

***Fais-moi un dessin***  
**Plan de tests logiciels**  
**Version 2.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2021-03-10	1.0	Première ébauche	Augustin Bouchard
2021-03-24	1.1	Première finition du plan de tests	Augustin Bouchard
2021-04-19	2.0	Révision du plan de tests pour la remise	Augustin Bouchard

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>4</b>
<b>2. Exigences à tester</b>	<b>4</b>
<b>3. Stratégie de test</b>	<b>6</b>
3.1. Types de test	6
3.1.1. Tests de fonction	6
3.1.2. Tests d'interface usager	7
3.1.3. Tests d'intégrité des données	7
3.1.4. Tests de stress	7
3.1.5. Tests de volume	7
3.1.6. Tests d'échec/récupération	8
<b>4. Ressources</b>	<b>8</b>
4.1. Équipe de test	8
Tests de fonction, Tests d'interface usager	8
Tests d'intégrité des données, Tests d'échec/récupération	8
Tests de stress, Tests de volume	8
4.2. Système	8
Electron	8
Android Pie-9	8
PostgreSQL	8
<b>5. Jalons du projet</b>	<b>8</b>

# Plan de tests logiciels

## 1. Introduction

Le présent document contient les informations nécessaires pour comprendre la méthodologie de test du projet *Fais-moi un dessin*. La première section porte sur les exigences à tester. Les exigences du SRS avec leurs tests respectifs y seront présentés. La deuxième section porte sur les stratégies de test employées pour le projet. Seulement les types de tests jugés pertinents y seront discutés. La troisième section s'attarde plutôt aux ressources humaines, matérielles et systèmes relatives à la discipline de test. Finalement, il sera question de détailler l'effort relatif à chaque jalon de la discipline de test.

## 2. Exigences à tester

Exigences	Tests associés
3.1.1 Accès au clavier	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'interface usager</li></ul>
3.1.2 Clavier intégré au mode fenêtre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'interface usager</li></ul>
3.3.1 Créer, rejoindre, quitter, supprimer des canaux de discussion	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'interface usager</li><li>• Tests d'intégrité des données</li></ul>
3.3.8 Vider la boîte de texte après l'envoi d'un message et garder l'accent sur la boîte de message	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'interface usager</li></ul>
3.3.12 Le message doit être accompagné de l'heure d'envoi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests de stress</li></ul>
3.3.13 Les caractères spéciaux UTF8 sont supportés	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests de volume</li></ul>
3.4.1.3 Le profil doit afficher les informations du joueur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'interface usager</li></ul>
3.4.2 Une erreur doit être envoyée si le pseudo n'existe pas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'échec/récupération</li></ul>
3.4.3 Une erreur doit être envoyée si le mot de passe n'est pas le bon	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests d'échec/récupération</li></ul>
3.5.1.2 Un seul joueur peut dessiner à la fois	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests de fonction</li><li>• Tests d'interface usager</li></ul>
3.5.2 Le mode de jeu classique nécessite minimum 2 vrais joueurs pour une partie de 4 joueurs.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tests de fonction</li><li>• Tests d'interface usager</li><li>• Tests d'intégrité des données</li><li>• Tests de volume</li><li>• Tests de stress</li><li>• Tests d'échec/récupération</li></ul>

3.5.2.1.1 Lorsque le joueur virtuel dessine, l'envoi se fait sans erreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de volume</li> </ul>
3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de fonction</li> <li>• Tests d'intégrité des données</li> <li>• Tests de volume</li> </ul>
3.6.3 Le joueur peut importer une image	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'intégrité des données</li> </ul>
3.7.1 Le joueur peut dessiner avec tous les outils sur une surface de dessin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de fonction</li> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
3.7.6 Les autres joueurs doivent voir exactement le même dessin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de stress</li> </ul>
3.10.1 Le système doit présenter des effets visuels et sonores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
3.11.1 Le système doit indiquer lorsqu'une réponse donnée par un utilisateur est proche du mot réel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
3.12.1 L'utilisateur doit pouvoir se connecter s'il ne l'est pas déjà, se déconnecter ou créer un compte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de stress</li> <li>• Tests d'échec/récupération</li> </ul>
3.13.2 Le joueur peut rejoindre ou créer un lobby	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
3.13.4.5 Le joueur rejoint le clavardage du lobby lorsqu'il rejoint le lobby	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> <li>• Tests d'échec/récupération</li> </ul>
3.14.1 Le joueur peut attribuer un pouce à l'artiste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
3.17.1 Mode sprint solo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de fonction</li> <li>• Tests d'intégrité des données</li> <li>• Tests de volume</li> <li>• Tests de stress</li> <li>• Tests d'échec/récupération</li> </ul>
3.17.1.2 Lorsque le joueur virtuel dessine, l'envoi se fait sans erreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de volume</li> </ul>
3.17.2 Mode sprint coop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de fonction</li> <li>• Tests d'intégrité des données</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de volume</li> <li>• Tests de stress</li> <li>• Tests d'échec/récupération</li> </ul>
3.17.2.2 Lorsque le joueur virtuel dessine, l'envoi se fait sans erreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de volume</li> </ul>
3.17.3.6 Lorsque le joueur virtuel dessine, l'envoi se fait sans erreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de volume</li> </ul>
3.19.1 Leaderboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'intégrité des données</li> </ul>
4.1.1 L'interface est cohérente entre les différents clients	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
4.1.4 Les dessins sont cohérents sur les différents clients	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
4.1.5 Le logiciel est maîtrisable en une partie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests d'interface usager</li> </ul>
4.3.3 Le logiciel supporte 8 connexions (4 par partie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de stress</li> </ul>

