**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**](#_heading=h.30j0zll) **4**

[**2. Sommaire des résultats**](#_heading=h.1fob9te) **4**

[2.1 Tests de fonction](#_heading=h.u0cfsj6s9t7a) 4

[2.2 Tests d’interface usager](#_heading=h.s99zet92xn9i) 4

[2.3 Tests d’intégrité des données](#_heading=h.g3awl7sj9lqd) 6

[2.4 Tests de stress](#_heading=h.sxod0soqve3o) 6

[2.5 Tests de volume](#_heading=h.kozn91xda1qe) 6

[2.6 Tests d’échec/récupération](#_heading=h.slzf3dy9cqgs) 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 informations du joueur | 19/04/2021 | Succès |  |
| 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’envoie 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 |  |