

Table of Contents

Gestionnaire de référentiel de tests

L'ISQTB¹ définit la qualité logicielle comme « la totalité des fonctionnalités et caractéristiques d'un produit logiciel qui influent sur sa capacité à satisfaire des besoins déclarés ou implicites ».

La qualification logicielle consiste à tester le logiciel pour vérifier qu'il est conforme aux spécifications, aux exigences métier (fonctionnelles, et non fonctionnelles comme la robustesse, la performance, la sécurité). Le « Test par les exigences » est l'approche selon laquelle les tests, les conditions et données des tests sont dérivées des exigences.

La suite Squash (Software QUality ASsurance enHancement) est un projet Open Source initié par HENIX en 2010, qui a pour objet la structuration et l'industrialisation des tests fonctionnels.

La structure de l'application Squash en différents espaces permet alors de créer, organiser et versionner un patrimoine d'exigences; créer, gérer factoriser et variabiliser un référentiel de tests; gérer, planifier et exécuter des campagnes de tests et piloter l'activité de recette.

Squash, de part sa capacité à s'interfacer avec des applications tierces, permet le travail en "cycle en V" ou en Agile.

Squash est un outil multi-projets : une fois connecté, l'utilisateur accède à l'ensemble du patrimoine des projets sur lequel est habilité.

présentation rapide, insister sur référentiel multi projet travail collaboratif

1. ISTQB signifie International Software Testing Qualifications Board. C'est le Comité international de qualification du test logiciel.[←](#)

Official Squash TM documentation

You'll find detailed documentation about Squash TM, whether you're an end-user, an administrator or a developer.

Sections

- [Installation Guide](#)
- [Administrator Guide](#)
- [User Guide](#)

Plugins

- [WAJ](#)
- [Xsquash](#)
- [action-word-guide](#)
- [ad-ldap-guide](#)
- [campaign-wizard-guide](#)
- [polarion-guide](#)
- [redmine-req-guide](#)
- [saml-guide](#)

Guide d'installation

Installation instructions

To do

Guide administrateur

Présentation générale

Présentation de l'espace Administration de Squash

La barre de navigation de l'espace administration

Les tableaux de l'administration

La page de consultation

Fonctionnalités transverses de l'administration

Créer un objet

Modifier les champs d'un objet

Supprimer un objet

Rechercher un objet

Fonctionnement des tables

Gestion des utilisateurs

Ajouter, modifier, supprimer un utilisateur

expliquer les 3 groupes + création utilisateur, blocs + infos intéressantes tables en focus, conséquences de la suppression)

Ajouter, modifier, supprimer une équipe

(à quoi elles servent, ajout, recherche, mise à jour info, ajouter habilitation, ou membre, suppression, infos intéressantes, conséquences de la suppression)

Gérer les habilitations

Attribuer des habilitations

Les profils utilisateurs Squash

(expliquer les différences entre les profils commentaire slide 15 PIL1)

Ajouter une habilitation à un utilisateur ou une équipe

(focus si utilisateur appartenant à plusieurs équipes et du coup cumuls de droits)

Les tables des habilitations

(attention qu'elles soient à jour)

L'historique des connexions

(recherche + filtre + export)

Gestion des projets

Configurer un projet

Les informations du projet

Le bugtracker

Les habilitations

Les préférences d'exécution

L'automatisation

Les champs personnalisés

Les listes personnalisées

Les jalons

Les plugins

Gérer un modèle de projet

Ajouter, modifier, supprimer un modèle

(qu'est qu'un modèle, ancrés)

La propagation des modifications d'un modèle vers ses projets associés

(+ conséquences de la dissociation)

Associer un projet à un modèle

(Soit par création soit par association + renvoie vers la page Modèle pour en savoir plus).

Créer un modèle à partir d'un projet

(création ou transformation)

Gestion des jalons

Les jalons dans Squash

Qu'est ce qu'un jalon ?

Le cycle de vie d'un jalon

(voir tuto jalon : statuts)

Activer les jalons dans Squash

(+ conséquence si désactivé)

Gérer un jalon

Ajouter, modifier, supprimer un jalon

(ajout, recherche, suppression, infos intéressantes + page de consultation + expliquer les modifs possibles : renommer, date d'échéance, statut, description modifiables + conséquences si jalon supprimé)

Droits associés

(+ portée des jalons)

Associer un jalon à un projet

tableau actions possibles par statuts + conséquences si dissocié d'un projet

Dupliquer et synchroniser un jalon

Dupliquer un jalon

(voir doc + tuto jalon)

Synchroniser deux jalons

(voir doc + tuto jalon)

Personnalisation des entités

Les champs personnalisés

Les types de champs personnalisés

(types de champs, attributs, conséquences si suppression + renvoi partie projet pour association)

Ajouter, modifier, supprimer un champ personnalisé

(+ différence entre code, libellé et nom du champ)

Ajouter, modifier, supprimer une liste personnalisée

(conséquences si suppression + renvoi partie projet pour association)

Ajouter, modifier, supprimer un lien entre exigences

(évoquer les liens par défaut + conséquence si suppression + renvoi partie projet pour association)

Gestion des serveurs

Les bugtrackeurs et serveurs de synchronisation

Bugtrackers vs serveurs de synchronisation

(liste des bt et serveurs supportés)

Ajouter, modifier, supprimer un bugtracker et un serveur de synchronisation

Paramètrer un bugtracker ou un serveur de synchronisation

(ajout, protocol (Oauth) et politique d'authentification (jeton pour Jira Cloud), conséquences si suppression)

Les serveurs d'exécution automatisée

Ajouter, modifier, supprimer un serveur d'exécution automatisée

(Explication - + jenkins vs squash autom, conséquences si suppression)

Paramétrer un serveur d'exécution automatisée

(TF et Autom, créer un utilisateur technique pour le serveur d'exécution, renvoi vers la partie automatisation)

Les serveurs de partage de code source

Ajouter, modifier, supprimer un serveur de partage de code source

Paramétrer un serveur de partage de code source

(Ajouter un dépôt (cloné ou non cloné + modifier les données après création + renvoi vers la partie projet))

Transmission des cas de test

voir doc admin actuelle

Gestion du système

Les informations système

Les statistiques Squash + La liste des plugins installés

Le nettoyage des suites automatisées

(Le nettoyage des suites automatisées)

Les paramètres système

(Gérer les paramètres des pièces jointes + Définir l'url publique de Squash + Gestion des erreurs + Authentification automatique au bugtracker à la connexion + Sensibilité à la casse des logins + Utilisation des jalons)

Les messages d'accueil

(Paramétrer les messages d'accueil)

Les logs de l'application

(Télécharger les logs de Squash)

Configurer l'automatisation des tests

Définir un lien avec un serveur d'exécution
automatisée

Définir lien avec serveur d'exécution Squash AUTOM

Uniquement si plugin Squash AUTOM Ensemble des étapes (Déclarer un serveur d'exécution automatisée AUtom + Définir l'url publique de Squash ™ + Configurer Squash TM dans l'orchestrateur Squash

Définir lien avec serveur Squash TF

Ensemble des étapes (Déclarer un serveur d'exécution automatisée Squash TF + Définir l'url publique de Squash™
+ Définir un utilisateur technique + Configurer Squash TM dans Jenkins

Définir un serveur de partage de code source

(Déclarer un serveur de partage de code source + Ajouter des dépôts (Cloner si transmission/Non cloner si non transmission)

Paramétrer l'automatisation du projet

Configurer les paramètres des cas de test BDD du projet

Associer un serveur d'exécution automatisée au projet si Squash TF (ajout des jobs) Activer le workflow d'automatisation Types Associer un serveur de partage de code source et un dépôt (activer workflow si transmission) Activer le plugin Result Publisher (Squash Autom)

Nettoyage des suites automatisées

(Configurer la durée de conservation des suites automatisées + Nettoyage des suites automatisées)

Guide Utilisateur

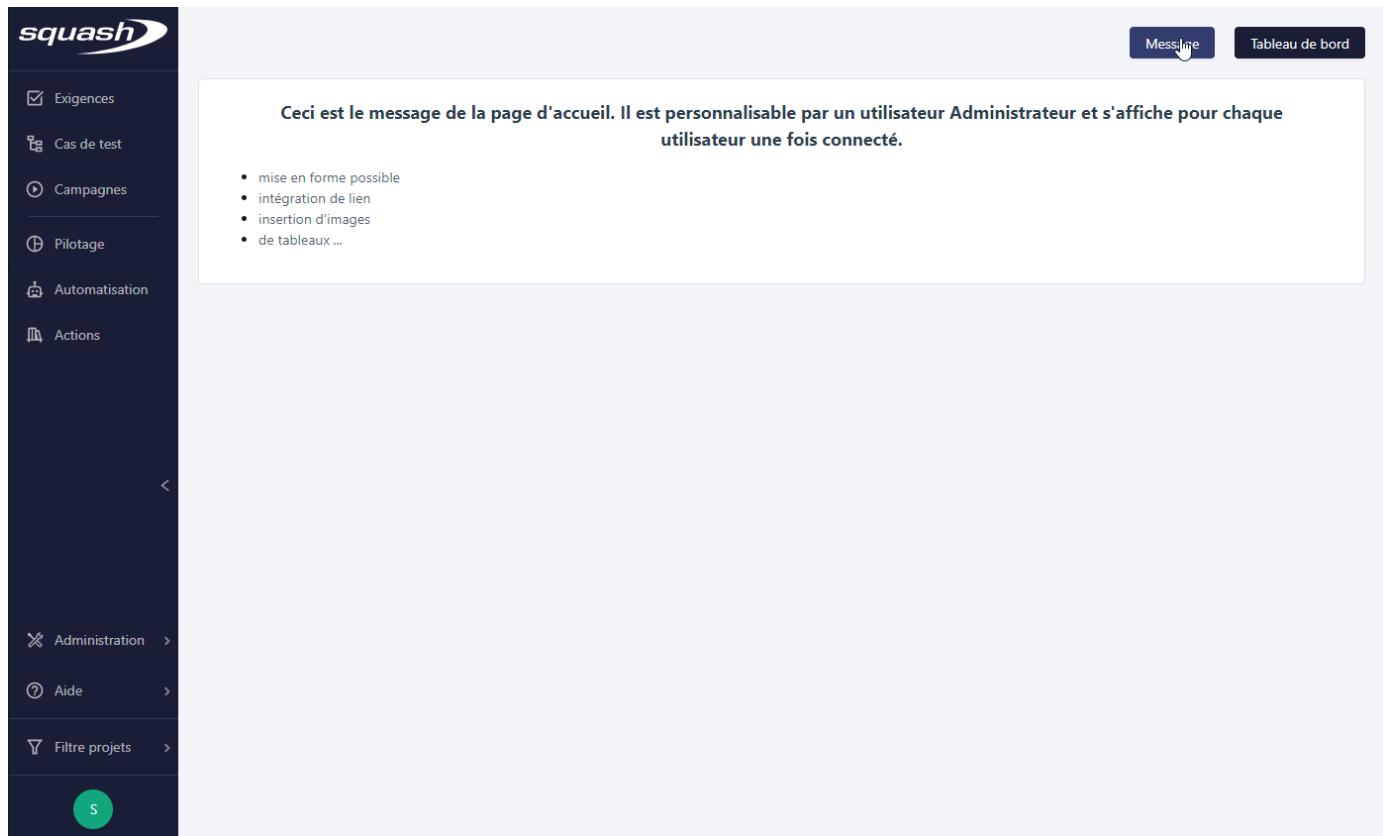
Présentation générale

Les différents espaces de Squash TM

La page d'accueil de Squash

Une fois l'utilisateur connecté, il accède à la page d'accueil de l'application, où il peut choisir le contenu affiché :

Le clic sur le bouton **[Message]** affiche le Message de la page d'accueil (paramétrable par un Administrateur).



The screenshot shows the Squash application's homepage. On the left, there is a dark sidebar with the following menu items:

- Exigences
- Cas de test
- Campagnes
- Pilotage
- Automatisation
- Actions

Below these are three collapsed sections:

- Administration
- Aide
- Filtre projets

At the bottom of the sidebar is a green circular button with a white letter 'S'.

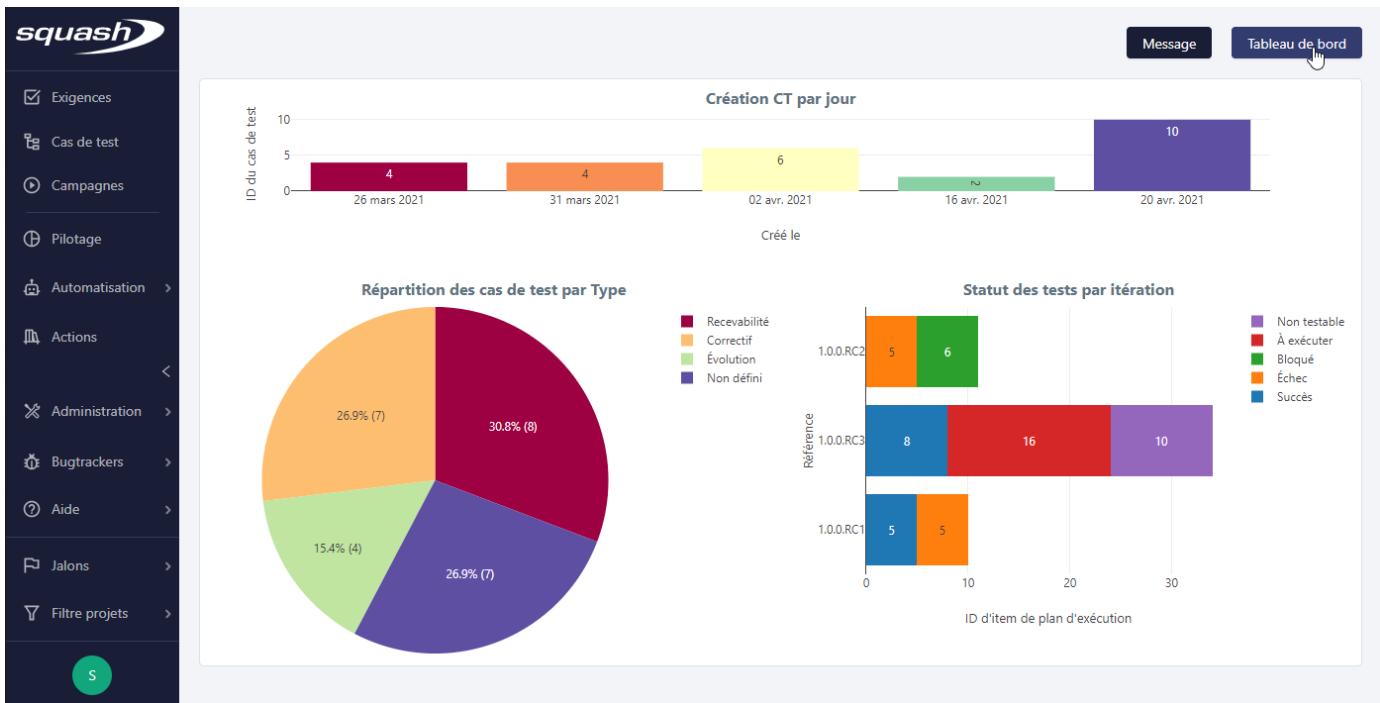
In the top right corner of the main content area are two buttons: "Message" (highlighted in blue) and "Tableau de bord".

The main content area displays a message box containing the following text and bullet points:

Ceci est le message de la page d'accueil. Il est personnalisable par un utilisateur Administrateur et s'affiche pour chaque utilisateur une fois connecté.

- mise en forme possible
- intégration de lien
- insertion d'images
- de tableaux ...

Le clic sur le bouton **[Tableau de bord]** affiche le tableau de bord s'il a été désigné Favori pour la page d'accueil depuis l'espace Pilotage.

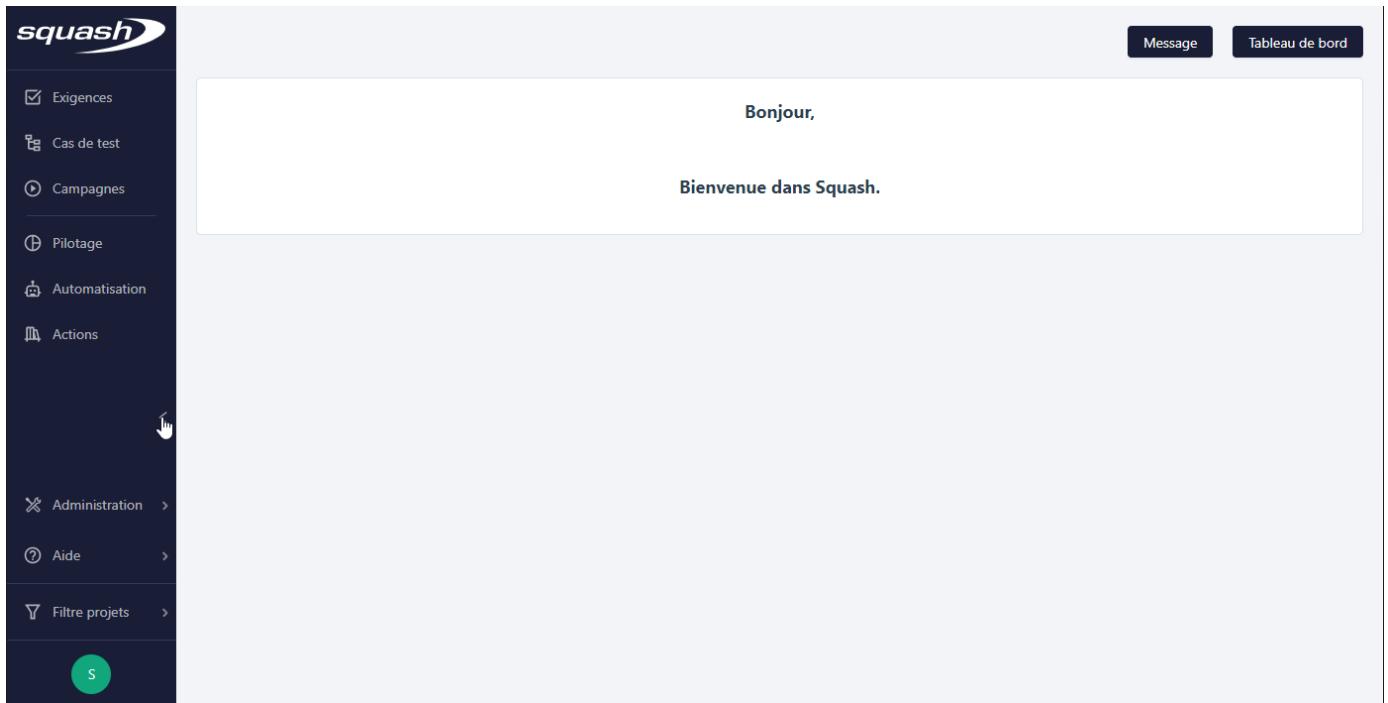


La page d'accueil est également accessible depuis la barre de navigation en cliquant sur le logo Squash.

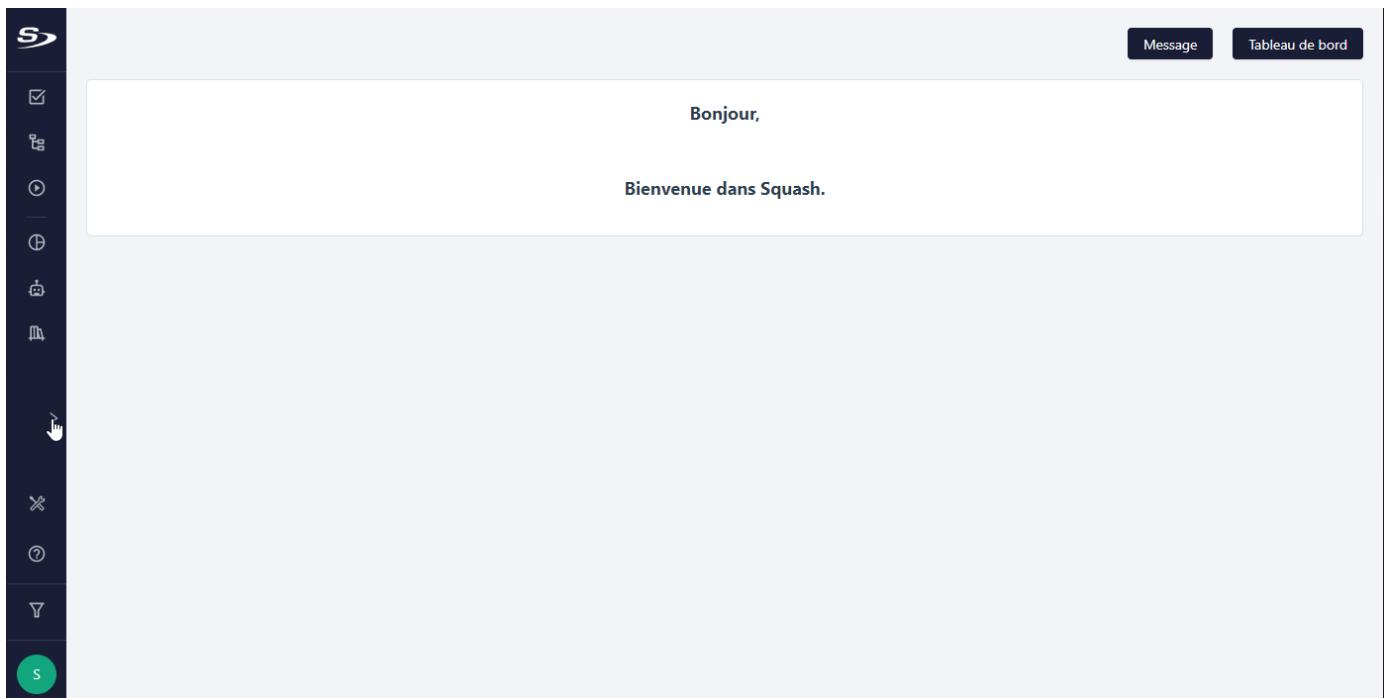
Présentation des espaces de Squash

La barre de navigation

La barre de navigation latérale, sur la gauche de l'écran, est permanente et permet d'accéder à tous moments aux différents espaces de Squash.



