

Plan de test

1. Introduction

L'Objectif de ce plan de test sera de valider la partie fonctionnalité.

En termes de périmètre, la couverture s'étendra à la création, la gestion, l'exécution et le suivi des résultats des tournois.

Notre scope comprend des fonctionnalités essentielles à les générations de tournois :

- La création des équipes à partir de joueurs
- Les créations de tournois

Quant à notre out of scope il comprend la fonctionnalité qui permet de charger des fichiers afin de générer des équipes ou de charger des équipes prêtes à concourir.

Dans le but de nous assurer que notre programme répond aux fonctionnalités attendues, nous allons mettre en place différents types de test :

- Test Unitaires : Dans le but de tester les parties importantes de lié à la logique de notre code
- Test d'intégration : Ici notre souhait est de nous assurer que l'ajout de nouvelles fonctionnalités ne viennent pas casser le code existant
- Tests Fonctionnels : Pour vérifier chaque fonctionnalité contre ses spécifications.
- etc.

2. Environnement de Test

Le projet étant dans une phase de prototype. Nous exécuterons les tests sur nos propres machines. Il n'est pas nécessaire d'automatiser les tests aujourd'hui ou de prévoir des environnements de déploiement

3. Analyse de risque

En nous basant sur le scope défini, une première analyse de risque.

Risque	Impact	Probabilité	Criticité
Erreur dans la création d'équipes	Incohérences dans les équipes générées	Moyenne	Moyenne
Erreur dans la création de tournois	Incapacité à créer des tournois correctement	Faible	Moyenne
Erreur dans la gestion des participants	Problèmes de qualification des équipes	Moyenne	Moyenne

Scénarios de Test

Création de Tournoi :

Scénario 1 : Création d'un tournoi avec les paramètres de base (nom, type, participants).

Scénario 2 : Validation des entrées pour la création d'un tournoi avec des valeurs invalides.

Scénario 3 : Gestion des participants : vérifier que les participants sont correctement ajoutés au tournoi et que les restrictions de nombre de participants par équipe sont respectées.

Génération des Équipes

Scénario 1 : Génération des équipes avec le bon nombre de joueurs par équipe.

Scénario 2 : Gestion des cas particuliers comme une liste de joueurs vide ou un nombre impair de joueurs.

Génération des Poules :

Scénario 1 : Génération des poules avec le bon nombre d'équipes par poule.

Simulation des Matches de Poules

Scénario 1 : Simulation des matchs de poules et vérification de la qualification correcte des équipes pour les phases finales.

Génération des Phases Finales :

Scénario 1 : Génération des phases finales et vérification de la sélection correcte des équipes gagnantes.

Génération Complète du Tournoi (Test Fonctionnel) :

Scénario 1 : Génération complète du tournoi, de la création des équipes jusqu'aux phases finales.

Chaque scénario de test sera détaillé avec ses étapes, ses critères de succès et ses résultats attendus.