fusées.
TR-CDF-MR-2	EF-CDF-MR-FD-4	F000-1	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Sélectionner une des fusées affichées à gauche.	Affichage de la fusée sélectionnée au milieu de l'écran.
TR-CDF-MR-3	EF-CDF-MR-DF-1	F000-1	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Survoler l'onglet 'Performance' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage de l'onglet dans une couleur différente.
TR-CDF-MR-4	EF-CDF-MR-DF-1	F000-1	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur l'onglet 'Performance' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage des informations de performance de la fusée sélectionnée.
TR-CDF-MR-5	EF-CDF-MR-DF-4	F000-2	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Survoler l'onglet 'Infos' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage de l'onglet dans une couleur différente.
TR-CDF-MR-6	EF-CDF-MR-DF-4	F000-2	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur l'onglet 'Performance' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage des informations générales de la fusée sélectionnée.

TR-CDF-MR-7	EF-CDF-MR-DF-5	F000-3	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur l'onglet 'Historique' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage de l'onglet dans une couleur différente.
TR-CDF-MR-8	EF-CDF-MR-DF-5	F000-3	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur l'onglet 'Historique' dans le modal informatif de la fusée.	Affichage des informations historiques à propos de la fusée sélectionnée.
TR-CDF-MR-9	EF-CDF-MR-6	F001-0	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur une pièce de la fusée.	Affichage de la pièce sélectionnée en bleu, et affichage des informations associées à la pièce à gauche de l'écran.
TR-CDF-MR-10	EF-CDF-MR-FD-7	F002-0	Avoir accédé à l'interface Atelier en mode réaliste.	Cliquer sur le bouton "Équiper"	Redirection vers l'interface choix de la mission.
MODE AVENTURE					
TR-CDF-MA-3	EF-CDF-MA-CC-5	F003-1	Avoir accédé à l'interface « Construction de la fusée ». Avoir créé la mission en mode aventure.	Cliquer sur un composant.	Affichage de la liste des références de ce composant.

TR-CDF-MA-5	EF-CDF-MA-CR-4	F003-1	<p>Avoir accédé à l'interface « Construction de la fusée ».</p> <p>Avoir sélectionné un composant.</p> <p>Avoir créé la mission en mode aventure.</p>	Cliquer sur le bouton de retour.	Affichage de l'interface de choix des composants.
TR-CDF-MA-7	EF-CDF-MA-EC-2	F003-1	<p>Avoir accédé à l'interface « Construction de la fusée ».</p> <p>Avoir sélectionné une référence.</p> <p>Avoir créé la mission en mode aventure.</p>	Cliquer sur le bouton de retour.	Affichage de l'interface de choix des références.
TR-CDF-MA-9	EF-CDF-MA-EC-3	F003-1	<p>Avoir accédé à l'interface « Construction de la fusée ».</p> <p>Avoir sélectionné une référence.</p> <p>Avoir créer la mission en mode aventure.</p>	Cliquer sur le bouton de « Equiper ».	Ajout du composant à la fusée et mise à jour des propriétés de la fusée.