Rétractée, elle n'affiche que les icônes des espaces afin d'offrir plus d'espace à la consultation des objets.



Le clic sur le logo Squash présent en haut de la barre de navigation redirige vers la page d'accueil de Squash.

Espaces Exigences, Cas de test et Campagnes

Espaces dédiés au cœur de métier de qualification logicielle, ils permettent respectivement de :

- créer, organiser, tracer et versionner les exigences
- créer, gérer, factoriser et variabiliser les cas de test
- gérer, planifier et exécuter les campagnes de tests

Espace Pilotage

Espace consacré au suivi de la recette, il est essentiellement destiné à l'usage des chefs de projet recette.

Espace Automatisation

Espace destiné à la gestion du processus d'automatisation Squash.

Espace Actions

Espace dédié à la mutualisation des actions des cas de test BDD (nécessite le plugin Bibliothèque d'actions).



Info

Le menu Administration est accessible uniquement pour les utilisateurs Administrateur ou Chef de projet

Terminologie

Présentation des notions et concepts abordés dans cette documentation :

Notion	Définition métier
Exigence	Extraites des documents de conception et des règles de gestion dont elles découlent, les exigences décrivent les comportements attendus de l'application.
Cas de test	Chemin fonctionnel à mettre en œuvre pour vérifier la conformité d'une fonctionnalité. Le cas de test se définit par le jeu de données à constituer, le scénario de test à exécuter et les résultats attendus.
Pas de test	Étape du chemin fonctionnel mis en place dans le cadre d'un cas de test. Chaque pas de test permet de vérifier un résultat attendu.
Campagne	Établie de manière à vérifier un nombre fini de fonctionnalités, une campagne de tests compte plusieurs étapes : <ul style="list-style-type: none">- définition des objectifs de test (choix des cas de test et des jeux de tests rattachés)- détermination du nombre d'itérations et de leur contenu en fonction des objectifs de test- exécution des tests- identification, analyse et suivi d'anomalies- exploitation des résultats- conclusion sur le comportement des fonctionnalités vérifiées.
Itération	Sélection de cas de tests exécutés de manière successive dans le cadre d'une campagne de test. Chaque itération est un cycle de la campagne qui est définie par un laps de temps entre deux livraisons de développements.
Suite de tests	Manière d'organiser les cas de test, de les regrouper afin de créer une image d'une partie du plan de test d'une itération. Fonctionnalité permettant d'enchaîner l'exécution des cas de test.
Plan d'exécution	Table permettant l'organisation et le pilotage des tests de la campagne. Vision proposant différentes informations sur les cas de test comme leur mode d'exécution (automatique ou manuel), leur importance, leur statut, ou encore l'utilisateur assigné à leur exécution.
Exécution	Il s'agit de la phase de déroulement des cas de test sur le système testé. C'est lors de cette phase que sont identifiés et tracés les anomalies rencontrées.

Fonctionnalités globales

Mon compte et déconnexion

La page **Mon compte** est accessible depuis l'icône contenant les initiales de l'utilisateur au pied de la barre de navigation.

Au survol de cette icône deux sous-menus s'affichent : 'Mon compte' et 'Déconnexion'.

Mon compte

La page 'Mon compte' regroupe les informations du compte utilisateur courant à travers différents blocs :

Informations

Ce bloc contient les informations relatives à l'utilisateur courant : son nom, son mail et le groupe auquel il est associé (Administrateur ou Utilisateur). Il peut depuis cette page modifier son mail ou son mot de passe local.

Habilitations

Cette table permet de visualiser la liste des projets auxquels l'utilisateur est associé et les permissions qui lui sont attribuées.

Mode de configuration des bugtrackers

Ce bloc permet de gérer la connexion aux bugtrackers associés aux projets sur lesquels l'utilisateur est habilité. Lorsque l'option 'Les utilisateurs s'authentifient eux-mêmes' est sélectionnée lors de la configuration d'un bugtracker par un administrateur et que celui-ci est associé à un projet pour lequel l'utilisateur a été habilité, alors l'utilisateur peut choisir une connexion manuelle ou automatique.

Lorsque la connexion 'Manuelle' au bugtracker est sélectionnée, l'utilisateur devra se connecter systématiquement au bugtracker pour déclarer ou consulter une anomalie en cliquant sur le bouton **[Se connecter]**. Lorsque la connexion 'Automatique' est sélectionnée, une connexion sera automatiquement effectuée au bugtracker.

Le champ 'Enregistrement des identifiants' liste les bugtrackers associés aux projets pour lequel l'utilisateur est habilité. Lorsque l'utilisateur enregistre ses identifiants de connexion, il sera connecté automatiquement au bugtracker depuis les différents espaces de l'application. Il est nécessaire de cliquer sur le bouton **[Enregistrer]** pour valider la saisie.

squash

Mon compte - Testeur avancé

Informations

Nom	Emma Dufour
Email	emma.dufour@squash.com
Groupe	Utilisateur
Modifier votre mot de passe local	Mot de passe local

Habilitations

#	PROJET	PROFIL
1	Documentation Squash 1 (FR)	Testeur avancé

Mode de configuration des Bugtrackers

Connexion au bugtracker Manuel Automatique

Enregistrement des identifiants

MANTIS (http://192.168.1.50/mantis/)

Login	<input type="text" value="emma.dufour"/>
Mot de passe	<input type="password" value="....."/>

Bugtrackers >

Aide >

ED

The screenshot shows the 'Mon compte' (My Account) section of the Squash application. It includes tabs for 'Exigences' (Requirements), 'Cas de test' (Test Cases), 'Campagnes' (Campaigns), 'Pilotage' (Management), 'Automatisation' (Automation), and 'Actions' (Actions). A sidebar on the left has links for 'Bugtrackers' and 'Aide'. A green circular button labeled 'ED' is at the bottom left. The main content area displays user details like name and email, permission levels, and bugtracker configuration settings.

Déconnexion

Au clic sur le sous-menu 'Déconnexion', l'utilisateur courant est déconnecté de l'application.

Filtre projets

Accessible depuis la barre de navigation, le menu **Filtre projets** permet de sélectionner les projets à afficher dans les bibliothèques des différents espaces de l'application et au niveau des fonctionnalités appelant le référentiel d'une bibliothèque.

Depuis ce menu, l'option "Tous les projets" permet d'afficher tous les projets tandis que l'option "Multi-projets" ouvre une fenêtre de sélection des projets. Pour sélectionner un projet à inclure dans le filtre, cocher la case devant son nom puis cliquer sur **[Confirmer]**. Pour faciliter la sélection des projets, un champ de recherche dynamique sur le Nom et l'Étiquette des projets est disponible.

The screenshot shows the Squash application interface with the 'Filtre projets' (Filter projects) dialog box open. The dialog box is titled 'Projets affichés' (Displayed projects) and contains a search input field with 'FR' typed in. Below it is a table with two columns: 'NOM' (Name) and 'ÉTIQUETTE' (Label). Two projects are listed: 'Documentation Squash 1 (FR)' with label 'SQDOC1' and 'Import Squash 2 (FR)' with label '-'. Both projects have checkboxes next to their names, which are checked. At the bottom right of the dialog box are 'Confirmer' (Confirm) and 'Annuler' (Cancel) buttons. The background shows the main application window with a sidebar containing various project categories like 'Exigences', 'Cas de test', and 'Campagnes', and a central dashboard view.

⚠ Focus

Le filtre projets est appliqué par défaut sur les espaces Recherche.

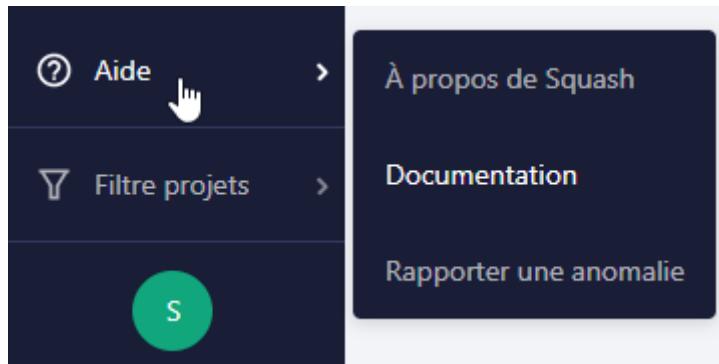
Bugtrackers

Le menu **Bugtrackers** de la barre de navigation affiche en sous-menu la liste de tous les bugtrackers associés aux projets sur lesquels l'utilisateur courant est habilité.

Au clic sur son nom, le bugtracker s'affiche dans un nouvel onglet ou dans une i-frame. Seuls les bugtrackers Jira et RTC supportent l'affichage en i-frame.

Aide

Le menu **Aide** présent dans la barre de navigation donne accès à 3 sous-menus.



À propos de Squash

La popup affichée indique la version de Squash en cours d'utilisation, le lien vers la licence LGPL et un lien vers les crédits des icônes utilisées dans l'application.

Documentation

Le lien redirige vers la documentation en ligne de Squash.

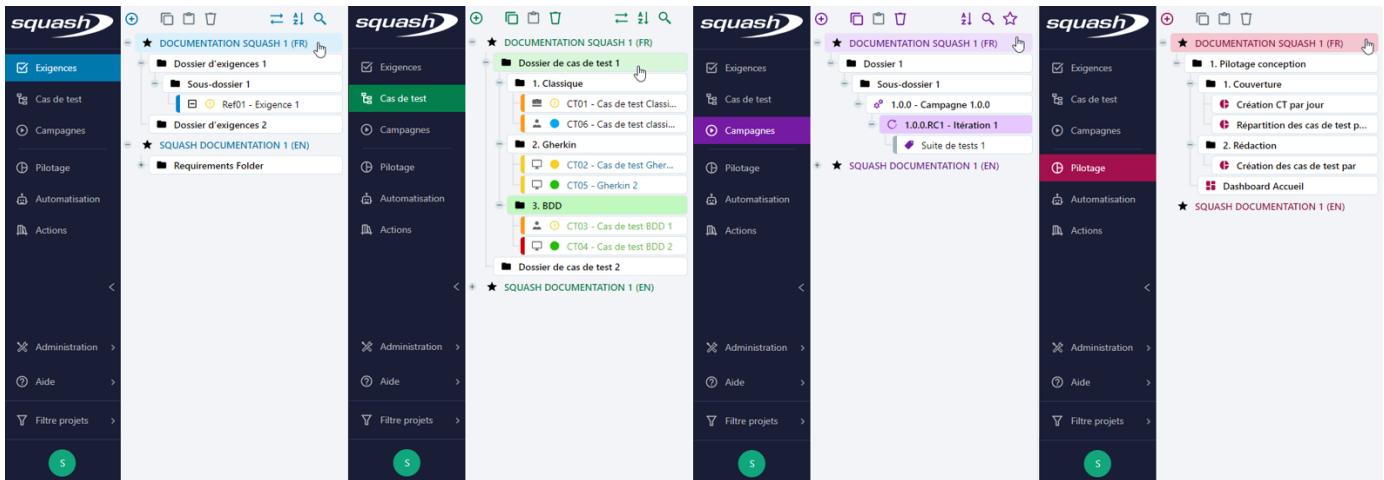
Rapporter une anomalie

Le lien redirige vers le Mantis de l'outil Squash sur lequel il est possible de soumettre les anomalies rencontrées au cours de son utilisation. La création d'un compte est libre sur cette instance.

Structure générique des pages Squash

La bibliothèque

Pour l'ensemble de l'application, la bibliothèque de chaque espace est structurée à l'identique. L'arbre présente les projets dans la couleur de l'espace. En cliquant sur le bouton **[+]** devant un élément ou en double cliquant sur celui-ci, l'utilisateur déroule l'arborescence. Il est ainsi possible d'organiser sa bibliothèque en arborescence de dossiers et sous-dossiers qui contiennent eux-mêmes les objets rattachés au projet.



Devant le nom de chaque projet dans la bibliothèque, une icône indique les permissions de l'utilisateur courant :

- : cette icône indique que l'utilisateur dispose des droits de création/suppression, de modification et de lecture pour l'espace.
- : cette icône indique un droit de modification et de lecture mais pas de création ou de suppression.
- : cette icône indique un droit de lecture uniquement sur l'espace.
- : cette icône, visible uniquement sur l'espace Campagnes, indique un droit d'exécution sur les tests présents dans les plans d'exécution du projet.

Focus

Le profil Automaticien n'a pas accès aux espaces classiques de Squash. Il n'a des droits que sur l'espace Automatisation.

La page de consultation

Dans chaque espaces, le clic sur un objet présent dans la bibliothèque ouvre sa page de consultation. Le schéma de fonctionnement est identique sur tous les espaces.

Partie haute de la page

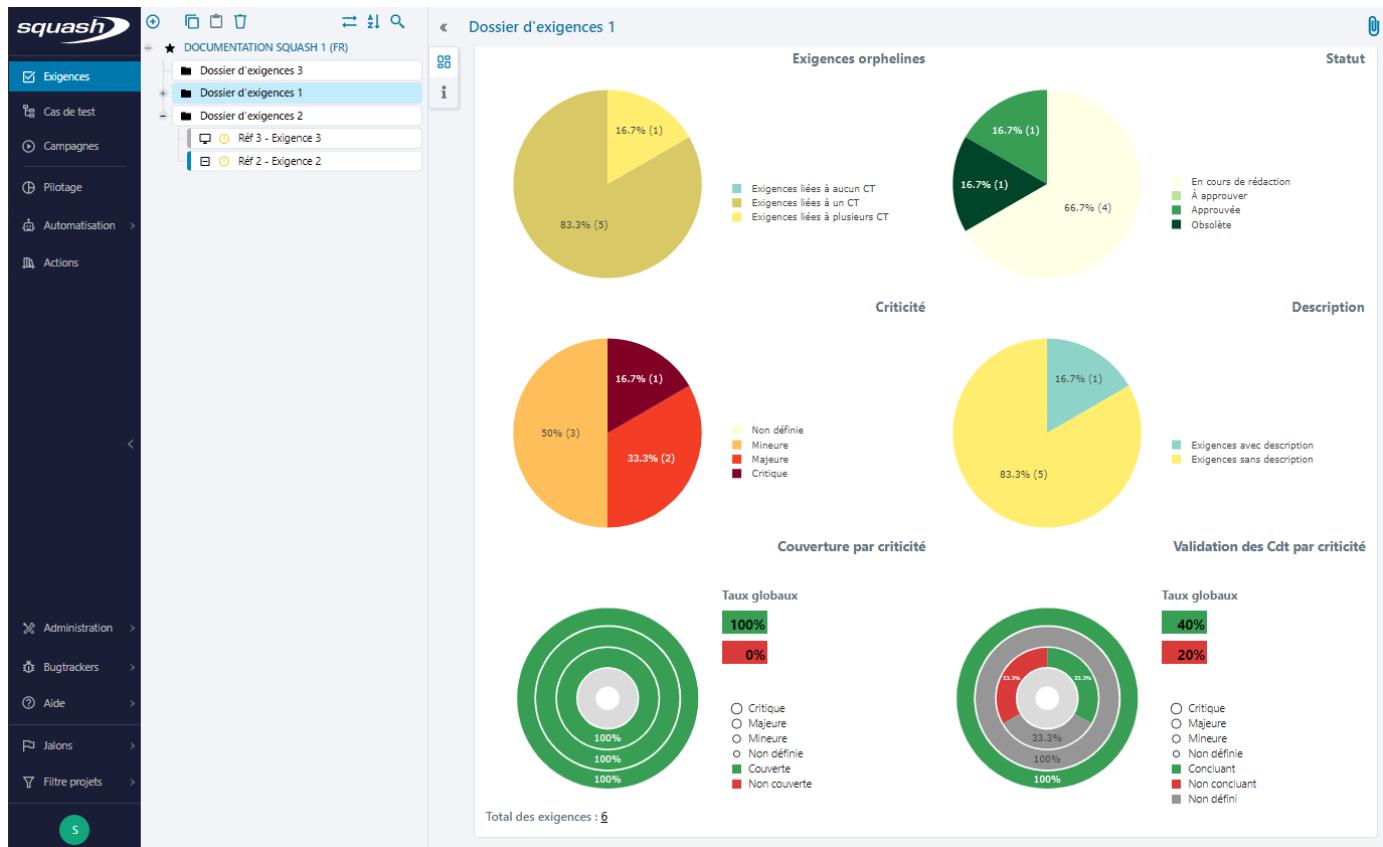
La page de consultation est constituée d'une partie haute fixe qui comporte le nom et la référence de l'objet consulté et qui permet de gérer ses pièces jointes. Pour certains objets, cette partie affiche également des capsules reprenant les attributs principaux de l'objet sélectionné.

Ancres et blocs

Au sein de la page de consultation, les informations de l'objet sélectionné sont affichées dans différents bloc escamotables, accessibles via des ancrès. Les ancrès d'un objet sont rangées par groupe fonctionnel. Elles permettent de naviguer soit vers un bloc présent dans la page, soit vers un bloc présent sur une autre page. Au survol d'une ancre, son infobulle affiche le titre du bloc associé. Un indicateur chiffré sur l'ancre indique à l'utilisateur le nombre d'éléments présents dans la table correspondante (nombre de Cas de tests vérifiant cette exigence, nombre d'Exécutions d'un cas de test, nombre d'Anomalies connues...) Lors de la sélection d'un autre objet du même type dans la bibliothèque, le bloc correspondant à la dernière ancre sélectionnée s'affiche, facilitant ainsi la consultation en masse d'une même information.

Affichage étendu ou réduit

Par défaut, l'affichage est en mode réduit (bibliothèque visible + page de consultation). Il est possible de masquer la bibliothèque afin d'étendre l'affiche de la page de consultation en cliquant sur le bouton [**<<**] à gauche du nom de l'objet et de revenir à l'affiche réduit en cliquant sur le bouton [**>>**].



squash

Exigence 1

Ref01

En cours de rédaction

Mineure

Version 1

Informations

N° version	1	ID exigence	3
Status	En cours de rédaction	Id version	3
Cas de test vérifiant cette exigence	Ref01 - Exigence 1	Création	26/03/2021 14:20 (admin)
Critique	Mineure	Modification	02/04/2021 18:23 (admin)
Catégorie	Non définie		
Description	Cliquer pour renseigner une description.		

Indicateurs de couverture

Indicateur	Pourcentage	Nombre
Couverture	0 %	(0/1)
Vérification	0 %	(0/0)
Validation	0 %	(0/0)

Cas de test vérifiant cette exigence

#	PROJET	RÉFÉRENCE	CAS DE TEST	ST.	IMP.
1	Documentation Squash 1 (FR)	Ref01	Exigence_1	En cours de rédaction	À approuver

Exigences liées

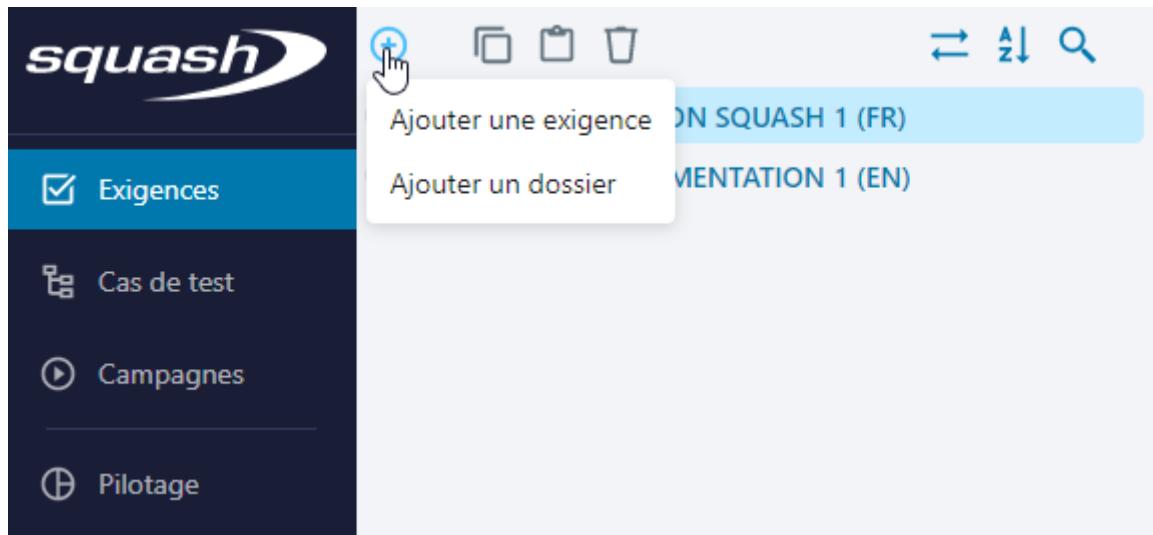
Fonctionnalités transverses

Créer un objet

Bouton [Ajouter]

Lorsqu'une sélection est active dans la bibliothèque d'un espace (projet, dossier ou objet), au survol du bouton

une liste des objets pouvant être ajoutés s'affiche. Il est possible d'ajouter un dossier (commun à tous les espaces) ou des objets spécifiques à l'espace consulté. Selon l'élément sélectionné, certains items de la liste peuvent être grisés.



Le clic sur une option de la liste ouvre une popup de création. Il sera nécessaire de saisir, à minima, une valeur pour le champ 'Nom' pour pouvoir ajouter l'objet. Si des champs personnalisés obligatoires sont associés à l'objet, ils apparaissent également afin d'être renseignés à la création.

