
Équipe 6

Fais-moi un dessin
Résultats de tests logiciels

Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2019-11-24	1.0	Première rédaction des résultats de test	Équipe 6

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.

2. Sommaire des résultats

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
C1	Pouvoir se connecter à l'application (une instance du même pseudonyme permise à la fois sur le serveur)	2019-11-26	Passé	
CL2	Pouvoir accéder à une fenêtre de clavardage.	2019-11-26	Passé	
CL3	Pouvoir utiliser la fonctionnalité de clavardage, c'est-à-dire envoyer et recevoir des messages dans différents canaux de discussions et aussi voir l'historique de discussion.	2019-11-26	Passé	
CL4	Gérer les canaux de discussion (créer, joindre).	2019-11-26	Passé	
CL5	Afficher clavardage sur une fenêtre détachée (client lourd seulement).	2019-11-26	Passé	
CL6	Recevoir des notifications visibles lors de la réception d'un nouveau message (client léger seulement).	2019-11-26	Passé	
P1	Pouvoir accéder à une page de profil de l'utilisateur permettant de voir son pseudonyme, avatar, prénom, nom, historique de connexion et historique de parties jouées.	2019-11-26	Passé	
P2	Changer le prénom et nom de l'utilisateur.	2019-11-26	Passé	
P3	Changer l'avatar de l'utilisateur.	2019-11-26	Passé	
P4	Pouvoir voir le pseudonyme et l'avatar des autres joueurs dans un groupe de jeu (<i>lobby</i>).	2019-11-26	Passé	
P5	Recevoir des notifications visibles lors de la réception d'un nouveau message (client léger seulement).	2019-11-26	Passé	
T1	À la création d'un nouveau compte, pouvoir accéder automatiquement à un tutoriel interactif pour apprendre les différents modes de jeu offerts par l'application.	2019-11-26	Passé	
G1	Pouvoir accéder à une page de sélection d'un mode de jeu, soit les modes suivants : Classique, Sprint Solo, Sprint Coopératif, Tournoi.	2019-11-26	Passé	

G2	Pouvoir sélectionner une difficulté de jeu avant de rejoindre un groupe de jeu (<i>lobby</i>)	2019-11-26	Passé	
G3	Pouvoir créer ou rejoindre des groupes du mode de jeu sélectionné déjà créés.	2019-11-26	Passé	
G4	Pour chaque mode de jeu, attendre un nombre de joueurs minimums requis respectif au mode avant de pouvoir commencer la partie.	2019-11-26	Passé	
G5	Rejoindre automatiquement le canal de discussion d'une partie en cours lorsqu'on joint celle-ci.	2019-11-26	Passé	
M1	Pouvoir jouer et terminer un mode Classique	2019-11-26	Passé	
M2	Pouvoir jouer et terminer un mode Sprint Solo	2019-11-26	Passé	
M3	Pouvoir jouer et terminer un mode Sprint Coopératif	2019-11-26	Passé	
M4	Pouvoir jouer et terminer un mode Tournoi	2019-11-26	Passé	
M5	Pouvoir voir des animations, écouter du son, et voir des effets spéciaux dans l'application.	2019-11-26	Passé	
J1	Pouvoir créer un jeu en dessinant manuellement un dessin et y associer des indices et une difficulté.	2019-11-26	Passé	
J2	Pouvoir créer un jeu en sélectionnant une image sur Internet et y associer des indices et une difficulté.	2019-11-26	Passé	
J3	Lors de la création d'un jeu, pouvoir choisir une méthode de dessin pour le joueur virtuel (exemple: panoramique).	2019-11-26	Passé	
J4	Utiliser Potrace pour la conversion d'images.	2019-11-26	Passé	
V1	Pouvoir remarquer la présence de messages provenant de joueurs virtuels dans le clavardage, durant une partie quelconque.	2019-11-26	Passé	