


ID	 Priorité	Catégorie	Titre du Test	Préconditions	Étapes (Scénario de test)	Résultat Attendu (Validation)	Technique(s) (Boîte Noire)	Statut Actuel
T-01	P1	Authentification	Connexion réussie	Utilisateur non connecté. Email valide existe.	1. Aller à /. 2. Entrer john@simplylift.co. 3. Cliquer "Entrer".	Redirigé vers /dashboard. Session créée.	Partition d'équivalence (Valide)	OK (Test/App Logique Validée)
T-02	P1	Authentification	Connexion échouée (email inconnu)	Utilisateur non connecté. Email n'existe pas.	1. Aller à /. 2. Entrer test@inconnu.com. 3. Cliquer "Entrer".	Message: "Adresse e-mail inconnue". Reste sur /.	Partition d'équivalence (Invalide)	OK (Test/App Logique Validée)
T-03	P2	Authentification	Déconnexion	Utilisateur connecté.	1. Accéder à /logout.	Redirigé vers / Session détruite.	Test de transition d'état (Connecté -> Déconnecté)	OK (Test/App Logique Validée)
T-04	P1	Contrôle d'Accès	Accès interdit (Dashboard)	Utilisateur non connecté.	1. Accéder à /dashboard.	Redirection vers /.	Test de sécurité	OK (Test/App Logique Validée)
T-05	P2	Contrôle d'Accès	Accès interdit (Profil)	Utilisateur non connecté.	1. Accéder à /profile.	Redirection vers /.	Test de sécurité	OK (Test/App Logique Validée)
T-06	P2	Contrôle d'Accès	Accès interdit (Compétitions)	Utilisateur non connecté.	1. Accéder à /competitions.	Redirection vers /.	Test de sécurité	OK (Test/App Logique Validée)
T-07	P3	Contrôle d'Accès	Accès public (Classement)	Utilisateur non connecté.	1. Accéder à /points-board.	Classement affiché.	Test fonctionnel	OK (Test/App Logique Validée)
T-08	P1	Logique Métier (Réservation)	Réservation réussie (cas normal)	Utilisateur connecté (≥ 13 points). Compétition	1. Réserver X places (valide).	Succès. Points M&J. Places M&J. Redirection /dashboard + message succès.	Test fonctionnel (cas nominal)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - Ajout flash we
T-09	P1	Logique Métier (Réservation)	Échec (compétition complète)	Utilisateur connecté. Compétition future (0 place).	1. Tenter de réserver 1 place.	Échec. Message: "Il ne reste que 0 places". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (0 places)	OK (Test/App Logique Validée)
T-10	P1	Logique Métier (Réservation)	Échec (demande > places restantes)	Utilisateur connecté. Compétition future (N places)	1. Tenter de réserver N+1 places.	Échec. Message: "Il ne reste que N places". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (Places disponibles)	OK (Test/App Logique Validée)
T-11	P1	Logique Métier (Réservation)	Échec (points insuffisants)	Utilisateur connecté (P points).	1. Tenter de réserver P+1 places.	Échec. Message: "Achat impossible. Vous n'avez que P points". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (Points du club)	OK (Test/App Logique Validée - Correction asse
T-12	P2	Logique Métier (Réservation)	Limite 12 places par coup	Utilisateur connecté (≥ 13 points). Compétition futi	1. Tenter de réserver 13 places.	Échec. Message: "Il ne vous en reste que 12". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (Max 12 / transaction)	OK (Test/App Logique Validée)
T-13	P2	Logique Métier (Réservation)	Limite 12 places cumulées	Utilisateur connecté. Compétition future. Club a déj	1. Tenter de réserver 3 places de plus.	Échec. Message: "Il ne vous en reste que 2". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (Max 12 / club / compétition)	OK (Test/App Logique Validée - Correction fixu
T-14	P2	Logique Métier (Réservation)	Réservation compétition passée	Utilisateur connecté. Compétition passée.	1. Tenter de réserver 1 place.	Échec. Message: "Compétition déjà terminée". Redirection /dashboard.	Partition d'équivalence (Date passée)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - Ajout flash we
T-15	P3	Logique Métier (Réservation)	Réservation 0 ou négative	Utilisateur connecté. Compétition future.	1. Tenter de réserver 0 place. 2. Tenter de réserver -1 place.	Échec (pour les deux). Message: "Réservez au moins 1 place". Redirection /book.	Analyse des valeurs limites (Minimum 1 place)	OK (Test/App Logique Validée)