Cette popup de création offre la possibilité d'ajouter des objets à la chaîne. En effet, elle est réinitialisée au clic sur le bouton **[Ajouter un autre]** permettant ainsi l'ajout rapide d'objets. À chaque ajout, la bibliothèque se met à jour automatiquement et l'objet est inséré à la racine de l'élément sélectionné.

Dans l'espace Pilotage, le clic sur certaines options de création donnent accès à une page de configuration :

- page de sélection des attributs pour 'Ajouter un graphique',
- page de sélection du rapport pour 'Ajouter un rapport',
- page de sélection des attributs pour 'Ajouter un export personnalisé'

Une fois les attributs ou le rapport sélectionnés, l'utilisateur peut ensuite enregistrer l'objet créé. Il est ensuite accessible depuis la bibliothèque de l'espace Pilotage à la racine de l'élément sélectionné.

Modifier les attributs d'un objet

Chaque objet de Squash est constitué de divers attributs représentés sous forme de champs de différents types. Au survol de la valeur du champ, un indicateur visuel signale à l'utilisateur qu'elle est modifiable (valeur soulignée, icône crayon ou cadre de couleur).

Pour modifier un attribut, il suffit de cliquer sur la valeur du champ, de renseigner une nouvelle valeur, puis de valider (bouton **[Confirmer]** ou touche **[Entrée]** du clavier).

Les différents types de champs présents dans l'application sont les suivants :

- Texte simple : texte sans mise en forme, sur une seule ligne
- Case à cocher
- Date : permet de sélectionner une date dans un calendrier ou de la saisir au format jj/mm/aaaa
- Liste déroulante
- Numérique
- Tag : permet de saisir une ou plusieurs valeurs sous forme d'étiquettes avec de l'autocomplétion
- Texte riche : texte multilignes avec de la mise en forme

En savoir plus

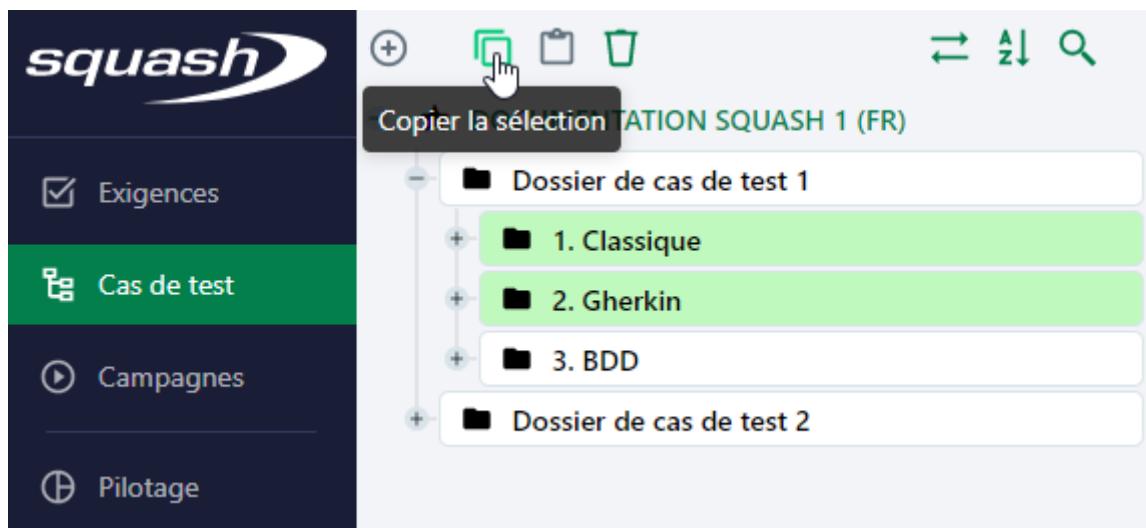
Pour plus de détails sur les champs texte riche, consulter la page [Les champs texte riche](#)

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a navigation sidebar with options like 'Exigences', 'Cas de test' (which is selected and highlighted in green), 'Campagnes', 'Pilotage', 'Automatisation', and 'Actions'. The main area displays a hierarchical tree view under 'DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)'. The 'Informations' section is expanded, showing fields for 'Description' (with placeholder text 'Cliquer pour renseigner une description.') and 'CUF Tag' (with the value 'E2E' highlighted in blue). Below these, there are sections for 'TNR' and 'E2E', each with a small edit icon. The overall interface is clean and modern, using a light blue and white color scheme.

Copier/coller un objet

Bouton [Copier la sélection]

Lors d'une sélection simple, multiple continue ou discontinue, le bouton  est actif. Lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être copié, le bouton est grisé (un projet par exemple). Il est également possible de copier une sélection en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+C**.



Bouton [Coller]

Lorsque des éléments ont été copiés, il faut sélectionner un répertoire de destination pour activer le bouton  :

- la copie d'éléments peut se faire au sein d'un même projet ou dans un autre projet
- si les deux projets présentent la même configuration les attributs des éléments sont repris à l'identique
- si les deux projets présentent des configurations différentes, les valeurs par défaut des champs ou listes personnalisées du projet de destination seront attribués aux éléments collés
- les éléments copiés sont gardés en mémoire et peuvent être collés à différents emplacements dans l'arborescence
- lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être copié dans l'élément cible, le bouton est grisé : un dossier ne peut pas être copié dans une exigence, un cas de test dans un autre cas de test ou une itération dans un projet

Il est également possible de coller une sélection en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+V**.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with the following menu items:

- Exigences
- Cas de test** (highlighted in green)
- Campagnes
- Pilotage
- Automatisation >
- Actions

The main area displays a tree view of test cases under the title "DO Coller ITATION SQUASH 1 (FR)". The tree structure is as follows:

- Dossier de cas de test 1
 - 1. Classique
 - 1. Classique-Copie1
 - 2. Gherkin
 - 2. Gherkin-Copie1
 - 3. BDD
- Dossier de cas de test 2

At the top of the main area, there are several icons: a green circle with a plus sign, a copy icon, a hand icon (highlighted in black), a trash icon, and a search icon.

⚠ Focus

Lors du copier/coller d'un objet de l'espace Campagnes, les exécutions des tests présentes dans les plans d'exécution ne sont pas conservées.

Déplacer un objet

Il est possible de déplacer une sélection d'objets au sein d'un même projet ou vers un autre projet. Pour cela :

1. Effectuer une sélection simple ou multiple, continue ou discontinue via les touches **[Maj]+clic** ou **[Ctrl]+clic**
2. Glisser/déposer la sélection vers l'emplacement de destination. Il est marqué par un indicateur visuel.

Lors d'un déplacement d'objet d'un projet à un autre :

- si les deux projets présentent des configurations différentes, les valeurs de tous les champs sont conservés à l'identique sauf pour les champs personnalisés, listes personnalisées et jalons
- si les deux projets présentent la même configuration, les champs personnalisés, listes personnalisées et les jalons sont repris à l'identique
- toutes les associations de l'objet sont conservées : liens exigence/exigence, lien exigence/cas de test, appel de cas de test, etc
- lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être déplacé, il est impossible de visualiser un emplacement de destination

squash

The screenshot shows the Squash application interface. On the left is a sidebar with the following menu items:

- Exigences** (selected, indicated by a blue background)
- Cas de test
- Campagnes
- Pilotage
- Automatisation >
- Actions
- Administration >
- Bugtrackers >
- Aide >
- Jalons >
- Filtre projets >

The main content area displays the 'Exigences' module. At the top, there are standard file operations: Create (+), Open (square), Save (disk), Delete (trash), Copy (copy), Paste (paste), and Search (magnifying glass). Below these are two sections:

- ★ DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)**
 - Dossier d'exigences 1
 - Sous-dossier 1
 - Référence de l'exigence...
 - Dossier d'exigences 2
 - Dossier d'exigences 3
- ★ IMPORT SQUASH (FR)**
 - Dossier
 - Ref01 - Exigence 1
 - Sous-dossier 2
 - Réf 2 - Exigence 2
 - Réf 3 - Exigence 3
 - Exigence 02
 - V3 - Exi01
- ★ IMPORT SQUASH 2 (FR)**

Focus

Lorsque la bibliothèque est en ordre positionnel, la position cible du ou des éléments déplacés devient la position définitive.

Associer des objets

Squash permet de lier des objets entre eux : deux exigences entre elles, une exigence à un cas de test ou un cas de test à un plan d'exécution.

Associer depuis la bibliothèque

Depuis la page de consultation d'une exigence, il est possible, par glisser/déposer d'une exigence depuis la bibliothèque, de l'associer à l'exigence consultée. Elles apparaissent alors toutes deux, respectivement dans leur table **Exigences liées**.

The screenshot shows the Squash application's requirements management interface. On the left, a sidebar provides navigation links for various project management tasks. The main workspace is focused on a specific requirement named "Ref01 - Exigence 1". This requirement is categorized under "DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)" and includes sub-sections like "Sous-dossier 1" and "Sous-dossier 2". The requirement itself has a status of "En cours de rédaction" and is marked as "Majeure". Below the requirement details, there is a table titled "Exigences liées" which lists four associated requirements across columns: PROJET, RÉFÉRENCE, EXIGENCE, JALONS, N° VERSION, and RÔLE. The first entry is "Documentation Squash... CT006 Performance". The second is "Documentation Squash... CT002 Fonctionnel". The third is "Documentation Squash... Référence du ... Nom du cas de test 28/05/2021". The fourth is "Documentation Squash... CT01 Cas de test Classique 1 28/05/2021". At the bottom of the interface, there is a search bar with the placeholder text "Référence de l'exigence - Nom de l...".

Associer depuis la recherche

À partir d'une table d'association, **Cas de test vérifiant cette exigence**, **Exigences vérifiées par ce cas de test** ou un **Plan d'exécution**, le bouton permet d'accéder à la recherche des objets: tout ou partie des résultats peut alors être associé.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with various navigation options: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation (with a dropdown arrow), Actions, Administration (with a dropdown arrow), Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. At the bottom of the sidebar is a green circular button with a white letter 'A'.

The main area is titled "Recherche d'exigences" and "Résultats de recherche". It features a search bar with "Rechercher" and "Nouvelle recherche" buttons, and a "Ajouter un critère" link. Below the search bar are three filter boxes: "Périmètre : Documentation Squash 1 (FR)", "Versions : Toutes les versions", and "Criticité : Critique".

The results table has columns: #, PROJET, ID, RÉFÉRENCE, NOM, ST., CR., CAT., CRÉÉ PAR, MODIFIÉ PAR, and NB J. There are two entries:

#	PROJET	ID	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation Squash 1 (FR)	13	Ref01	Exigence 1	●	↗	Ergonomique	admin	admin	0
2	Documentation Squash 1 (FR)	16	Ref01	Exigence 1	●	↗	Non définie	admin	admin	1

At the bottom right of the results table are buttons for "Associer la sélection" (Associate selection) and icons for copy, print, and close. Below the table are navigation buttons for page 1 of 1, showing 1-2/2 results, and a dropdown for selecting 50 items per page.

Info

Depuis un **Plan d'exécution**, il est possible d'accéder à la recherche directe de cas de test ou d'accéder à la recherche d'exigences dont les résultats sont les cas de tests associés aux exigences respectant les critères de recherche.

Supprimer ou dissocier un objet

Bouton [Supprimer]

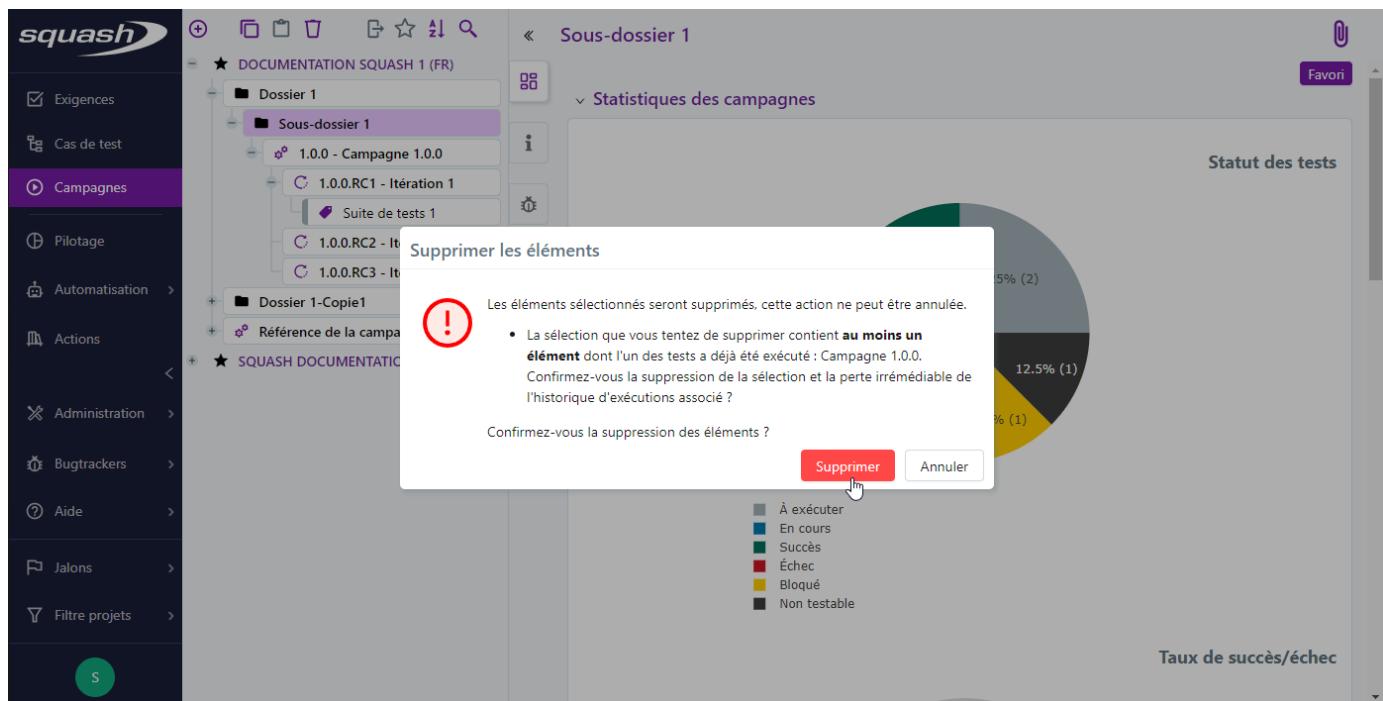
Le bouton **[Supprimer]** est à la fois disponible dans la bibliothèque et dans certaines tables.

Lors d'une sélection simple, multiple continue ou discontinue, le bouton **[Supprimer]** est actif. Lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être supprimé, le bouton est grisé (un projet, une exigence dont le statut n'autorise pas sa suppression par exemple). Il est également possible de supprimer une sélection en utilisant le raccourci clavier **Suppr.**.

Dans la bibliothèque, la suppression d'un objet ou répertoire parent entraîne la suppression de tous les éléments qu'il contient. Par exemple, la suppression d'un dossier de cas de test entraîne la suppression des cas de test qu'il contient et la suppression d'une campagne entraîne la suppression de ses itérations et des exécutions contenues dans celles-ci.

Attention

Toute suppression est définitive et il n'existe pas de moyen de récupérer ce qui a été supprimé. D'une manière générale nous recommandons d'être vigilant quant à l'attribution des profils et habilitations aux utilisateurs et de faire des sauvegardes régulières du patrimoine (exports et/ou sauvegarde de la base de données) afin de faciliter une restauration partielle ou complète.



Bouton [Dissocier]

Dans les différentes tables de Squash, il est possible de supprimer une association via le bouton présent en bout de ligne pour une dissociation simple ou via le bouton présent au dessus de la table lors d'une sélection multiple.

The screenshot shows the Squash application's interface for managing test cases. On the left, there's a sidebar with various project and system navigation options. The main area is focused on 'Cas de test' (Test Case). A specific requirement, 'Référence du cas de test - ...', is selected. A modal dialog box titled 'Supprimer les associations' (Delete associations) is open, containing a warning message: 'Les exigences sélectionnées ne seront plus associées au cas de test.' (The selected requirements will no longer be associated with the test case.) Below the message are two buttons: 'Supprimer' (Delete) and 'Annuler' (Cancel). In the background, there's a table listing requirements and their associations, with columns for ID, Description, Reference, Status, and Verifier par (Verifier by). The table shows four rows of data, each with a delete icon at the end of the row.

ID	Description	Reference	Status	Verifier par
1	Documentation ...Ref01	Exigence 1-Copie1	-	Ce cas de test
2	Documentation ...Ref01	Exigence 1	-	Ce cas de test
3	Documentation ...Ref01	Exigence 1	-	Ce cas de test
4	Documentation ...Ref01	Exigence 1	-	Ce cas de test

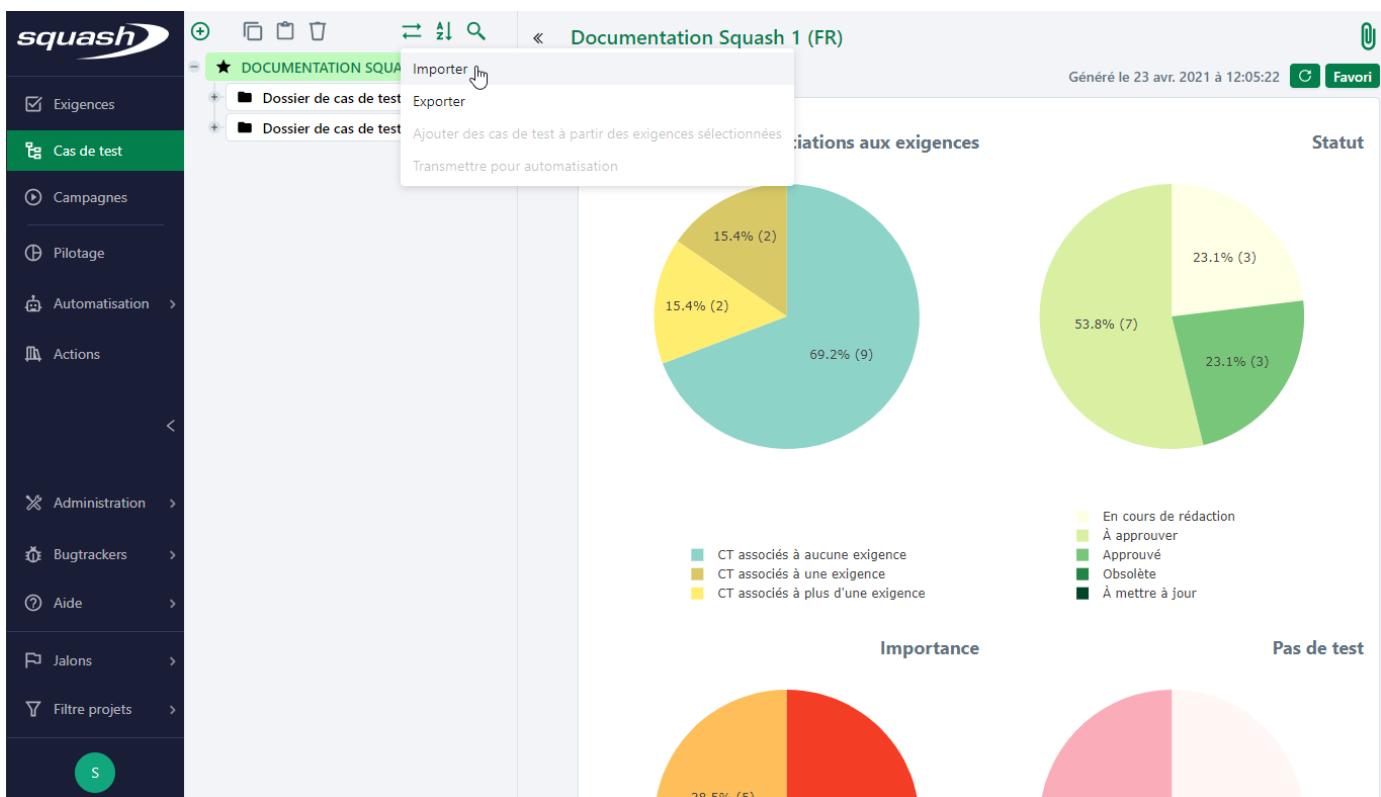
Importer/Exporter un objet

Bouton [Importer/Exporter]

Depuis les espaces Exigences, Cas de test et Campagnes, le bouton  affiche un sous-menu permettant d'accéder aux fonctionnalités d'import/export.

Importer

La fonction d'import permet d'importer en masse une arborescence d'éléments dans les espaces Exigences ou Cas de test. Il est notamment possible d'importer depuis un même fichier des éléments dans différents projets Squash.



Pour importer une arborescence d'exigences ou de cas de test au format Excel :

1. Cliquer sur l'option 'Importer'
2. Dans la popup d'import, télécharger le gabarit d'import
3. Compléter le fichier d'import
4. Choisir le fichier d'import depuis la popup
5. Simuler l'import. Cette étape permet de vérifier que le fichier d'import est conforme, elle est facultative.
6. Importer le fichier
7. Une fois l'import effectué, l'arborescence est mise à jour.

Importer des cas de test

Format

Excel

Cet import permet de créer une arborescence de cas de test multiprojets à partir d'un unique fichier Excel. Il gère les appels de cas de test, les pas de test variabilisés et les associations aux exigences.

