

Fais-moi un dessin
Résultats de tests logiciels

Version 2.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2021-04-10	1.0	Première version sans résultats	Guilhem Dubois
2021-04-12	1.1	Premiers tests de fonction et d'interface	Guilhem Dubois
2021-04-13	1.2	Ajout de tests d'interface et de récupération	Guilhem Dubois
2021-04-19	1.3	Ajout des tests manquants	Guilhem Dubois
2021-04-19	1.4	Ajout de tests manquants	Julien Desalliers
2021-04-19	2.0	Révision finale	Guilhem Dubois

Table des matières

1. Introduction	4
2. Sommaire des résultats	4
2.1 Tests de fonction	4
2.2 Tests d'interface usager	4
2.3 Tests d'intégrité des données	6
2.4 Tests de stress	6
2.5 Tests de volume	6
2.6 Tests d'échec/récupération	7

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests. Le plan de ces tests peut être consulté dans le document des plans de tests.

2. Sommaire des résultats

2.1 Tests de fonction

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
1.1	3.5.1.2 Un seul joueur peut dessiner à la fois	12/04/2021	Succès	
1.2	3.5.2 Le mode de jeu classique nécessite minimum 2 vrais joueurs pour une partie de 4 joueurs.	19/04/2021	Succès	
1.3.1	3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	12/04/2021	Échec	Changer mode à conventionnel par défaut
1.3.2	3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	19/04/2021	Succès	
1.4	3.7.1 Le joueur peut dessiner avec tous les outils sur une surface de dessin	12/04/2021	Succès	
1.5	3.17.1 Mode sprint solo	19/04/2021	Succès	
1.6	3.17.2 Mode sprint coop	19/04/2021	Succès	

2.2 Tests d'interface usager

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
2.1.1	3.1.1 Accès au clavardage	13/04/2021	Échec	Rendre disponible dans leaderboard (léger)
2.1.2	3.1.1 Accès au clavardage	19/04/2021	Succès	
2.2.1	3.1.2 Clavardage intégré au mode fenêtré	12/04/2021	Échec	Fixer lobby channels pas accessibles en mode fenêtré
2.2.2	3.1.2 Clavardage intégré au mode fenêtré	19/04/2021	Échec	Vue pas mise à jour quand join/leave lobby en mode fenêtré. Pas de crash, il suffit de sortir et retourner dans le lobby donc accepté
2.3	3.3.1 Créer, rejoindre, quitter, supprimer des canaux de discussion	19/04/2021	Succès	
2.4	3.3.8 Vider la boîte de texte après l'envoi d'un message et garder l'accent sur la boîte de message	19/04/2021	Succès	
2.5	3.4.1.3 Le profil doit afficher les	19/04/2021	Succès	

	informations du joueur			
2.6	3.5.1.2 Un seul joueur peut dessiner à la fois	12/04/2021	Succès	
2.7	3.5.2 Le mode de jeu classique nécessite minimum 2 vrais joueurs pour une partie de 4 joueurs.	19/04/2021	Succès	
2.8	3.7.1 Le joueur peut dessiner avec tous les outils sur une surface de dessin	12/04/2021	Succès	
2.9.1	3.10.1 Le système doit présenter des effets visuels et sonores	13/04/2021	Échec	Fixer pas de son sur électron
2.9.2	3.10.1 Le système doit présenter des effets visuels et sonores	13/04/2021	Succès	
2.10.1	3.11.1 Le système doit indiquer lorsqu'une réponse donnée par un utilisateur est proche du mot réel	13/04/2021	Échec	À implémenter
2.10.2	3.11.1 Le système doit indiquer lorsqu'une réponse donnée par un utilisateur est proche du mot réel	19/04/2021	Succès	
2.11.1	3.13.2 Le joueur peut rejoindre ou créer un lobby	13/04/2021	Échec	Empêcher début partie si nb joueurs insuffisant
2.11.2	3.13.2 Le joueur peut rejoindre ou créer un lobby	19/04/2021	Succès	
2.12.1	3.13.4.5 Le joueur rejoint le clavardage du lobby lorsqu'il rejoint le lobby	13/04/2021	Échec	Fixer joueur reste connecté au channel si sélectionné lorsqu'il quitte le lobby (léger)
2.12.2	3.13.4.5 Le joueur rejoint le clavardage du lobby lorsqu'il rejoint le lobby	19/04/2021	Succès	
2.13	3.14.1 Le joueur peut attribuer un pouce à l'artiste	19/04/2021	Échec	Bugs mineurs, on les acceptent: - Droit de réplique reset le pouce sur léger, pas sur lourd - Pouce quand reste moins de 3 secondes est ensuite visible sur nouvel artiste
2.14.1	4.1.1 L'interface est cohérente entre les différents clients	13/04/2021	Échec	Bugs mineurs, on les acceptent: - Couleur récente doit aller au début quand utilisée (léger) - Taille crayon/efface max différente - Dessin effacé à fin round sur léger mais quand artist is ready sur lourd - Aller dans leaderboard / profile sort du lobby dans client lourd, pas léger
2.15	4.1.4 Les dessins sont cohérents sur les différents clients	19/04/2021	Échec	Problème de performance rare sur client léger lorsque joue avec Joueur Virtuel. Assez rare donc