T-16	P2	Affichage/UI	Affichage cohérent du solde	Utilisateur connecté (X points).	1. Vérifier solde sur /dashboard, /profile, /book.	Solde "X" affiché correctement sur chaque page.	Test fonctionnel (UI)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans we
T-17	P3	Affichage/UI	Dashboard (compétitions futures)	Utilisateur connecté. Il existe des compétitions futu	1. Accéder à /dashboard.	Seules les compétitions futures sont listées.	Test fonctionnel (UI)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans we
T-18	P2	Affichage/UI	Classement trié	Plusieurs clubs existent avec des points différents.	1. Accéder à /points-board.	Les clubs sont listés par ordre décroissant de points.	Test fonctionnel (UI)	OK (Test/App Logique Validée)
T-19	P3	Filtres	Filtre "Compétitions passées"	Utilisateur connecté. Il existe des compétitions futi	1. Aller à /competitions. 2. Filtrer par "Passées".	Seules les compétitions passées s'affichent.	Test fonctionnel (Filtre)	OK (Test/App Logique Validée)
T-20	P3	Filtres	Filtre "Compétitions à venir"	Utilisateur connecté. Il existe des compétitions futi	1. Aller à /competitions. 2. Filtrer par "À venir".	Seules les compétitions futures s'affichent.	Test fonctionnel (Filtre)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans cor
T-21	P2	Affichage/UI	Historique des réservations	Utilisateur connecté. A réservé X places pour Com	1. Aller à /profile.	L'historique affiche "Comp Y - X place(s)".	Test fonctionnel (UI)	OK (Test/App Logique Validée)
T-22	P2	Données	Mise à jour du nom du club	Utilisateur connecté.	1. Aller à /profile. 2. Changer le nom et sauvegarder.	Le nouveau nom est affiché. Message de succès.	Test fonctionnel (Modification données)	OK (Test/App Logique Validée)
T-23	P1	Données	Migration de l'historique (Bug)	Utilisateur connecté. A réservé des places.	1. Changer le nom du club via /profile. 2. Revérifier l'historique sur /profile.	L'historique est toujours correct (associé au nouveau nom).	Test de régression / Intégration	OK (Test/App Logique Validée)
T-24	P2	Performance	Chargement Dashboard (<5s)	Application démarrée.	1. Simuler 6 users (Locust). 2. Vérifier POST /showSummary.	Temps moyen < 5000ms.	Test de charge	OK (Locust prêt)
T-25	P1	Performance	Réservation (<2s)	Application démarrée.	1. Simuler 6 users (Locust). 2. Vérifier POST /purchasePlaces.	Temps moyen < 2000ms.	Test de charge	OK (Locust prêt)
T-26	P2	Affichage/UI	Bouton "Complète" désactivé	Utilisateur connecté. Une compétition a 0 place.	1. Aller à /profile. 2. Trouver la compétition complète.	Statut "Complète" affiché. Bouton "Réserver" désactivé.	Test fonctionnel (UI State)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans cor
T-27	P2	Affichage/UI	Bouton "Quota Atteint" désactivé	Utilisateur connecté. A réservé 12 places pour Com	1. Aller à /competitions. 2. Trouver Comp Z.	Statut "Quota Atteint" affiché. Bouton désactivé.	Test fonctionnel (UI State)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans cor
T-28	P2	Affichage/UI	Formulaire désactivé (0 point)	Utilisateur connecté (0 point).	1. Accéder à /book/....	Message "Points insuffisants". Formulaire désactivé.	Test fonctionnel (UI State)	OK (Test/App Logique Validée)
T-29	P3	Affichage/UI	Affichage du Rang sur le profil	Utilisateur connecté (X points, Rang Y).	1. Aller à /profile.	"Rang actuel: #Y" affiché.	Test fonctionnel (UI)	OK (Test/App Logique Validée)
T-30	P3	Affichage/UI	Surlignage Top 3 classement	Clubs classés existent.	1. Aller à /points-board.	Classes CSS rank-gold, rank-silver, rank-bronze appliquées aux 3 premiers.	Test fonctionnel (UI Style)	OK (Test/App Logique Validée - Correction asse
T-31	P3	Data	Compétition sans clé numberOFPlaces	Utilisateur connecté. Une compétition n'a pas la clé	1. Aller à /competitions ou /dashboard.	La page s'affiche sans erreur. Affiche "0" (ou la valeur par défaut) pour les places.	Test de robustesse (Data)	Corrigé (Nécessitait Modif. App - get() dans ter
P1 (Critique)	P3 (Moyenne)	P3 (Moyenne)						