[Télécharger le gabarit d'import \(.xls\)](#)

Fichier à importer Documentation Squash 1 (FR)_CDT.xls

Encodage

Windows (défaut)

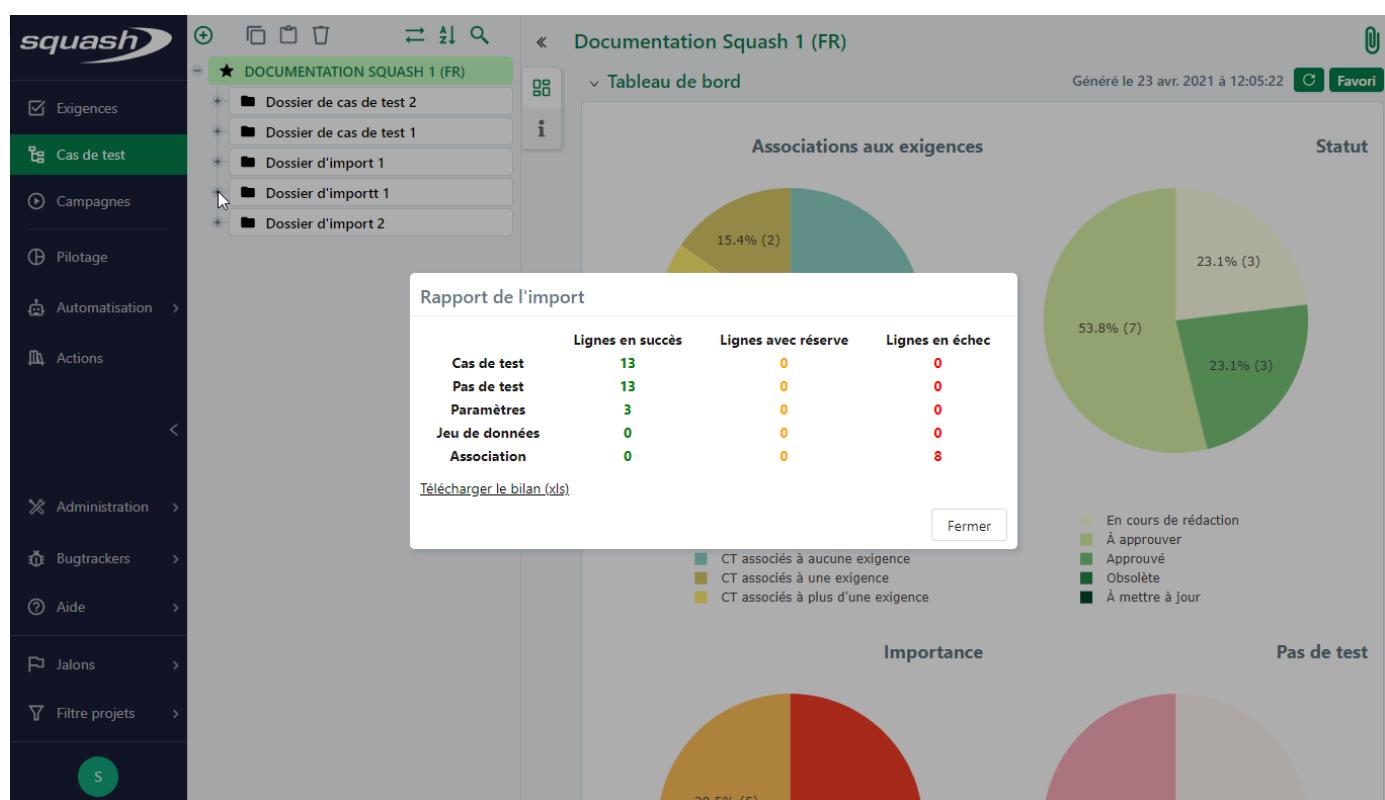
Simuler

Importer

Annuler

À l'issue de la simulation et/ou de l'import, un rapport s'affiche et présente :

- les lignes traitées avec succès : aucune erreur rencontrée, les objets sont importés tels qu'ils figurent dans le fichier
- les lignes traitées avec réserve : les objets sont importés mais des éléments peuvent manquer ou avoir été modifiés
- les lignes en échec : les objets ne sont pas importés pour cause de saisie incomplète ou erronée dans le fichier d'import
- un bilan téléchargeable qui détaille les erreurs rencontrées



Il est également possible d'importer les cas de test au format Zip :

- La même procédure que pour le format Excel s'applique
- Pour ce format, il est nécessaire de sélectionner un projet de destination

En savoir plus

Pour compléter un fichier d'import, consulter les pages [Renseigner un fichier d'import d'exigences](#) et [Renseigner un fichier d'import de cas de test](#)

Attention

L'import de campagnes, itérations ou suites n'est pas disponible.

Exporter

La fonction d'export permet d'exporter en masse des éléments des espaces Exigences, Cas de test. Elle fonctionne sur une sélection simple, multiple continue ou discontinue d'éléments d'un ou plusieurs projets.

Pour exporter une arborescence d'exigences ou de cas de test au format Excel :

1. Sélectionner des éléments dans l'arborescence (projets, dossiers, ou objets)
2. Cliquer sur l'option 'Exporter'
3. Dans la popup, choisir le format d'export. Le format XLS est compatible au format attendu pour un import tandis que le format CSV est idéal pour l'exploitation de données.
4. Nommer le fichier d'export
5. Choisir les options d'export. L'option 'Conserver le format des textes riches' permet de conserver les balises html des champs texte riche (ex: champ 'Description') afin de conserver leur mise en forme pour un futur import
6. Cliquer sur [Exporter] pour télécharger le document.

L'export dans l'espace Campagnes est différent. Il ne fonctionne que si une seule campagne est sélectionnée et il se décline sous trois formes : simple, standard ou complet.

En savoir plus

Pour plus de détails sur les exports de campagnes, consulter la page [Exporter une campagne depuis la bibliothèque](#)

Pour exporter une campagnes au format Excel :

1. Sélectionner une campagne
2. Survoler le bouton 

3. Choisir un des 3 formats d'export possibles.

4. Le fichier est téléchargé directement au format CSV sur le poste de l'utilisateur.

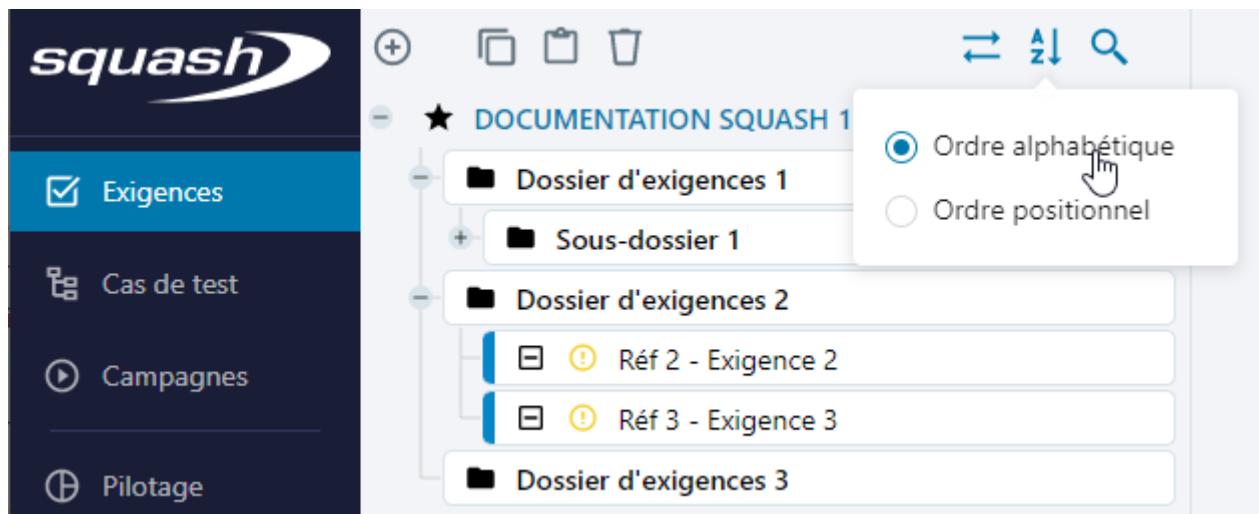
The screenshot displays the Squash application interface. On the left, a sidebar navigation includes 'Exigences', 'Cas de test', 'Campagnes', 'Pilotage', 'Automatisation', and 'Actions'. The main area shows a tree view of project structure under 'DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)'. A context menu is open over 'Sous-dossier 1', with 'Exporter...' highlighted. A central modal window titled 'Exporter les cas de test sélectionnés' is displayed, showing options for 'Format' (XLS), 'Nom du fichier à exporter' (export-cas-de-test_20210407_160036.xls), and 'Options d'export' (including 'Inclure les cas de test appartenant aux exigences associées'). Below the modal, two pie charts show 'Associations aux exigences' and 'Importance'.

Ordonner la bibliothèque

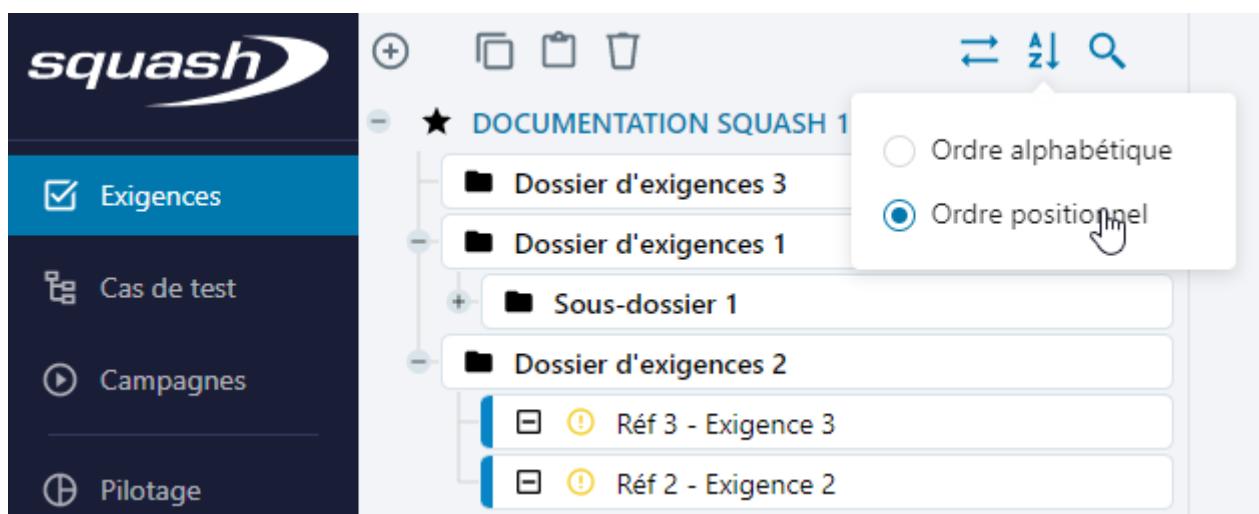
Bouton [Ordonner la bibliothèque]

Ce bouton permet à l'utilisateur de choisir l'ordre d'affichage des objets dans les bibliothèques des espaces Exigences, Cas de test et Campagnes. Cet ordre, propre à chaque espace, est partagé par l'ensemble des utilisateurs.

L'ordre alphabétique affiche les objets par ordre alphabétique de leur référence (lorsqu'elle existe), puis de leur nom.



L'ordre positionnel permet à l'utilisateur de définir l'ordre dans lequel les objets sont affichés. Pour cela, il peut ordonner les différents objets les uns par rapport aux autres dans la bibliothèque par glisser-déposer.



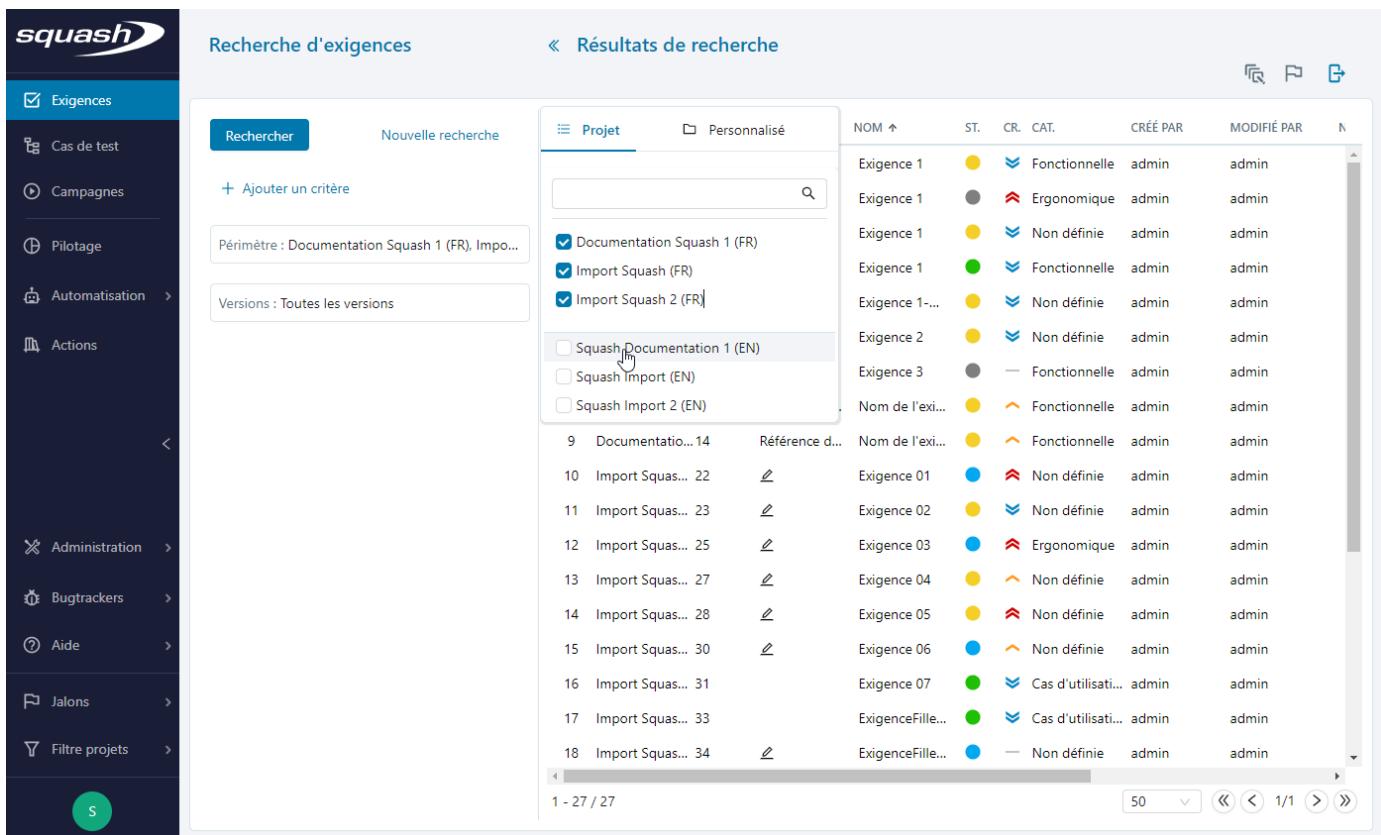
Rechercher un objet

Bouton [Rechercher]

Au clic sur ce bouton présent au dessus des bibliothèques Exigences, Cas de test et Campagnes, la page de recherche propre à chaque espace s'ouvre. Par défaut, le périmètre de recherche est celui du filtre projet. Le volet sur la gauche de la page des résultats de recherche permet de définir un périmètre de recherche et d'ajouter des critères de recherches propres aux objets de l'espace.

Le périmètre

Depuis le critère Périmètre et l'onglet Projet, il est possible de sélectionner ou désélectionner par case à cocher le ou les projets à inclure ou exclure du périmètre.



NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR
Exigence 1	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Exigence 1	●	●	Ergonomique	admin	admin
Exigence 1	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 1	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Exigence 1...	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 2	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 3	●	—	Fonctionnelle	admin	admin
Nom de l'exi...	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
9 Documentatio... 14	Référence d...	Nom de l'exi...	● Fonctionnelle	admin	admin
10 Import Squas... 22	🔗	Exigence 01	● Non définie	admin	admin
11 Import Squas... 23	🔗	Exigence 02	● Non définie	admin	admin
12 Import Squas... 25	🔗	Exigence 03	● Ergonomique	admin	admin
13 Import Squas... 27	🔗	Exigence 04	● Non définie	admin	admin
14 Import Squas... 28	🔗	Exigence 05	● Non définie	admin	admin
15 Import Squas... 30	🔗	Exigence 06	● Non définie	admin	admin
16 Import Squas... 31	🔗	Exigence 07	● Cas d'utilisati...	admin	admin
17 Import Squas... 33	🔗	ExigenceFille...	● Cas d'utilisati...	admin	admin
18 Import Squas... 34	🔗	ExigenceFille...	● Non définie	admin	admin

L'onglet Personnalisé permet de sélectionner un ou plusieurs répertoires ou des éléments pour définir le périmètre de recherche.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with various navigation options: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation (with a dropdown arrow), Actions, Administration (with a dropdown arrow), Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. Below the sidebar is a green circular button with a white letter 'S'.

The main area is titled "Recherche d'exigences". It features a search bar with "Rechercher" and "Nouvelle recherche" buttons, and a link "+ Ajouter un critère". Below the search bar are two dropdown menus: "Périmètre : Documentation Squash 1 (FR). Impo..." and "Versions : Toutes les versions".

The central part of the screen displays a tree view of requirements. The root node is "★ DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)" which contains three sub-folders: "Dossier d'exigences 1", "Dossier d'exigences 2", and "Dossier d'exigences 3". Under "Dossier d'exigences 1", there are two requirements: "Exigence 01" and "Exigence 02". Under "Dossier d'exigences 2", there is one requirement: "V3 - Exi01". The next node is "★ IMPORT SQUASH (FR)" which contains a single folder "Dossier" with two requirements: "Exigence 01-2" and "ExigenceMère 01-2".

On the right side of the interface, there is a table showing the creation and modification details for each requirement. The columns are "CRÉÉ PAR" and "MODIFIÉ PAR", both listing "admin". The table has 27 rows, indicated by the page number "1 - 27 / 27" at the bottom. At the bottom right of the main area are "Confirmer" and "Annuler" buttons, with "Confirmer" being highlighted with a mouse cursor.

Les critères

L'ajout de critères de recherche se fait par simple sélection des attributs disponibles pour l'entité de l'espace à partir du bouton **[Ajouter des critères]**. La liste de résultat se met automatiquement à jour à la sélection d'un critère.

The screenshot shows the Squash application's search interface. On the left, a sidebar lists various navigation options: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. A search bar at the top has the text "Recherche d'exigences". Below it, a "Rechercher" button is highlighted in blue, and a "Nouvelle recherche" link is visible. A search criteria panel on the left contains a search input field with placeholder "Pérer" and a "Ajouter un critère" button. The main area displays a table titled "Résultats de recherche" with one row of data. The columns are labeled: #, PROJET, ID, RÉFÉRENCE, NOM, ST., CR., CAT., CRÉÉ PAR, MODIFIÉ PAR, and NB J. The single result is: ID 91, Référence Ref01, Nom Exigence 1, Status vert (Statut), Criticité bleue (Critique), Catégorie bleue (Fonctionnelle), Crée par admin, Modifié par admin, and NB J 0.

Le clic sur le bouton **[Nouvelle recherche]** réinitialise les critères de recherche.

Modifier les attributs

À partir d'une sélection simple ou multiple dans la table de résultats, il est possible de modifier en masse certains attributs :

- le statut, la criticité ou la catégorie de la version d'une exigence
- l'importance, le statut, le type, la nature ou l'éligibilité à l'automatisation d'un cas de test
- le statut d'exécution d'un test associé à un plan d'itération

#	PROJET	ID	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NBJ
1	Documentation...	13	Ref01	Exigence 1	●	✗	Ergonomique	admin	admin	0
2	Import Squas...	22	✓	Exigence 01	●	✗	Non définie	admin	admin	0
3	Import Squas...	25	✓	Exigence 03	●	✗	Ergonomique	admin	admin	0
4	Import Squas...	28	✓	Exigence 05	●	✗	Non définie	admin	admin	0
5	Import Squas...	64	V1	Exi01	●	✗	Fonctionnelle	admin	admin	0
					●	✗	Non définie	admin	admin	0
					●	✗	Non définie	admin	admin	0

Info

Il est possible via cette fonctionnalité d'appliquer le statut Approuvée à une version d'exigence depuis n'importe quel autre statut.

Modifier les associations aux jalons

À partir d'une sélection simple ou multiple dans la table de résultats, il est possible d'associer en masse la sélection à un jalon à condition que le jalon soit déjà associé au projet auxquels appartiennent les objets sélectionnés.

The screenshot shows the Squash application's requirement search interface. On the left, a sidebar lists various modules: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons (selected), and Filtre projets. The main area has tabs for 'Recherche d'exigences' and 'Résultats de recherche'. A modal window titled 'Associer/Dissocier des jalons' is open, showing a table with one row selected: 'Jalon 1'. The main search results table shows two entries for 'Exigence 1'.

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation...3	Ref01		Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	0
2	Documentation...91	Ref01		Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	1

Exporter

À partir du bouton [**Exporter**], il est possible d'exporter vers un tableur tout ou sélection du résultat de recherche. Diverses options sont alors disponibles :

- le format XLS 'Champs actuels' : cet export permet de récupérer les données des exigences ou des cas de test sous la forme d'un classeur Excel n'ayant que les informations affichées dans les résultats de recherche;
- le format XLS 'Tous les champs' : cet export permet de récupérer l'intégralité des données des exigences des cas de test sous la forme d'un classeur Excel.
- conserver le format des textes riches : les champs de type "texte riche" seront exportés avec leur balises HTML afin de conserver la mise en forme lors d'un futur import. Ne pas conserver le format facilite la lecture de ces champs dans l'export
- inclure ou non les cas de test appelés (pour l'espace Cas de test uniquement)

Squash

Recherche d'exigences

Résultats de recherche

Rechercher Nouvelle recherche

+ Ajouter un critère

Périmètre : Documentation Squash 1 (FR). Import...