				acceptable.
2.16	4.1.5 Le logiciel est maîtrisable en une partie	19/04/2021	Succès	

2.3 Tests d'intégrité des données

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
3.1	3.3.1 Créer, rejoindre, quitter, supprimer des canaux de discussion	19/04/2021	Succès	
3.2	3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	19/04/2021	Succès	
3.3	3.6.3 Le joueur peut importer une image	19/04/2021	Succès	
3.4	3.17.1 Mode sprint solo	19/04/2021	Succès	
3.5	3.17.2 Mode sprint coop	19/04/2021	Succès	
3.6	3.19.1 Leaderboard	19/04/2021	Succès	

2.4 Tests de stress

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
4.1	3.3 Clavardage - Stresser l'envoi de message	4/19/2021	Échec	L'ordre des messages peut être mauvais. Problème mineur donc accepté.
4.2	3.13.4 Rejoindre un lobby - Rejoindre et quitter un lobby	4/19/2021	Échec	Peut être dépasser la limite maximum. Rare donc accepté.
4.3	3.13.4.5 Commencer une partie	4/19/2021	Succès	
4.4	4.3.3 Le logiciel supporte 8 connexions (4 par partie)	4/19/2021	Succès	

2.5 Tests de volume

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
5.1	3.3.13 Les caractères spéciaux UTF8 sont supportés	13/04/2021	Succès	Message très long pas envoyé (>500 000 caractères). Pas de crash ou d'erreur donc acceptable.
5.2	3.17.1.2 - 3.17.2.2 - 3.5.2.1.1 - 3.17.3.6 Lorsque le joueur virtuel dessine, l'envoi se fait sans erreur	19/04/2021	Échec	Dessins importés trop détaillés ne peuvent pas être affichés en temps réel. Crash du serveur. Difficile à reproduire donc acceptable.
5.3.1	3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	12/04/2021	Échec	Fixer: - Limiter nbr chars indices - Limiter nbr chars mot - Max 3 indices
5.3.2	3.6.1 Un joueur peut créer manuellement une paire mot-image avec les informations nécessaires	19/04/2021	Succès	

2.6 Tests d'échec/récupération

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
6.1	3.4.2 Une erreur doit être envoyée si le pseudo n'existe pas	13/04/2021	Succès	
6.2	3.4.3 Une erreur doit être envoyée si le mot de passe n'est pas le bon	13/04/2021	Succès	
6.3	3.5.2 Le mode de jeu classique nécessite minimum 2 vrais joueurs pour une partie de 4 joueurs.	19/04/2021	Succès	
6.4	3.12.1 L'utilisateur doit pouvoir se connecter s'il ne l'est pas déjà, se déconnecter ou créer un compte	13/04/2021	Succès	
6.5	3.13.4.5 Le joueur rejoint le clavardage du lobby lorsqu'il rejoint le lobby	13/04/2021	Succès	
6.6	3.17.1 Mode sprint solo	19/04/2021	Succès	
6.7	3.17.2 Mode sprint coop	19/04/2021	Succès	
6.8	3.17.3 La partie doit prendre fin lorsqu'un joueur quitte la partie de façon prématuré	17/04/2021	Succès	