### 3. Stratégie de test

#### 3.1. Types de test

##### 3.1.1. Tests de fonction

Objectif de test:	S'assurer que le logiciel implémente les fonctionnalités appropriées aux différents cas d'utilisation.
Technique:	Définir des tests, des actions ou des cas d'utilisation ainsi que les résultats attendus pour chacun d'entre eux.
Critère de complétion:	Les tests de fonction sont complétés lorsque tous les résultats concordent avec les résultats attendus.
Considérations spéciales:	

### 3.1.2. Tests d'interface usager

Objectif de test:	S'assurer que les fonctionnalités de l'application fonctionnent selon leurs spécifications. L'interface doit être cohérente et permettre à l'utilisateur de faire les actions désirées et de faire les navigations appropriées.
Technique:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Effectuer les tests manuellement (observer, noter, essayer les boutons, naviguer dans l'application)</li><li>• Effectuer les tests pendant un enregistrement, puis visionner l'enregistrement pour noter et évaluer le logiciel</li></ul>
Critère de complétion:	Les tests suivent une logique vrai ou faux. Un test est complété lorsqu'il remplit le critère spécifié.
Considérations spéciales:	Les tests devraient être exécutés par quelqu'un d'autre

### 3.1.3. Tests d'intégrité des données

Objectif de test:	S'assurer que les données enregistrées sur la base de données soient les bonnes et soient conformes aux spécifications.
Technique:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire des requêtes directement sur la base de donnée pour vérifier les résultats</li><li>• Vérifier le contenu des tables sur la base de donnée</li></ul>
Critère de complétion:	Un test d'intégrité des données est complété lorsque la table ou la requête retourne toutes les informations attendues avec les bons types.
Considérations spéciales:	

### 3.1.4. Tests de stress

Objectif de test:	S'assurer que le logiciel opère de la même façon en situation de concurrence. S'assurer qu'il n'y a pas de pertes de données.
Technique:	Être plusieurs à exécuter les mêmes tâches en même temps.
Critère de complétion:	Un test de stress est complété lorsque toutes les actions exécutées sur chaque client sont cohérentes et qu'il n'y pas de diminution de performance observable.
Considérations spéciales:	Les tests de stress doivent être réalisés à plusieurs.

### 3.1.5. Tests de volume

Objectif de test:	S'assurer que le l'envoi de grosses quantités de données ne créent pas d'erreurs ou de panne.
Technique:	Envoyer des grosses quantités de données au serveur et déterminer si ces données sont toutes transférées.
Critère de complétion:	Un test de volume est complété lorsque les données reçues sont les mêmes que celles qui ont été envoyées.
Considérations spéciales:	

### 3.1.6. Tests d'échec/récupération

Objectif de test:	S'assurer que les échecs et les interruptions ne compromettent pas l'intégrité des données.
Technique:	Simuler des échecs ou des interruptions et noter l'état des données enregistrées par la suite.
Critère de complétion:	Un test d'échec/récupération est complété lorsque les données dans la base de données sont conformes au résultat attendu en cas d'échec.
Considérations spéciales:	

## 4. Ressources

### 4.1. Équipe de test

Rôle	Membre de l'équipe	Responsabilités
Comportements attendus	Simon Ayotte	<i>Tests de fonction, Tests d'interface usager</i>
Données et récupération	Félix Dumont	<i>Tests d'intégrité des données, Tests d'échec/récupération</i>
Briseur d'application	Mark Weber-Sadler	<i>Tests de stress, Tests de volume</i>



#### 4.2. Système

Applications	environnement	Configuration
Client-lourd	Windows 10, macOS	<i>Electron</i>
Client-léger	Android	<i>Android Pie-9</i>
Base de donnée	MC Azure	<i>PostgreSQL</i>

#### 5. Jalons du projet

Jalon	Effort	Date de début	Date de fin
Test de l'application sans les jeux	16h	7 avril 2021	13 avril 2021
Test des jeux	8h	14 avril 2021	19 avril 2021
Tests non-fonctionnels	8h	14 avril 2021	19 avril 2021