Versions : Toutes les versions

Criticité : Critique

Exporter les exigences sélectionnées

Format XLS (Champs actuels)

XLS (Champs actuels)
XLS (Tous les champs)

Nom du fichier à exporter : export-exigences_20210503_184641

Options d'export Conserver le format des textes riches

Exporter Annuler

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation... 13	Ref01	Exigence 1	● Ergonomique	admin	admin	admin	admin	admin	0
2	Import Squash... 22	Exigence 01	● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
3	Import Squash... 25	Exigence 03	● Ergonomique	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
4	Import Squash... 28	Exigence 05	● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Fonctionnelle	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0

1 - 7 / 7

50 ▾ ⏪ ⏪ 1/1 ⏩ ⏩

S

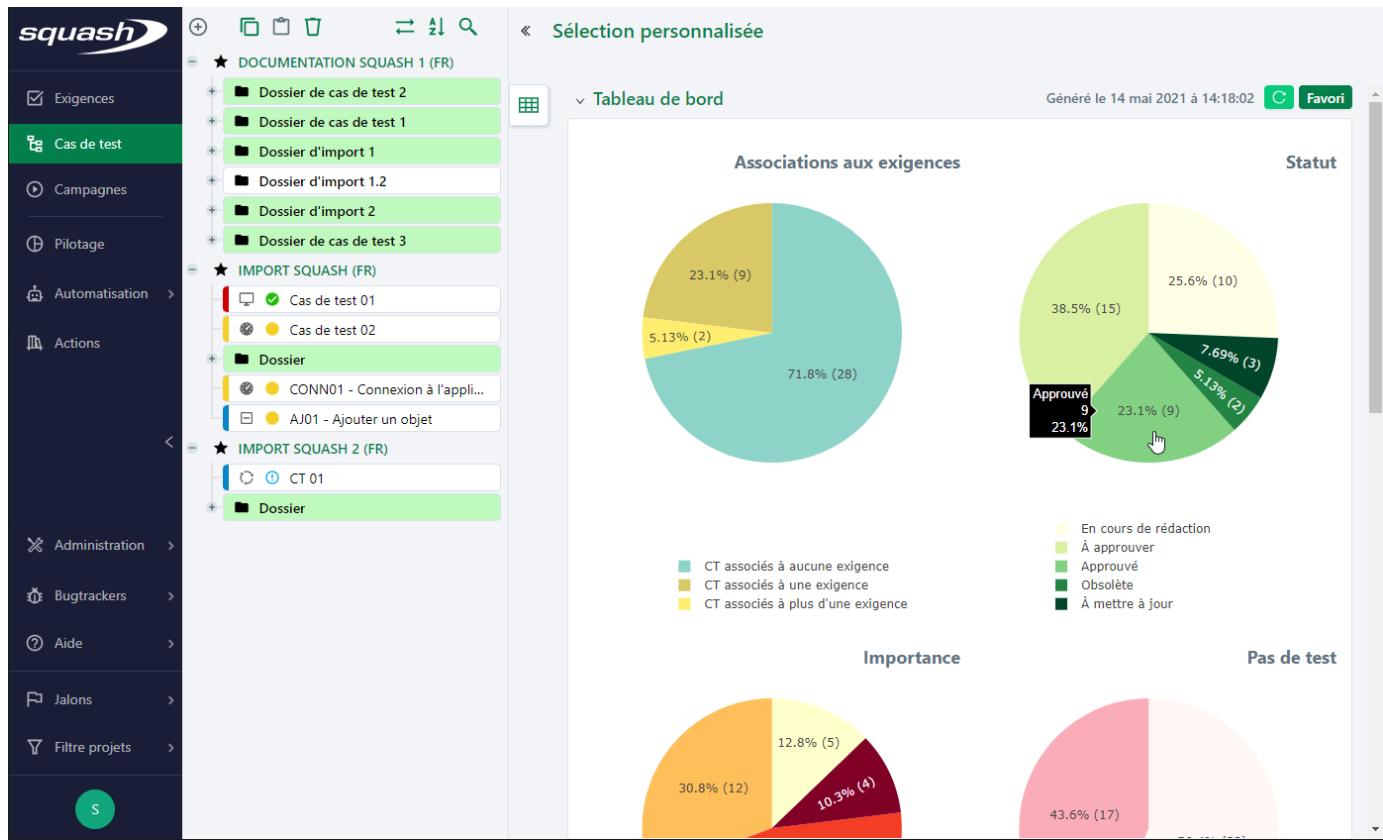
En savoir plus

Les résultats de recherche de l'espace Campagne ne sont pas exportables mais il est possible d'[ajouter tout ou sélection des résultats à un plan d'exécution d'une itération](#).

Générer un tableau de bord

Depuis la bibliothèque d'un espace, un tableau de bord par défaut s'affiche à la sélection d'un projet, d'un dossier ou d'une sélection multiple. Les tableaux de bord par défaut présentent une sélection de graphiques dont leurs lectures indiquent l'état d'avancement de rédaction, de couverture et de validation.

Au survol d'une portion, une infobulle précise le critère de la portion, le nombre d'éléments comptabilisé pour ce critère et le pourcentage que cela représente par rapport au nombre total d'éléments de la sélection.



Le clic sur une portion renvoi vers le résultat de recherche relatif aux critères de la portion : le périmètre correspond à la sélection et le ou les critères propres au graphique et à la portion sont pré-sélectionnés.

squash

Recherche de cas de test Résultats de recherche

Rechercher Nouvelle recherche

+ Ajouter un critère

Périmètre : Dossier, Dossier, Dossier d'import 1...

Statut : Approuvé X

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	IMP.	NATURE	TYPE	AUTOM.	CRÉÉ I
1	Documentation... 153	CT002		Fonctionnel	●	▽	Fonctionnel	Non défini	À instruire	admi
2	Documentation... 160	CT008	ATDD		●	✗	ATDD	Non défini	À instruire	admi
3	Documentation... 11	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	Testeur
4	Documentation... 56	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	admi
5	Documentation... 92	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	admi
6	Documentation... 95	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	Testeur
7	Documentation... 27		Référence d...	Nom du cas ...	●	↗	Non définie	Non défini	À instruire	admi
8	Documentation... 100		Référence d...	Nom du cas ...	●	↙	Non définie	Non défini	À instruire	admi
9	IMPORT SQU...	109	Cas de test 06		●	↙	Métier	Non défini	-	admi

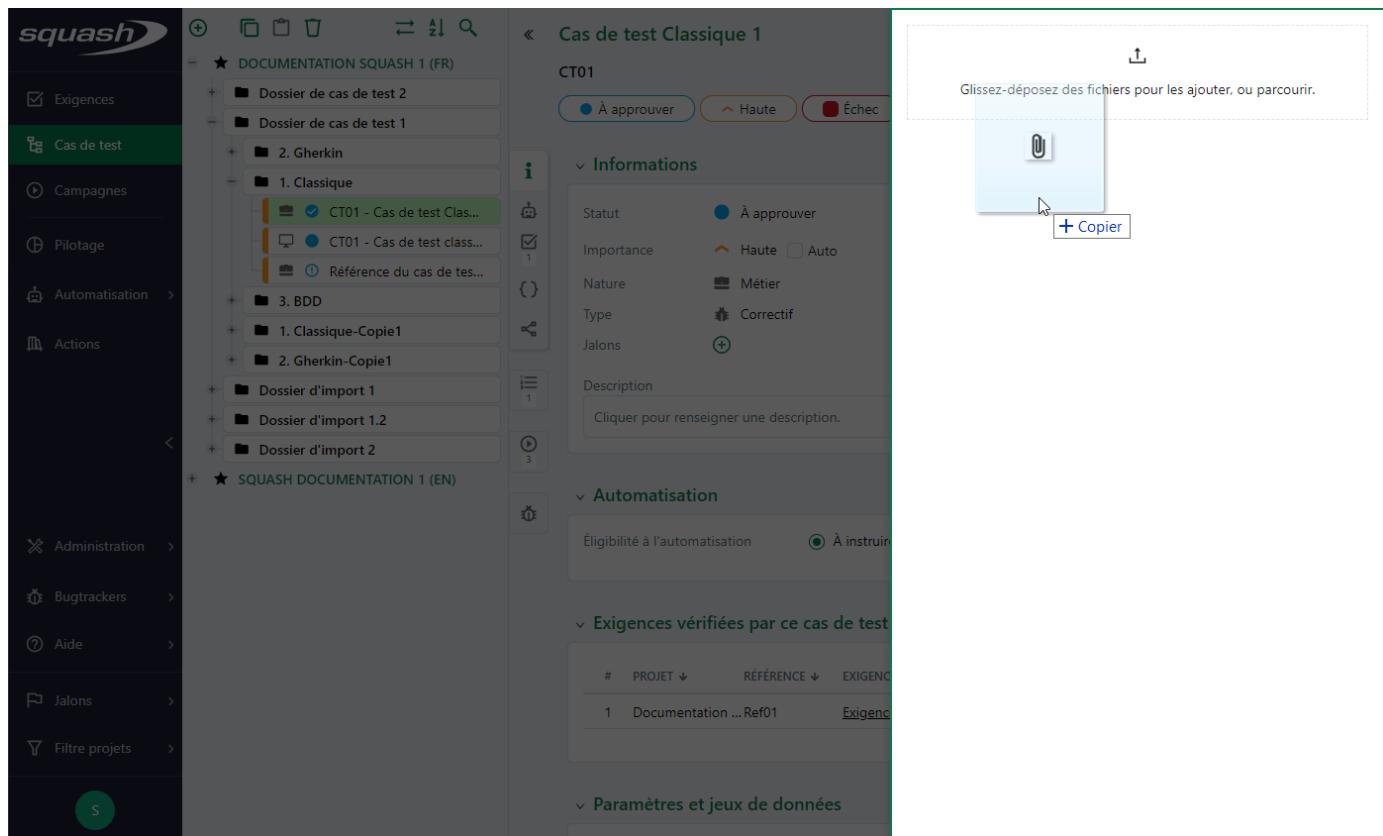
1 - 9 / 9 50 < < < 1/1 > > >

Il est alors possible d'affiner sa recherche et d'utiliser [toutes les fonctionnalités liées à la recherche](#).

Ajouter / Supprimer une pièce jointe

Ajouter une pièce jointe

Sur la page de consultation d'un objet (dossier, exigences, cas de test, pas de test, campagne, itération ou suite), il est possible d'ajouter des pièces jointes via l'icone . L'ajout se fait par glisser déposer dans l'encart dédié ou en parcourant les répertoires locaux.



Ce volet permet de consulter les informations des pièces jointes (nom, taille et date d'ajout) et de les télécharger.

Info

Par défaut, les types de fichier acceptés sont : txt, doc, xls, ppt, docx, xlsx, pptx, odt, ods, odp, pdf. La liste est modifiable par un Administrateur pour ajouter ou supprimer des extensions. Par défaut, la taille maximale d'une pièce jointe est de 4000000 bytes. Elle aussi peut être ajustée par un Administrateur.

Supprimer une pièce jointe

À partir du volet des pièces jointes, la suppression des pièces jointes est possible via le bouton **[Poubelle]** présent en bout de ligne.

Screenshot of the SQUASH application interface showing the 'Cas de test' (Test Case) details for 'Cas de test Classique 1' (CT01).

The left sidebar shows navigation links: Exigences, Cas de test (selected), Campagnes, Pilotage, Automatisation (with sub-links: Dossier d'import 1, 2, 3; BDD; Copie 1, 2, 3), Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets.

The main content area displays the following details:

- Cas de test Classique 1**
- CT01**:
 - Status: À approuver (Approved)
 - Priority: Haute (High)
 - Due Date: Échec (Failure)
- Informations**:
 - Status: À approuver (Approved)
 - Importance: Haute (High)
 - Nature: Métier (Business)
 - Type: Correctif (Corrective)
 - Checkpoints: Jalons
 - Description: Click to enter a description.
- Automatisation**:
 - Eligibility for automation: À instruire (To be instructed)
- Exigences vérifiées par ce cas de test**:

#	PROJET	RÉFÉRENCE	EXIGENCE
1	Documentation ... Ref01	Exigence 01	Test requirement 01
- Paramètres et jeux de données**

On the right, there is a file attachment section:

- attachment.png: 740 octets, uploaded on 29/04/2021 16:22.

Les champs texte riche

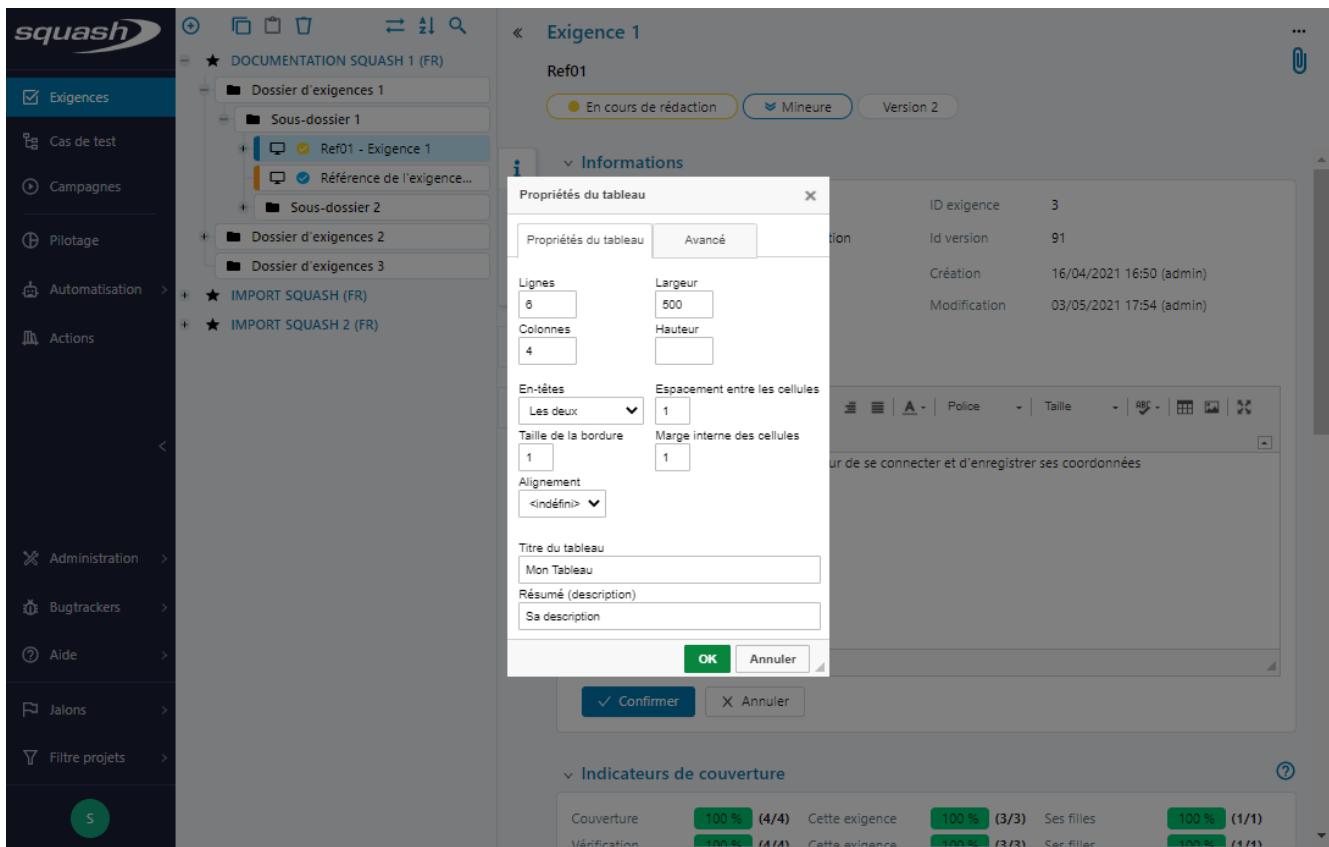
Les champs textes riches peuvent accueillir du texte sur plusieurs lignes et offrent la possibilité de mettre en forme ce texte, d'insérer des tableaux, des images ou des liens.

La mise en forme de ces champs est conservée dans les exports. Néanmoins, pour que ces fichiers soient générés correctement, il est nécessaire de respecter les règles suivantes pour insérer des éléments dans les champs texte riche.

Insérer un tableau

Pour insérer un tableau dans un champ texte riche :

1. Cliquer sur l'icône présente dans la barre d'icônes du champ texte riche
2. Renseigner les propriétés du tableau : nombre de lignes, nombre de colonnes, propriétés avancées
3. Cliquer sur **[Ok]**

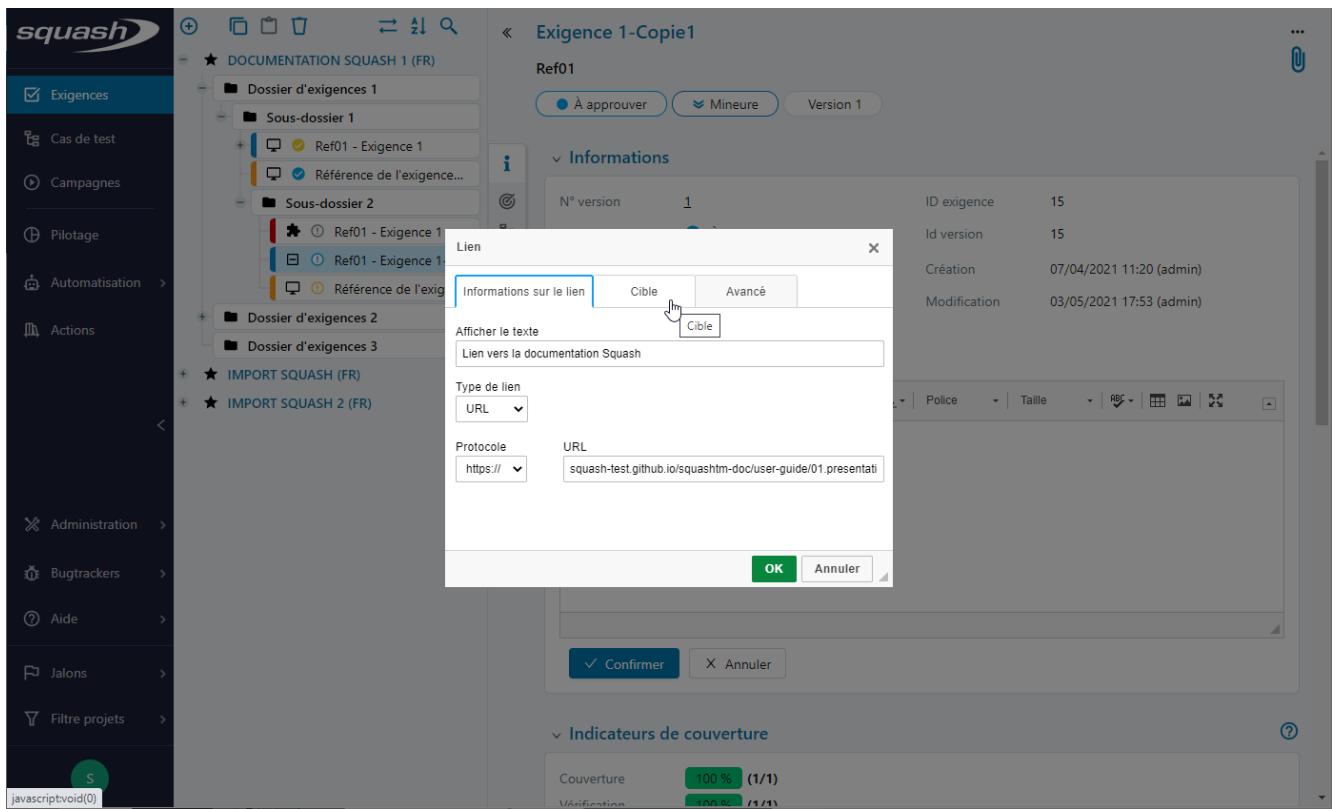


Le tableau est inséré et prêt à être renseigné

Insérer un lien

Pour insérer un lien dans un champ texte riche :

1. Sélectionner la chaîne de caractère sur laquelle le lien devra être inséré
2. Cliquer sur le bouton 
3. Renseigner le lien et ses propriétés : type, mode d'ouverture, infobulle
4. Cliquer sur [OK]

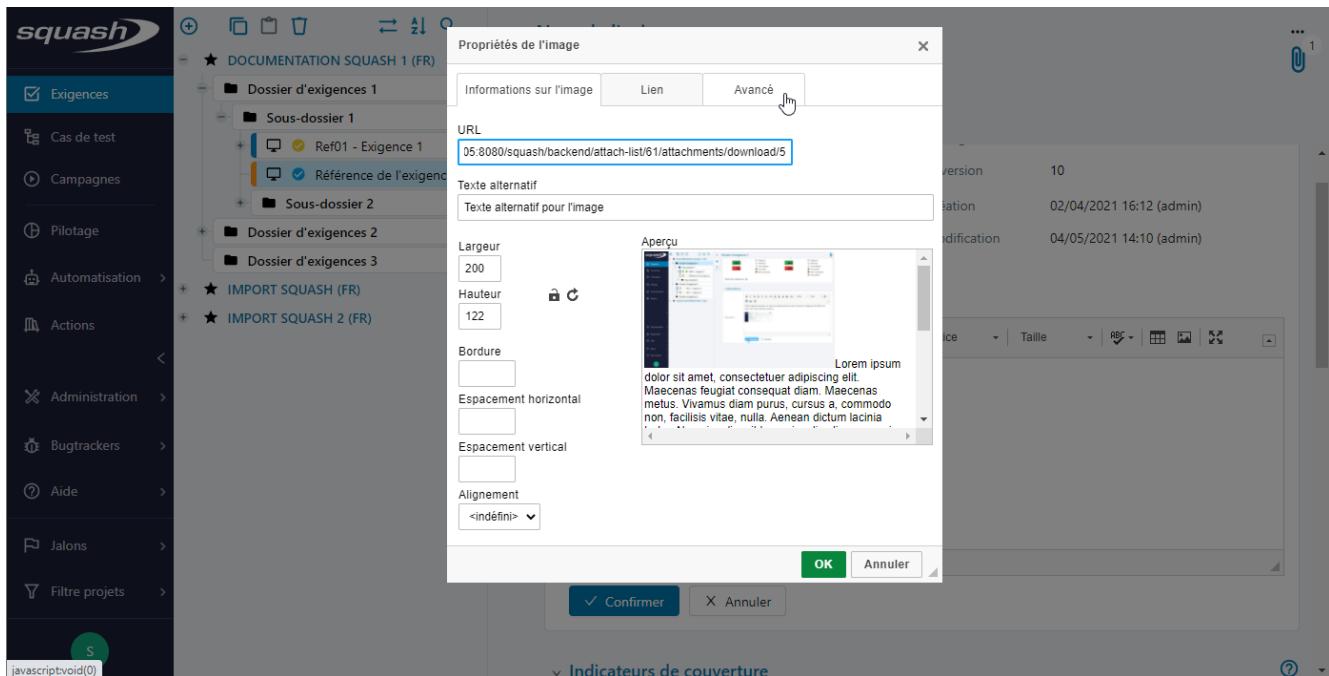


Il est désormais possible d'accéder au lien via un simple clic sur ce dernier.

Insérer une image

Pour insérer une image dans un champ texte riche :

1. À partir du mode édition du champ texte riche, cliquer sur l'icône 
2. Renseigner url de l'image et ses propriétés : saisir un texte alternatif, redimensionner l'image, insérer une infobulle au survol de l'image



3. Cliquer sur [OK]

L'image s'affiche dans le champ texte riche avec les propriétés définies précédemment.

Statut	Création	Id version
À approuver	02/04/2021 16:12 (admin)	10
Criticité	Modification	
Majeure	04/05/2021 14:10 (admin)	
Catégorie		
Fonctionnelle		
Jalons		
Jalon 1		

Info

Pour ajouter une image stockée localement, réaliser au préalable les étapes suivantes avant de procéder à l'insertion de l'image dans le champ texte :

1. À partir de la page de consultation de l'élément, ajouter l'image en pièce jointe via la fonctionnalité accessible par l'icone 
2. Récupérer l'url par clic droit sur le nom de l'image puis copier l'adresse du lien

Fonctionnement des tables

Les associations entre objets (Exigences-Exigences, Exigences-Cas de test, Plan d'exécution-Cas de test) sont formalisées dans des tables à partir desquelles il est possible, selon l'habilitation de l'utilisateur :

- d'ajouter une association
- de rechercher un ou plusieurs objets et associer la sélection
- de supprimer une association
- de supprimer une sélection d'associations
- d'accéder via un lien à la page de niveau 2 de l'élément dans la table

Par défaut, un tri est appliqué aux tables et il est possible, en cliquant sur l'en-tête de la colonne de modifier ce tri : la flèche orientée vers le haut indique un tri alphabétique ou chronologique, la flèche orientée vers le bas indique un tri alphabétique inverse ou anté-chronologique.

Cas de test vérifiant cette exigence						
#	PROJET ↓	RÉFÉRENCE ↓	CAS DE TEST ↓	JALONS	ST.	IMP. ↓
1	Documentation Squas...	CT006	<u>Performance</u>	-	●	▼
2	Documentation Squas...	CT002	<u>Fonctionnel</u>	-	●	▼
3	Documentation Squas...	Référence du ...	<u>Nom du cas de test</u>	28/05/2021	●	▲
4	Documentation Squas...	CT01	<u>Cas de test Classique 1</u>	28/05/2021	●	▲

Info

La table d'un plan d'exécution peut également être filtrée en saisissant du texte ou en sélectionnant une valeur après avoir cliqué sur l'icône de filtre.

Gestion des exigences

Gérer une exigence

Qu'est ce qu'une exigence ?

Une exigence est "une condition ou capacité requise par un utilisateur pour résoudre un problème ou atteindre un objectif qui doit être tenu ou possédé par un système ou composant pour satisfaire à un contrat, standard, spécification ou autre document imposé formellement" (ISTQB) ¹. Une exigence décrit un comportement attendu d'un système défini en amont dans un document spécifique pour répondre au besoin d'un utilisateur.

Le terme "exigence" recouvre plusieurs niveaux allant des exigences métiers (macro) aux exigences de tests (micro). Les livrables d'un projet logiciel (cahier des charges, spécifications fonctionnelles, spécifications détaillées, maquettes) permettent l'extraction des exigences.

Dans Squash TM, une exigence est un objet de l'Espace **Exigences**. Toutes exigences ou règles de gestion qualifiant un système pourra être représentée sur Squash TM sous forme d'une exigence avec la possibilité d'être qualifiée ('Criticité', 'Statut', 'Catégorie', ...) pour constituer le référentiel d'exigences souhaité.

Info

Une exigence doit être non ambiguë et testable : elle doit offrir un moyen de prouver que le système satisfait à son énoncé. Chaque exigence de test décrit un comportement attendu : elle doit pouvoir être rédigée sous la forme : "L'application doit permettre [Action]".

1. En anglais "International Software Testing Qualifications Board", l'ISTQB est le Comité international de qualification du test logiciel.[←](#)

La page de consultation d'une exigence

La page de consultation d'une exigence s'affiche lorsque l'exigence est sélectionnée dans la bibliothèque des exigences.

The screenshot shows the SQUASH application interface. On the left is a navigation sidebar with various icons. The main area displays the 'Exigence 1' detail view. At the top, there's a breadcrumb trail: DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR) > Dossier d'exigences 1 > Sous-dossier 1 > Ref01 - Exigence 1. Below this is a toolbar with buttons for Approvée (Approved), Mineure (Minor), and Version 2. The main content area is divided into sections: 'Informations' (containing version number 2, status Approved, criticality Minor, category Fonctionnelle, creation/modification dates, and a description box with the text 'L'application doit permettre à un utilisateur de se connecter et d'enregistrer ses coordonnées'); 'Indicateurs de couverture' (showing coverage at 100% (3/3) for 'Cette exigence', verification at 100% (3/3) for 'Cette exigence', and validation at 66.67% (2/3) for 'Cette exigence'); 'Cas de test vérifiant cette exigence' (listing two test cases: 'Référence du ... Nom du cas de test' and 'CT01 Cas de test Classique 1'); and 'Exigences liées' (listing one linked requirement: 'Documentation Squash 1... Réf 3 Exigence_3').

La page de consultation de l'exigence est constituée :

- du nom et de la référence
- de capsules indiquant le statut, la criticité et le numéro de version de l'exigence
- des attributs de l'exigence et de ses associations dans des blocs dédiés rétractables

Info

Le nom et la référence (facultative) sont déterminés lors de la création de l'exigence. Avoir une exigence avec une référence est fortement conseillé afin d'organiser son référentiel. Il est possible de modifier la référence et le nom depuis la page de consultation d'une exigence.

L'ajout d'une nouvelle version de l'exigence ou d'une pièce jointe est possible via les boutons situés en haut à droite de la page : et

La barre des ancrés à gauche, permet au clic sur une ancre, d'accéder au bloc correspondant :

Informations

Le bloc 'Informations' affiche notamment les attributs de l'exigence : 'Statut', 'Criticité', 'Catégorie' et 'Description' ainsi que ses champs personnalisés.

Indicateur de couverture

Le bloc 'Indicateur de couverture' présente les indicateurs suivants :

- 'Taux de couverture' : indique le pourcentage de cas de test au statut 'À approuver' ou 'Approuvé', parmi tous les cas de test couvrant l'exigence ou l'une de ses descendantes.
- 'Taux de vérification' : indique le pourcentage de cas de test exécutés, en ne tenant compte que de la dernière exécution, parmi les cas de test couvrant l'exigence ou l'une de ses descendantes
- 'Taux de validation' : indique le pourcentage de cas de test ayant un statut d'exécution concluant (Succès ou Arbitré), en ne tenant compte que la dernière exécution, parmi les cas de test exécutés couvrants l'exigence ou l'une de ses descendantes.

En savoir plus

Pour plus de détails, consulter la partie [Calculs des indicateurs de couverture](#)

Cas de test vérifiant cette exigence

Le bloc 'Cas de test vérifiant cette exigence' permet d'associer des cas de test à l'exigence. Une table affiche les informations des cas de test associés.

Exigences liées

Le bloc 'Exigences liées' permet d'associer des exigences à l'exigence consultée. Une table affiche les informations des exigences liées.

Historique des modifications

La table 'Historique des modifications' liste toutes les modifications apportées à une exigence dès lors que son statut passe de 'En cours de rédaction' à 'A approuver'.

Anomalies connues

La table de l'ancre 'Anomalie connues' ¹ liste les anomalies déclarées lors de l'exécution des tests liés à l'exigence. La table est alimentée automatiquement et en temps réel par le bugtracker et ne peut être modifiée. Trois liens cliquables permettent à l'utilisateur d'accéder à :

- la page de consultation de l'anomalie dans le bugtracker
- la page de consultation de l'exécution durant laquelle l'anomalie a été relevée
- la page de consultation de l'exigence

Dans le cas où il existe plusieurs versions de l'exigence, seules les anomalies associées à la version courante de l'exigence sont affichées. Dans le cas où il existe une hiérarchie d'exigences, la table 'Anomalies connues' de l'exigence mère liste à la fois toutes les anomalies associées à l'exigence mère et à ses descendantes.

1. Cette ancre s'affiche uniquement lorsqu'un bugtracker est associé au projet de l'exigence.[←](#)

Les attributs d'une exigence

Une exigence est caractérisée par différents attributs accessibles sur la page de consultation de l'exigence, en particulier depuis le bloc **Informations**.

Référence

La référence d'une exigence est facultative, néanmoins elle permet d'organiser son référentiel. Des conventions de nommages doivent être définies pour organiser et identifier les exigences.

N° version

Le numéro de version de l'exigence (nombre entier positif), positionné automatiquement par le système, est un lien cliquable qui permet d'accéder à la page de 'Gestion des versions de l'exigence', sur laquelle la liste des versions de l'exigence est disponible.

Statut

Le champ 'Statut' permet d'affecter un statut à une exigence ('En cours de rédaction' par défaut). Le statut peut-être modifié à l'aide de la liste déroulante dont les valeurs sont les suivantes :

- En cours de rédaction
- À approuver
- Approuvée
- Obsolète

Info

Une fois validée, une exigence pourra être passée au statut '**Approuvée**', elle est alors prête à être associée à un ou plusieurs cas de test.

Une exigence pourra être passée au statut '**Obsolète**', lorsqu'elle sera considérée comme non utile pour le référentiel d'exigence sans pour autant être supprimée.

L'édition des attributs d'une exigence ayant l'un de ces 2 statuts est impossible. Il conviendra de repasser au statut '**A approuver**' pour éditer un attribut.

Criticité

Le champ 'Criticité' permet d'affecter une criticité à une exigence ('Mineure' par défaut). La criticité peut-être modifiée à l'aide de la liste déroulante dont les valeurs sont les suivantes :

-  Critique
-  Majeure
-  Mineure
-  Non définie

Info

Par exemple, la valeur 'Critique' pourra être sélectionnée dans le champ 'Criticité' d'une exigence qui traduit les spécifications d'une fonctionnalité/sous-fonctionnalité critique d'une application à tester.

Catégorie

Le champ 'Catégorie' permet d'affecter une catégorie à une exigence ('Non définie' par défaut). La catégorie peut-être modifiée à l'aide de la liste déroulante dont les valeurs sont les suivantes :

- Fonctionnelle
- Non fonctionnelle
- Cas d'utilisation
- Métier
- Exigence de test
- Non définie
- Ergonomique
- Performance
- Technique
- User story
- Sécurité

Info

Par exemple, la valeur 'Technique' pourra être sélectionnée dans le champ 'Catégorie' d'une exigence qui traduit les spécifications d'une fonctionnalité/sous-fonctionnalité technique d'une application à tester. 'Fonctionnelle' pourra être sélectionné pour une exigence relevant de la partie fonctionnelle de l'application à tester.

Les valeurs de ce champ sont personnalisables depuis l'administration de Squash à l'aide d'une liste personnalisée.

En savoir plus

Pour plus d'informations sur les listes personnalisées, se référer à la page [Les listes personnalisées d'un projet](#) du guide administrateur.

Jalons

Lorsque l'utilisation des jalons est activée, le champ 'Jalons' permet d'associer l'exigence à un ou plusieurs jalons via le bouton [Ajouter]  . L'association à un ou plusieurs jalons permettra notamment d'organiser son référentiel d'exigence.

Description

Le champ 'Description' permet de décrire l'exigence. La description peut-être complétée en détaillant le comportement attendu. Elle peut être rédigée sous la forme : "L'application doit permettre de [action]".

ID exigence et Id version

Les numéros d'identifiant prennent pour valeur un entier strictement positif déterminé automatiquement par le système. Le premier est le numéro d'identifiant de l'exigence. Une même exigence pouvant exister sous différentes versions, le second identifiant est le numéro d'identifiant de la version d'exigence.

Les 2 champs ne sont pas éditables.

Création et Modification

Le champ 'Création' affiche automatiquement la date de création avec le login de l'utilisateur qui a créé l'exigence. Le champ 'Modification' affiche automatiquement la date de dernière modification avec le login du dernier utilisateur à avoir modifié l'exigence.

Les 2 champs ne sont pas éditables.

Champs personnalisés

Les champs personnalisés peuvent prendre plusieurs formes (texte simple ou riche, case à cocher, liste déroulante, date, tag ou numérique) et peuvent être ajoutés au niveau de l'entité 'Exigence'. Une fois paramétré, sur la page de consultation d'une exigence, ils apparaissent sous le champ 'Jalons' du bloc **Informations**.

En savoir plus

Pour plus d'informations sur les champs personnalisés, se référer à la page [Les champs personnalisés d'un projet](#) du guide administrateur.

Workflow exigence & Historique des modifications

Évolution du statut d'une exigence

Le champ 'Statut' permet d'affecter un statut à l'exigence ('En cours de rédaction' par défaut). La valeur peut-être modifiée au moyen de la liste déroulante dont les valeurs sont le suivantes :

- En cours de rédaction
- A approuver
- Approuvée
- Obsolète

FOCUS

Une fois validée, une exigence pourra être passée au statut 'Approuvée'. Elle est alors prête à être associée à un cas de test. Une exigence pourra être passée au statut 'Obsolète', lorsqu'elle sera considérée comme non utile pour le référentiel d'exigence sans pour autant être supprimée. L'édition des attributs d'une exigence ayant l'un de ces 2 statuts est impossible. Il conviendra de repasser au statut 'A approuver' pour éditer un attribut.

Historique des modifications

Organiser un patrimoine d'exigences

Organisation par dossiers

Hiérarchie d'exigences

Written with [StackEdit](#).

Liens entre exigences

Couvrir les exigences par les tests

Associer un/des cas de test à une exigence en utilisant l'arbre

Associer un/des cas de test à une exigence en utilisant la recherche

Suivi de la couverture et des exécutions

Ancre indicateurs de couverture

Calculs des indicateurs de couverture

Versionner les exigences

Le versionning d'exigences



Créer une nouvelle version d'exigences

Consulter l'historique des versions d'une exigence

Traitement de masse des exigences

Renseigner un fichier d'import d'exigences

L'import d'exigences via un fichier Excel permet de créer ou modifier un patrimoine d'exigences **en masse**. Il est possible d'importer des exigences, leurs attributs ainsi que leurs associations (exigences et cas de test). Cette fonctionnalité est très utile :

- lors d'une **migration** depuis un outil tiers
- pour récupérer un patrimoine de spécifications existant dans un document
- pour effectuer des modifications en masse sur les exigences présentes dans Squash

Squash permet d'importer une arborescence d'exigences depuis un fichier au format **.xls**, **.xlsx** ou **.xlsm**.

Info

L'import est réservé aux profils "Administrateur" et "Chef de projet".

Un gabarit d'import est téléchargeable depuis la popup d'import dans l'espace Exigences.

Structure du fichier d'import

Le fichier d'import comprend trois onglets : REQUIREMENT, LINK_REQ_TC et LINK_REQ_REQ

- L'onglet REQUIREMENT permet de remplir les informations liées aux exigences à importer comme l'emplacement, la description, la criticité, etc.
- L'onglet LINK_REQ_TC renseigne les informations pour associer les exigences à des cas de test déjà présents dans Squash.
- L'onglet LINK_REQ_REQ renseigne les informations pour lier des versions d'exigences entre elles (soit déjà présentes dans Squash, soit présentes dans le fichier d'import)

Focus

Le fichier d'import doit respecter les règles ci-dessous :

- Le nom des 3 onglets ne doivent pas être modifiés.
- Les entêtes des colonnes ne doivent pas être modifiées.
- Les lignes vides ne sont pas interprétées.
- Les cellules ne doivent pas être fusionnées.
- L'ordre des lignes n'a pas d'importance.
- L'import se fait ligne par ligne.

Onglet REQUIREMENT

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
ACTION	Valeur qui indique l'action que l'on souhaite effectuer.	<u>Champ Obligatoire</u> C : pour la création (Create) U : pour la mise à jour (Update)
PROJECT_ID	<i>ID du projet de destination</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
PROJECT_NAME	<i>Nom du projet de destination</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
REQ_PATH	Chemin de l'exigence. Il commence par « /nom du projet » et se termine par le nom de l'exigence (= nom de la version courante, soit la dernière version). Il inclut le nom du projet car l'import est multi-projet.	<u>Champ Obligatoire</u> Par exemple : - /projet/dossier/exigence - /projet/exiMère/exiFille
REQ_VERSION_NUM	Numéro de version de l'exigence. Mode CREATE : Si le champ n'est pas renseigné, deux cas possibles : - Il n'y a qu'une version d'exigence avec ce REQ_PATH, alors REQ_VERSION_NUM=1. - Il y a plusieurs versions d'exigences avec le même REQ_PATH, alors les versions sont numérotées dans l'ordre d'apparition à partir de 1. Mode UPDATE : ce champ permet d'identifier la version à mettre à jour.	Mode CREATE : <u>Champ facultatif</u> . Mode UPDATE : <u>Champ obligatoire</u>
REQ_VERSION_REFERENCE	Référence de la version de l'exigence	
REQ_VERSION_NAME	Nom de la version d'exigence. - Mode CREATE : Ce champ est facultatif car indiqué à la fin du chemin dans la colonne REQ_PATH. - Mode UPDATE : permet de renommer une exigence	

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_VERSION_CRITICALITY	Code de la criticité de l'exigence	<ul style="list-style-type: none"> - CRITICAL (Critique) - MAJOR (Majeure) - MINOR (Mineure) - UNDEFINED (Non définie) [Valeur par défaut]
REQ_VERSION_CATEGORY	<p>Code de la catégorie de l'exigence.</p> <p>La liste peut être celle par défaut ou être une liste personnalisée. A l'import, si la valeur n'est pas renseignée ou non reconnue, la valeur par défaut est affectée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CAT_FUNCTIONAL (Fonctionnelle) - CAT_NON_FUNCTIONAL (Non fonctionnelle) - CAT_USE_CASE (Cas d'utilisation) - CAT_BUSINESS (Métier) - CAT_TEST_REQUIREMENT (Exigence de test) - CAT_UNDEFINED (Non définie) [Valeur par défaut] - CAT_ERGONOMIC (Ergonomique) - CAT_PERFORMANCE (Performance) - CAT_TECHNICAL (Technique) - CAT_USER_STORY (User story) - CAT_SECURITY (Sécurité)
REQ_VERSION_STATUS	Code du statut de l'exigence	<ul style="list-style-type: none"> - APPROVED (Approuvée) - OBSOLETE (Obsolète) - UNDER REVIEW (À approuver) - WORK_IN_PROGRESS (En cours de rédaction) - [Valeur par défaut]
REQ_VERSION_DESCRIPTION	Description de l'exigence	

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_VERSION_#_TC	<i>Nombre de cas de test associés à l'exigence.</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
REQ_VERSION_#_ATTACHEMENT	<i>Nombre de pièces jointes liées à l'exigence</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
REQ_VERSION_CREATED_ON	Date de création de l'exigence. La date doit être renseignée dans des cellules de type date ou de type texte au format ISO 8601.	Format : YYYY-MM-DD Si elle n'est pas renseignée, la date de l'import est prise en compte.
REQ_VERSION_CREATED_BY	Login du créateur.	Si non renseigné, c'est le login de l'utilisateur qui réalise l'import qui est utilisé.
REQ_VERSION_LAST_MODIFIED_ON	<i>Date de dernière modification de l'exigence.</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import. C'est la date de l'import qui est prise en compte.</i>
REQ_VERSION_LAST_MODIFIED_BY	<i>Login du dernier modificateur.</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import. C'est le login de l'utilisateur ayant fait l'import qui est pris en compte.</i>
REQ_VERSION_MILESTONE	Intitulé du ou des Jalon(s) associé(s) à cette exigence. Si un objet est associé à plusieurs jalons, chacun des jalons doit être renseigné dans la colonne correspondante séparé par un « ». Mode UPDATE : si la colonne est vide, les associations existantes sont supprimées	Par exemple si une exigence est associée à deux jalons : Jalon1 Jalon 2

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_VERSION_CUF_<code du cuf>	Une colonne par champ personnalisé. Dans l'en-tête, remplacer \<code du cuf> par le code du champ personnalisé.	Valeur associée au champ personnalisé

Onglet LINK_REQ_TC

Si vous souhaitez faire des associations entre les exigences et des cas de test présents dans le référentiel, les 3 champs sont obligatoires.

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_PATH	Chemin de l'exigence depuis le nom du projet jusqu'au nom de l'exigence (version courante) NB : le nom de la version courante peut différer de celui de la version à lier	Par exemple : - /projet/dossier/exigence - /projet/exiMère/exiFille
REQ_VERSION_NUM	Numéro de la version d'exigence à lier	
TC_PATH	Chemin du cas de test depuis le nom du projet jusqu'au nom du cas de test	Par exemple : /projet/dossier/casdetest

Onglet LINK_REQ_REQ

Si vous souhaitez faire des associations entre exigences, les 5 champs sont obligatoires.

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_PATH	Chemin de l'exigence depuis le nom du projet jusqu'au nom de l'exigence (version courante) NB : le nom de la version courante peut différer de celui de la version à lier	Par exemple : - /projet/dossier/exigence - /projet/exiMère/exiFille

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_VERSION_NUM	Numéro de la version d'exigence	
RELATED_REQ_PATH	<p>Chemin de l'exigence liée depuis le nom du projet jusqu'au nom de l'exigence (version courante)</p> <p>NB : le nom de la version courante peut différer de celui de la version à lier</p>	<p>Par exemple :</p> <p>/projet/dossier/nom_exigence_version_courante</p>
RELATED_REQ_VERSION_NUM	Numéro de la version de l'exigence liée	
RELATED_REQ_ROLE	La valeur du champ code rôle pour le lien entre les exigences	<p>Par exemple :</p> <p>pour lier une Exigence A (PARENT) à une Exigence B (CHILD) avec le rôle Parent-Enfant, saisir le rôle de l'exigence B : CHILD</p>

Importer des exigences

Squash permet d'importer une arborescence d'exigences depuis un fichier au format .xls.

Pour réaliser cet import, il faut renseigner un fichier Excel en respectant les recommandations faites dans [Renseigner un fichier d'import d'exigences](#) puis l'importer via l'option [**Importer**] de l'espace Exigences. Il est possible de simuler l'import pour vérifier la cohérence du fichier d'import avant de l'importer.

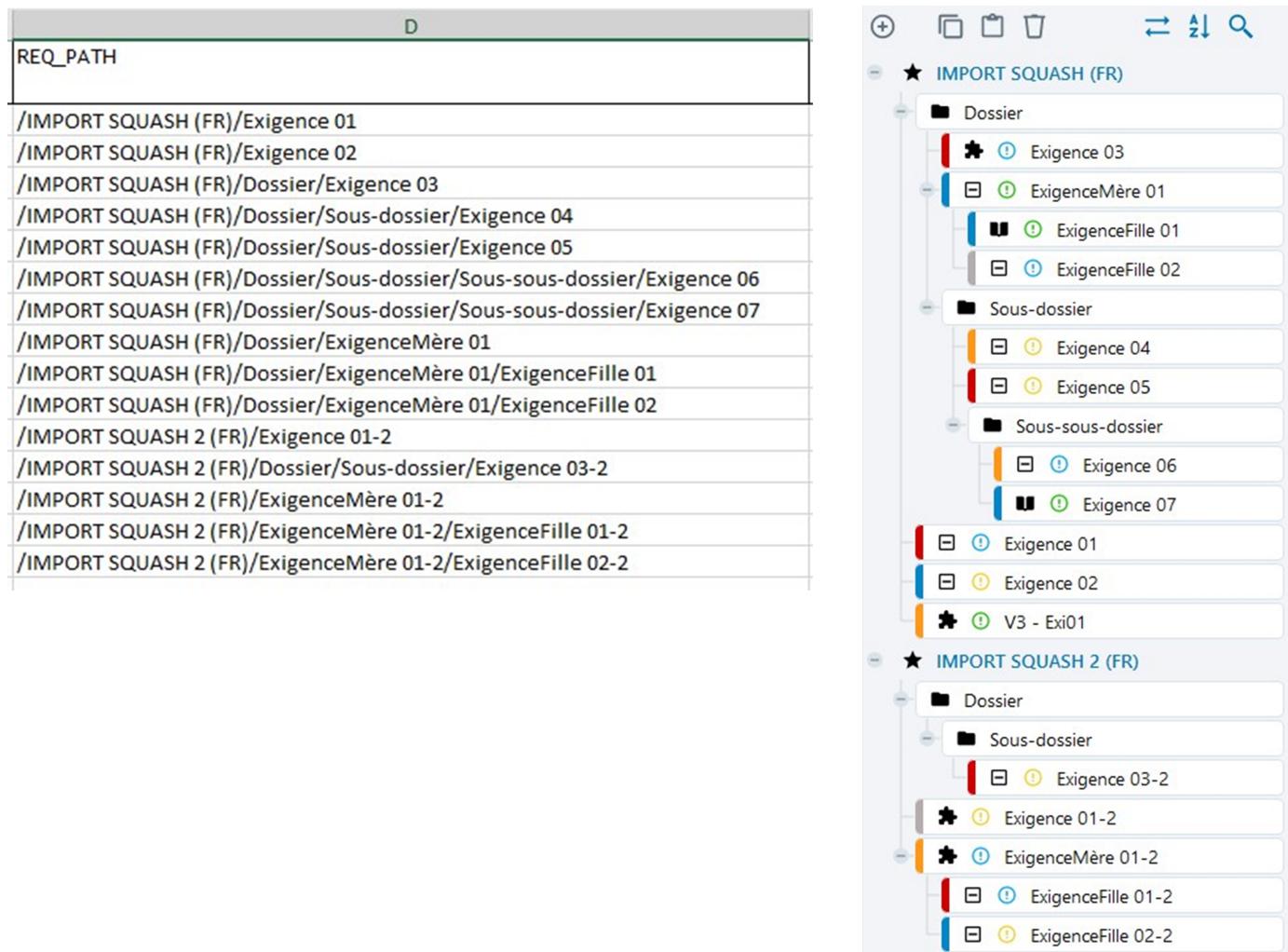
En savoir plus

Pour plus de détails sur la procédure à suivre pour réaliser un import, consulter la page [Importer/Exporter un objet](#).

L'import permet de créer des exigences avec toutes les fonctionnalités disponibles dans l'espace Exigences :

Créer une arborescence d'exigences

L'arborescence est très importante car elle permet d'**organiser le référentiel d'exigences**. L'import offre la possibilité de créer une arborescence précise des éléments à importer et ce dans plusieurs projets à la fois : Exigences, Dossiers, [Exigences mères et filles](#), etc.



The screenshot illustrates the import process for requirements. On the left, a portion of an Excel spreadsheet titled 'REQ_PATH' shows a hierarchical list of requirement paths, such as '/IMPORT SQUASH (FR)/Exigence 01' through '/IMPORT SQUASH 2 (FR)/Exigence 02-2'. On the right, the 'Requirement Management' interface displays two imported structures under 'IMPORT SQUASH (FR)' and 'IMPORT SQUASH 2 (FR)'. Each structure is represented by a tree view where nodes are color-coded: black for top-level items, red for parent items, blue for child items, and orange for leaf items. The imported items correspond to the paths listed in the Excel file, showing a detailed hierarchy of requirements across multiple levels of nesting.

Si les dossiers sont inexistant dans Squash au moment de l'import, ceux-ci sont créés par l'import.

Par exemple :

Pour le chemin /Projet1/Dossier1/ExigenceMère/ExigenceFille :

- Si l'exigence ExigenceMère est présente dans le référentiel, ExigenceFille est ajoutée sous l'exigence mère ExigenceMère.
- Si l'exigence mère n'existe pas dans le référentiel mais est présente dans le fichier d'import AVANT l'exigence fille, ExigenceFille est ajoutée sous l'exigence mère ExigenceMère.
- Si l'exigence mère n'existe pas dans le référentiel, n'est pas présente dans le fichier d'import ou présente après l'exigence fille, alors l'exigence ExigenceFille est ajoutée dans le dossier ExigenceMère, sous-dossier de Dossier1.

Importer des versions d'exigences

Pour **créer** plusieurs versions d'une même exigence, il faut une ligne par version dans le fichier Excel. Le numéro de la version à créer est à renseigner dans la colonne "REQ_VERSION_NUM".

⚠ Focus

Pour créer la version 3 d'une exigence, une version 2 dans le fichier d'import ou dans le référentiel doit impérativement être présente

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
ACTION	PROJECT_ID	PROJECT_NAME	REQ_PATH	REQ_VERSION_NUM	REQ_VERSION_REFERENCE	REQ_VERSION_NAME	REQ_VERSION_CRITICALITY	REQ_VERSION_CATEGORY	REQ_VERSION_STATUS
C			/IMPORT SQUASH (FR)/Exi01	1	V1	Exi01	CRITICAL	CAT_FUNCTIONAL	WORK_IN_PROGRESS
C			/IMPORT SQUASH (FR)/Exi01	2	V2	Exi01	MINOR	CAT_NON_FUNCTIONAL	UNDER REVIEW
C			/IMPORT SQUASH (FR)/Exi01	3	V3	Exi01	MAJOR	CAT_ERGONOMIC	APPROVED

Gestion des versions de l'exigence

#	N° VERSION	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CATÉGORIE	JALONS	NB EXI	NB CT
1	3	V3	Exi01	●	↗	Ergonomique	-	0	0
2	2	V2	Exi01	●	↘	Non fonction...	-	0	0
3	1	V1	Exi01	●	↗	Fonctionnelle	-	0	0

Pour **modifier** les attributs d'une version d'exigence, la colonne "REQ_VERSION_NUM" doit être renseignée avec le numéro de la version à modifier et la colonne "REQ_PATH" avec le chemin de la version courante de l'exigence.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
ACTION	PROJECT_ID	PROJECT_NAME	REQ_PATH	REQ_VERSION_NUM	REQ_VERSION_REFERENCE	REQ_VERSION_NAME	REQ_VERSION_CRITICALITY	REQ_VERSION_CATEGORY	REQ_VERSION_STATUS
U			/IMPORT SQUASH (FR)/Exi01	2	V2 Bis	Exi01 Bis	CRITICAL	CAT_TECHNICAL	APPROVED

Importer des exigences avec une liste personnalisée

Si une liste personnalisée est configurée pour la catégorie des exigences sur le projet, dans le fichier d'import, **le code de l'option** souhaitée sera à renseigner dans la colonne "REQ_VERSION_CATEGORY".

Par exemple :

1. Avoir une liste personnalisée avec plusieurs options, dont une des options est "Option2" associée au code "Opt2".

The screenshot shows a configuration page for a custom category list. At the top, it says "Liste Catégorie Exigences". Below that, there's a section titled "Informations" with fields for "Code" (LCE), "Création" (07/04/2021 17:31 (admin)), and "Modification" (jamais). A "Description" field contains the text: "Liste personnalisée pour le champ catégorie des exigences". Underneath this is a section titled "Options" with a table:

#	NOM	CODE	ICÔNE	COULEUR	DÉFAUT
1	Option1	Opt1		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
2	Option2	Opt2		<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
3	Option3	Opt3		<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

2. Dans le fichier Excel, renseigner la valeur du code de l'option dans la colonne "REQ_VERSION_CATEGORY" : ici "Opt2"

3. Lorsque le fichier est importé, l'exigence est créée et le champ 'Catégorie' est renseigné par "Option2"

Importer des exigences avec des champs personnalisés

Si des champs personnalisés (CUF) sont configurés pour les exigences du projet, dans le fichier d'import, la colonne "REQ_VERSION_CUF_<code du cuf>" peut être renseignée, à raison d'une colonne par champ personnalisé. L'entête de la colonne doit comporter le code du champ personnalisé présent sur sa page de consultation.

Contenu de la colonne "REQ_VERSION_CUF_<code du cuf>" :

Type de champ personnalisé	Valeur attendue
Tag	Tag1 Tag2
Case à cocher	'true' ou 'false'
Liste déroulante	Libellé de l'option
Numérique	Par exemple : '50', '12,8'
Date	'AAAA-MM-JJ'

Type de champ personnalisé	Valeur attendue
Texte simple	Texte avec 255 caractères maximum sans mise en forme
Texte riche	Pour importer de la mise en forme, le texte doit être en HTML

Importer des exigences avec des associations à des cas de test

L'onglet "LINK_REQ_TC" du fichier d'import est à compléter avec le chemin de l'exigence, le numéro de la version ainsi que le chemin du cas de test à associer. Pour que l'association fonctionne, le cas de test doit au préalable exister dans le référentiel.

Les informations sont visibles après l'import dans l'ancre 'Cas de test vérifiant cette exigence' de l'exigence.

Importer des exigences avec des associations à des exigences

L'onglet "LINK_REQ_REQ" du fichier d'import est à compléter avec les chemins des deux exigences à lier ainsi que leur numéro de version. Le code du type de lien sera également à renseigner. Pour que l'association fonctionne, l'exigence à lier doit au préalable exister dans le référentiel ou être présente dans le fichier d'import.

Les informations sont visibles après l'import dans l'ancre 'Exigences liées' de l'exigence.

Exporter des exigences depuis la bibliothèque

Squash TM permet d'exporter au format .xls une arborescence d'exigences. Cette fonctionnalité est très souvent utilisée pour la sauvegarde de données ou la [modification de données en masse](#).

Le nom du fichier d'export est par défaut « export-exigences_aaaammjj_hhmmss » mais peut être modifié.

Sélectionner les éléments (projets, dossiers et/ou exigences) à exporter dans la bibliothèque (en sélection simple ou multiple) puis cliquer sur le bouton **[Exporter]**. La sélection peut porter sur des éléments de plusieurs projets.

Info

Il est possible d'exporter les champs de type "texte riche" avec leurs balises HTML (afin de conserver la mise en forme lors d'un futur import) en cochant la case « Conserver le format des textes riches ». Cette dernière peut être décochée, dans le but de faciliter la lecture des champs dans l'export.

Exporter des exigences avec des associations entre exigences et cas de test

Les associations avec d'autres exigences et avec des cas de test sont également exportées et se trouvent respectivement dans les onglets "LINK_REQ_REQ" et "LINK_REQ_TC".

Import d'exigences à partir d'un export

Squash permet d'importer un fichier précédemment exporter depuis l'outil. Cette technique est utile lorsque l'on souhaite modifier en masse des données ou faire une restauration de données.

Pour importer un fichier d'export d'exigences, voici la marche à suivre :

1. Exporter la sélection souhaitée (Projets, dossiers, exigences) au format .xls
2. Ouvrir le fichier exporté et ajouter la colonne "ACTION" dans l'onglet "REQUIREMENT". En première position dans le fichier, elle doit contenir la valeur :
 - "C" pour créer une nouvelle exigence
 - "U" pour mettre à jour une exigence
3. Apporter les modifications voulues en respectant la syntaxe pour chaque colonne
4. Importer le nouveau fichier

Pour importer les exigences dans un nouveau projet ou à un autre emplacement dans l'arborescence, la colonne "REQ_PATH" est à modifier.

Focus

Si le libellé des objets contient le caractère '/' il faut l'échapper dans le chemin de l'exigence (dans la colonne "REQ_PATH") au moment de l'import.

L'échappement est indiqué par le caractère '\'.

Par exemple:

le nom du projet est "Projet1/Appli" et le nom de l'exigence est "Exi1/Android". La colonne "REQ_PATH" doit être renseignée ainsi : "/Projet1\Appli\Exi1\Android"

En savoir plus

Pour compléter un fichier d'import, consulter la page "[Renseigner un fichier d'import d'exigences](#)"

Tableau de bord des exigences

En sélectionnant des éléments dans la bibliothèque des exigences, un tableau de bord s'affiche dans la partie droite. Il est possible d'afficher un tableau de bord par défaut ou un tableau de bord personnalisé.

Le bouton **[Rafraîchir]** en haut à droite permet de rafraîchir les graphiques du tableau de bord.

Le bouton **[Favori]** en haut à droite permet d'afficher un tableau de bord favori personnalisé à la place du tableau de bord par défaut

En savoir plus

Pour plus de renseignements sur le tableau de bord personnalisé, consulter la page "[Les tableaux de bord personnalisés](#)"

Les différents graphiques

Le tableau de bord se divise en 6 graphiques :

- **Graphique 'Couverture par les cas de test'**

Répartition des exigences en fonction de leur association à aucun, un ou plusieurs cas de test. Ce graphique est très utile pour vérifier la couverture fonctionnelle de l'application.

- **Graphique 'Statut'**

Répartition des exigences en fonction de leur statut de rédaction. Ce graphique permet d'avoir une vue d'ensemble de l'avancement de la rédaction des exigences.

- **Graphique 'Criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité.

- **Graphique 'Description'**

Répartition des exigences en fonction de la présence ou non d'une description. Ce graphique permet de visualiser rapidement si certaines exigences n'ont pas de description, et donc de pouvoir compléter cette information. Pour rappel, la description d'une exigence correspond à une spécificité de l'application, et est primordiale pour la rédaction des tests.

- **Graphique 'Couverture par criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité et du taux de couverture des exigences par des cas de test.

- **Graphique 'Validation des Cdt par criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité et du taux de validation des cas de test associés aux exigences. Ce graphique permet, par exemple, de savoir si toutes les exigences critiques associées à un cas de test, ont été exécutés en succès.



Accès à la page de recherche

Au clic sur les portions d'un graphique du tableau de bord par défaut, une page de recherche s'affiche, avec les critères présélectionnés correspondant à la portion de graphique.

Par exemple:

Au clic sur la portion de graphique "Exigences liées à aucun CT" du graphique "Couverture par les cas de test", une page de recherche s'affiche avec le critère "Nombre de cas de test : Egal 0".

En cliquant sur le bouton **Bouton d'édition** ou le bouton il est possible de modifier directement le cas de test, et d'associer au moins un cas de test pour chaque exigence.

Rechercher des exigences

Les critères de recherche des exigences

Les résultats de recherche

Gestion des cas de test

Les cas de test dans Squash

Qu'est ce qu'un cas de test ?

Un cas de test est "un ensemble de valeurs d'entrée, de pré-conditions d'exécution, de résultats attendus et de post-conditions d'exécution, développé pour un objectif ou une condition de test particulier, tel qu'exécuter un chemin particulier d'un programme ou vérifier le respect d'une exigence spécifique" (ISTQB) ¹.

Chaque cas de test a pour objectif à minima de vérifier le résultat attendu spécifié par une exigence.

Dans Squash, un cas de test est un objet de l'Espace **Cas de test**. Il est défini par un prérequis de départ, des jeux de données à constituer, des actions à réaliser et des résultats attendus. L'exécution d'un cas de test doit permettre de vérifier, étape par étape, la conformité d'un comportement attendu d'un système testé et ainsi d'identifier d'éventuelles anomalies.

Info

Pour que la couverture de test soit optimale, il est important disposer d'une description précise du cas de test indiquant son objectif : "*Le cas de test vérifie que [action]*". Une exigence peut parfois être vérifiée par différents chemins possibles, il doit donc y avoir autant de cas de test que de scénarios identifiés.

1. En anglais "International Software Testing Qualifications Board", l'ISTQB est le Comité international de qualification du test logiciel.[←](#)

Les formats de cas de test dans Squash

Trois formats de cas de test sont disponibles dans Squash: Classique, BDD et Gherkin.

Ajouter un cas de test

Format	Classique
Nom	Classique
Référence	Gherkin
Description	BDD

ABC |  |  | 

Ajouter un autre **Ajouter** **Annuler**

Chaque format est facilement identifiable par sa couleur dans l'espace 'Cas de test'. Dans l'arbre des cas de test, les libellés apparaissent en noir pour le format Classique, en vert pour le format BDD et en bleu pour le format Gherkin.

Cas de test Classique

Le cas de test classique permet de décrire via des pas de test, les actions à mener et leurs résultats attendus. Il dispose d'un bloc 'Prérequis' qui recueille les préconditions du cas de test et peut être variabilisé avec des jeux de données et factorisé via des appels de cas de test. Il est adapté aux tests manuels mais peut également être automatisé.

Prérequis et Pas de test	
PRÉREQUIS Ouvrir le navigateur dans une fenêtre de navigation privée.	
ACTION 1 Accéder au site via l'url fournie. 2 Un message d'accueil s'affiche 3 Survoler les menus	RÉSULTAT ATTENDU
	La page d'accueil du site s'affiche.
	Le message est correct.
RÉSULTAT ATTENDU	
	Au survol des menus, des sous-menus s'affichent

Cas de test BDD

Le cas de test BDD permet de décrire un scénario en langage Gherkin via une interface simple et intuitive proposant de l'autocomplétion¹. Chaque pas de test est composé d'un mot-clé (Given-When-Then) et d'une phrase d'action pouvant être réutilisée dans d'autres cas de test BDD. Ce format est particulièrement adapté à l'automatisation. Il permet, sans qu'il n'y ait d'impact sur la rédaction du cas de test, d'exporter le script associé au format attendu par Cucumber ou Robot Framework, Squash se chargeant de faire la traduction.

Pas de test	
Ajouter un pas de test Given Ajouter une action	
1 Given la machine est en marche 2 When je passe mon badge devant le lecteur 3 Then mon solde restant s'affiche	

Cas de test Gherkin

Le cas de test Gherkin consiste en la rédaction d'un ou plusieurs scénarios Gherkin dans un éditeur de texte dédié qui propose une coloration et une vérification syntaxique, sans autocomplétion. Ce format est adapté à l'automatisation, le script Gherkin est exporté au format Cucumber tel qu'il a été rédigé par l'utilisateur.

[« Gherkin 2](#)

...



CT05

Approuvé

Moyenne

Pas d'exécution

Script

```
1 # language: fr
2 Fonctionnalité: Gherkin 2
3 Scénario: Vérifier les produits disponibles.
4   Etant donné que la machine est en marche.
5   Quand je liste les produits disponibles.
6   Alors je constate que tous les produits suivants sont disponibles :
7   | produit | prix |
8   | Espresso | 0.40 |
9   | Lungo | 0.50 |
10  | Cappuccino | 0.80 |
```

1. Disponible via le plugin Bibliothèque d'actions.[←](#)

La page de consultation d'un cas de test

La page de consultation d'un cas de test s'affiche lorsqu'un cas de test est sélectionné dans la bibliothèque des cas de test.

La page de consultation d'un cas de test est constituée:

- du nom et de la référence
- de capsules indiquant le statut, l'importance et le statut de la dernière exécution
- des attributs du cas de test, de ses associations et de son contenu dans des blocs spécifiques

Info

Le nom et la référence (facultative) sont déterminés lors de la création du cas de test. Avoir un cas de test avec une référence est fortement conseillé afin d'organiser son référentiel. Il est possible de modifier la référence et le nom depuis la page de consultation du cas de test.

Il est possible d'ajouter une pièce jointe via le bouton en haut à droite de la page.

La barre des ancrées à gauche, permet au clic sur une ancre, d'accéder au bloc correspondant :

Informations

Le bloc **Informations** affiche les attributs du cas de test: 'Statut', 'Importance', 'Type', 'Nature', et 'Format', sa description ainsi que ses champs personnalisés.

Exigences vérifiées par le cas de test

Le bloc **Exigences vérifiées par le cas de test** permet d'associer la ou les exigence(s) couverte(s) par le cas de test. Une table affiche les informations des exigences associées.

Paramètres et jeux de données

Ce bloc s'affiche uniquement pour les cas de test au format Classique et BDD.

Le bloc **Paramètres et jeux de données** permet de variabiliser les cas de test en valorisant leurs paramètres par des jeux de données. Les paramètres peuvent être définis au niveau des champs "Prérequis", "Action" et "Résultat attendu" pour un cas de test Classique et au niveau des actions des pas de test pour un cas de test BDD. Les jeux de données permettent de définir des ensembles de valeurs pour ces paramètres. Les paramètres renseignés dans les pas de test et prérequis sont automatiquement reportés dans la table des 'Paramètres et jeux de données'.

Cas de test appelé par

Ce bloc s'affiche uniquement pour les cas de test au format Classique.

Le bloc **Cas de test appelé par** liste les tests qui appellent le cas de test classique courant. Le mécanisme d'appel de test dans un cas de test permet la construction de bibliothèques modulaires de cas de test. Lors de l'exécution, les pas de test du cas de test appelé sont vus comme des pas de test dans le cas de test appelant. Une table affiche les informations des cas de test "appelant".

Info

Ce mécanisme peut également être utilisé pour des tests de bout en bout faisant appel au patrimoine de tests de différents projets.

Prérequis et pas de test

Ce bloc s'affiche uniquement pour les cas de test au format Classique.

Le bloc **Prérequis et pas de test** est constitué de deux parties :

- Prérequis : qui recueille les préconditions du cas de test
- Pas de test : qui se compose d'une suite d'actions à accomplir pour atteindre l'objectif du test et des résultats attendus correspondants.

Script

Ce bloc s'affiche uniquement pour les cas de test au format Gherkin.

Au clic, le bloc **Script** devient éditable et permet de rédiger des scénarios Gherkin via l'utilisation de snippets. Une aide à la rédaction des cas de test Gherkin est disponible au clic sur le bouton [Aide].

Pas de test

Ce bloc s'affiche uniquement pour les cas de test au format BDD.

Il permet d'ajouter des pas de test se basant sur la synthaxe Gherkin en choisissant un Mot-clé dans la liste déroulante et un rédigeant une Action.

Exécutions

Le bloc **Exécutions** liste les exécutions du cas de test et leurs attributs (statut, identifiant du testeur ayant exécuté le cas de test, date de l'exécution et nombre d'anomalies remontées). La table est alimentée automatiquement, en temps réel et ne peut être modifiée.

Anomalies connues

La table **Anomalies connues** ¹ liste les anomalies déclarées lors de l'exécution des cas de test. La table est alimentée automatiquement et en temps réel par le bugtracker et ne peut être modifiée. Deux liens cliquables permettent à l'utilisateur d'accéder à :

- la page de consultation de l'anomalie dans le bugtracker
- la page de consultation de l'exécution durant laquelle l'anomalie a été relevée

1. Cette ancre s'affiche uniquement lorsqu'un bugtracker est associé au projet du cas de test.[←](#)

Les attributs d'un cas de test

Un cas de test est caractérisé par différents attributs accessibles depuis le bloc **Informations** :

Info

Il est recommandé de remplir les attributs de manière homogène sur l'ensemble des projets afin d'identifier plus facilement les tests à inclure aux plans d'exécution et d'optimiser la priorisation des exécutions.

Référence

La référence du cas de test est facultative, néanmoins elle permet d'organiser son référentiel. Des conventions de nommage doivent être définies pour organiser et identifier les cas de test.

Statut

Le champ 'Statut' permet d'affecter un statut au cas de test. Par défaut, il sera "En cours de rédaction". Chaque statut est représenté par une couleur facilement identifiable dans la bibliothèque des cas de test grâce à la pastille qui précède la référence ou, s'il n'y a pas de référence, le libellé du cas de test. Le statut peut être modifié à l'aide de la liste déroulante dont les valeurs sont les suivantes :

-  En cours de rédaction
-  À approuver
-  Approuvé
-  Obsolète
-  À mettre à jour

Info

- Une fois validée, le cas de test peut être passé au statut '**Approuvé**'. Il est alors prêt à être intégré dans une itération pour exécution.
- Un cas de test peut être passé au statut '**Obsolète**' lorsqu'il n'est plus conforme au système testé. Ce statut permet d'archiver le cas de test dans le référentiel sans le supprimer.
- Le statut '**À mettre à jour**' est idéal pour identifier les cas de test qui nécessitent une modification suite à l'évolution du système testé.

Importance

Le champ 'Importance' permet d'affecter un niveau d'importance au cas de test ('Faible' par défaut). La valeur peut être modifiée à l'aide de la liste déroulante dont les options sont les suivantes:

- Très haute
- Haute
- Moyenne
- Faible

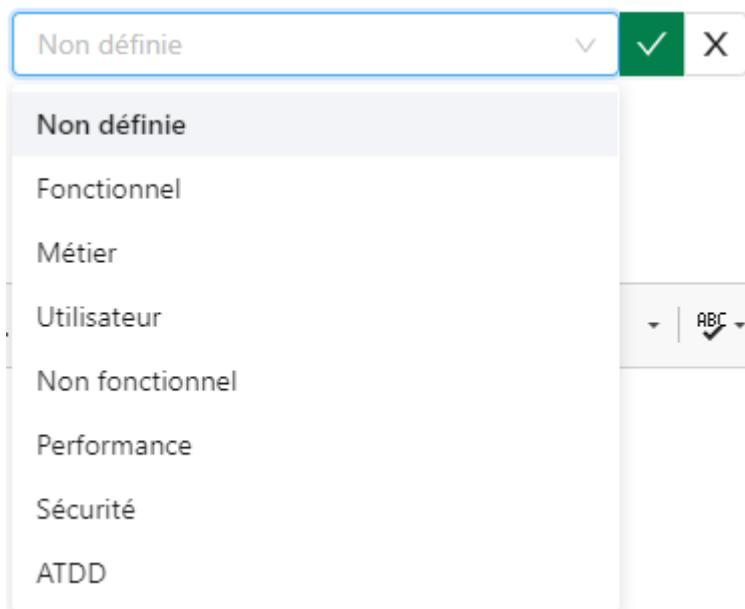
Focus

La case "Auto" au niveau de l'importance permet de déterminer automatiquement l'importance du cas de test à partir de la criticité des exigences qu'il vérifie.

L'importance du cas de test peut être utilisé pour organiser et prioriser les exécutions mais aussi pour en analyser les résultats (taux de succès/échec en fonction de l'importance des tests, importance des tests jamais exécutés).

Nature

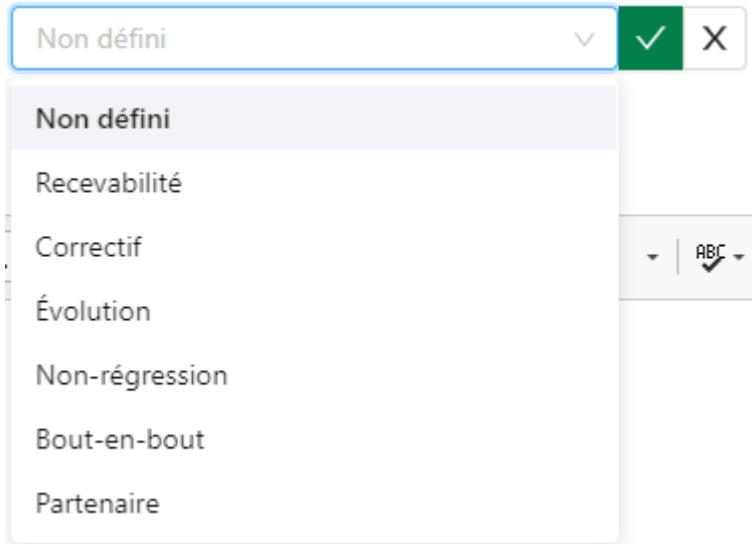
Le champ 'Nature' permet de définir la nature du cas de test ('Non définie' par défaut). Elle peut être modifiée à l'aide de la liste déroulante.



Ce champ permet d'identifier les cas de test au sein du patrimoine de test en fonction de leur nature. Les valeurs de ce champ sont personnalisables depuis l'administration de Squash.

Type

La valeur du champ 'Type' permet de définir le type du cas de test ('Non défini' par défaut). Elle peut être modifiée à l'aide de la liste déroulante.



Le champ type peut être utilisé pour identifier facilement un certain type de cas de test à ajouter à une campagne, comme les tests de non-régression.

Les valeurs de ce champ sont personnalisables depuis l'administration de Squash.

En savoir plus

Pour plus d'informations sur les listes personnalisées, se référer à la page [Les listes personnalisées d'un projet](#).

Description

Le champ 'Description' permet de décrire l'objectif du cas de test. La description reprend les éléments à vérifier de l'exigence associée au cas de test.

La description peut débuter par "*Le cas de test vérifie que [action]*".

Champs personnalisés

Les champs personnalisés peuvent prendre plusieurs formes (texte, case à cocher, date, tag...). Ils peuvent être renseignés au niveau d'un dossier de cas de test, d'un cas de test ou d'un pas de test. Ils n'apparaissent dans les différents blocs que s'ils sont ajoutés dans la configuration du projet.

En savoir plus

Pour plus d'informations sur les champs personnalisés, se référer à la page [Les champs personnalisés d'un projet](#).

Gérer des cas de test

Créer un cas de test

La création d'un cas de test se fait depuis l'espace Cas de test.

Ajouter un cas de test

Format	Classique
Nom	
Référence	
Description	B I U S ≡ ⋮⋮ ⊖ ≡ ≡ ≡ ≡ A Police Taille ABC
Ajouter un autre Ajouter Annuler	

Il est possible de créer un cas de test à la racine d'un projet ou d'un dossier.

Lors de la création, il est obligatoire de renseigner le format du cas de test (Classique, Gherkin ou BDD) et de saisir, à minima, une valeur pour le champ 'Nom'. Si des champs personnalisés obligatoires sont associés à l'objet Cas de test, ils apparaissent également dans la popup afin d'être renseignés.

Il est recommandé d'ajouter une référence et une description au cas de test même si ces champs sont facultatifs.

Info

Une fois le cas de test créé, le 'Format' ne peut plus être modifié mais les champs 'Nom', 'Référence' et 'Description' restent modifiables.

Créer des cas de test à partir des exigences

Pour gagner en temps et maximiser la couverture de tests, il est possible de créer des cas de test à partir des exigences.

Pour cela, il faut :

- Sélectionner la ou les exigence(s) dans l'espace Exigences. Il est possible de sélectionner un ou plusieurs dossiers d'exigences
- Cliquer sur le bouton **[Copier]** 
- Dans l'espace Cas de test, sélectionner l'emplacement de destination des cas de test puis cliquer sur le bouton **[Importer/Exporter]** 
- Sélectionner l'option 'Ajouter des cas de test à partir des exigences sélectionnées' et choisir le format du ou des cas de test qui seront créé(s)
- Une arborescence de cas de test identique à l'arborescence d'exigences sélectionnée est créée dans le format choisi.

Le cas de test créé à partir de l'exigence reprend :

- Le nom de l'exigence
- Sa référence
- Sa description
- Son importance en 'auto' à partir de sa criticité

Le cas de test est automatiquement associé à cette exigence et aura par défaut le statut 'En cours de rédaction'.

Info

La création de cas de test à partir d'exigences prend en compte le lien mère/filles entre exigences. Un cas de test est créé à l'identique de l'exigence mère ainsi qu'un dossier reprenant la référence et le nom de l'exigence mère contenant les cas de test issus des exigences filles.

Organiser le référentiel de tests

Squash TM offre plusieurs moyens visuels et méthodologiques pour organiser le référentiel et identifier facilement les tests et leurs attributs.

Les références

Une référence est un identifiant qui doit être unique. La référence facilite l'identification du cas de test :

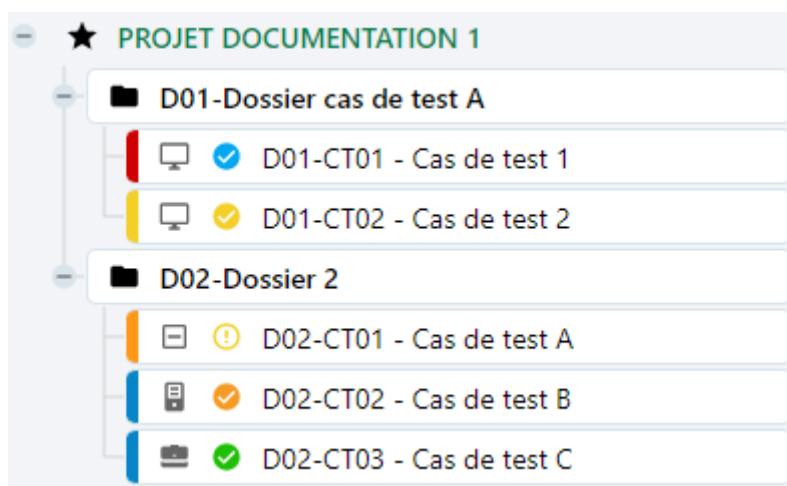
- **Dans la bibliothèque:** les cas de test y sont triés par ordre alphanumérique de la référence puis du nom du cas de test.
- **Dans le plan d'exécution:** dans le cas de plusieurs cas de test de noms identiques, la référence permet de les différencier.

Pour que le référentiel soit organisé de façon cohérente, il est important de définir des règles de nommage pour les références et les noms des cas de test.

Info

La création de dossiers et sous-dossiers est également un excellent moyen d'organiser le référentiel de tests au sein d'un même projet. Les dossiers peuvent aussi être triés en ajoutant une référence dans le champ 'Nom'.

Exemple d'utilisation des références pour les dossiers et les cas de test :



Les icônes et les pastilles

Les icônes et les pastilles permettent, depuis la bibliothèque d'avoir une vision globale sur l'état du référentiel de tests.

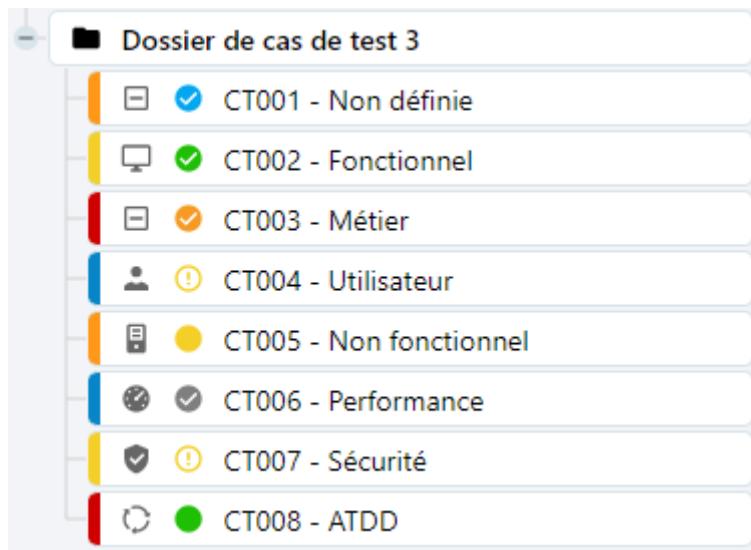
Dans la bibliothèque, les cas de test s'affichent dans une capsule blanche où les éléments suivants sont présents :

- 1ère position : Un onglet coloré indique l'importance du cas de test

- 2ème position : Une icône indique la nature du cas de test
- 3ème position : Une icône indique le statut du cas de test, la présence de pas de test, et l'association à une exigence.
 - La couleur de la pastille représente le statut du cas de test.
 - Une pastille "vide" signifie qu'aucun pas de test n'est présent dans le cas de test. À l'inverse, une pastille "pleine" signifie que le cas de test contient au moins un pas de test.
 - Une coche s'affiche dans la pastille lorsqu'au moins une exigence est reliée au cas de test.

Au survol, une infobulle détaille chaque élément.

Exemple :



- Le cas de test "CT002 - Fonctionnel" a une importance "Moyenne", est de nature "Fonctionnel", a pour statut 'Approuvé', contient des pas de test et est lié à une exigence.
- Le cas de test "CT005-Non fonctionnel" a une importance "Haute", est de nature "Non fonctionnel", a pour statut 'En cours de rédaction', contient des pas de test mais n'est pas lié à une exigence.
- Le cas de test "CT007-Sécurité" a une importance "Moyenne", est de nature "Sécurité", a pour statut 'En cours de rédaction' et ne contient pas de pas de test.

Info

Pour les cas de test Gerkhin, la pastille de statut apparaît toujours pleine car le script du cas de test est pré-rempli avec la balise de langue et le titre de la fonctionnalité.

Les couleurs

Chaque format de cas de test est représenté par une couleur de police spécifique dans la bibliothèque de l'espace Cas de test permettant leur identification rapide :

- Cas de test Classique en noir

- Cas de test Gherkin en bleu
- Cas de test BDD en vert



Les capsules

Des capsules sont visibles sur la page de consultation d'un cas de test, sous la référence. Elles indiquent:

- le statut du cas de test
- l'importance
- le statut de la dernière exécution



Associer les cas de test aux exigences

Associer des exigences à un cas de test en utilisant la bibliothèque

Pour couvrir une exigence par un cas de test, il faut lier le cas de test à l'exigence qu'il vérifie. Cette fonction est capitale pour établir la couverture des exigences par les cas de test, reprise dans l'espace Pilotage.

L'association d'exigence à un cas de test se fait depuis l'ancre **Exigences vérifiées par ce cas de test** d'un cas de test.

En cliquant sur le bouton  , il est possible, via un glisser-déposer depuis le volet 'Référentiel des Exigences' qui s'affiche à droite vers la page de consultation du cas de test, d'ajouter une ou plusieurs exigences dans la table 'Exigences vérifiées par ce cas de test'.

Exigences vérifiées par ce cas de test					
#	PROJET	RÉFÉRENCE	EXIGENCE	JALONS	CR. ST. VÉRIFIÉ PAR
1	Documentation Squash 1 (FR)	Ref01	Exigence_1	28/05/2021	  Ce cas de test 

Une fois liée au cas de test, l'exigence et ses attributs apparaissent dans la table. Un lien cliquable sur le nom de l'exigence permet d'accéder à la page de consultation de celle-ci.

L'ancre 'Exigences vérifiée par ce cas de test' se met à jour automatiquement avec le nombre d'exigences liées :



Une fois lié à l'exigence, le cas de test apparaît également dans la table 'Cas de test vérifiant cette exigence' de l'exigence associée.

Associer une/des exigences à un cas de test en utilisant la recherche

L'association d'exigence(s) à un cas de test peut se faire depuis l'ancre **Exigences vérifiées par ce cas de test** de l'espace **Cas de test** grâce à la recherche.

Le bouton  permet d'ajouter à la table 'Exigences vérifiées par ce cas de test' une ou plusieurs exigences via l'outil de recherche.

- Dans la partie gauche de l'écran, il est possible d'ajouter des filtres et autres critères de recherche.
- Dans la partie droite, la liste des exigences correspondantes s'affiche. Il est alors possible de lier toutes les exigences recherchées ou seulement une sélection.

Recherche d'exigences « Résultats de recherche

Rechercher	Nouvelle recherche	#	PROJET	ID	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB JAL.	VERSION	NB VERS.	NB PJ	NB CT.	Actions	
+ Ajouter un critère	Périmètre : Documentation Squash 1 (FR)	1	Documentation Squash 1 (FR)	3	Ref01	Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	0	1	2	0	0		
	Versions : Toutes les versions	2	Documentation Squash 1 (FR)	13	Ref01	Exigence 1	●	✗	Ergonomique	admin	admin	0	1	1	0	1		
		3	Documentation Squash 1 (FR)	16	Ref01	Exigence 1	●	▼	Non définie	admin	admin	1	1	1	0	4		
		4	Documentation Squash 1 (FR)	91	Ref01	Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	1	2	2	0	4		
		5	Documentation Squash 1 (FR)	15	Ref01	Exigence 1-Copie1	●	▼	Non définie	admin	admin	1	1	1	0	2		
		6	Documentation Squash 1 (FR)	17	Réf 2	Exigence 2	●	▼	Non définie	admin	admin	1	1	1	0	0		
		7	Documentation Squash 1 (FR)	18	Réf 3	Exigence 3	●	—	Fonctionnelle	admin	admin	0	1	1	0	0		
		8	Documentation Squash 1 (FR)	10	Référence d...	Nom de l'exigence	●	▲	Fonctionnelle	admin	admin	1	1	1	1	2		
		9	Documentation Squash 1 (FR)	14	Référence d...	Nom de l'exigence	●	▲	Fonctionnelle	admin	admin	1	1	1	0	1		

1 - 9 / 9 50 ▾ | ⟲ ⟳ 1/1 ⟷ ⟸ ⟹

Une fois liée au cas de test, l'exigence et ses attributs apparaissent dans la table.

Exigences vérifiées par ce cas de test

#	PROJET	RÉFÉRENCE	EXIGENCE	JALONS	CR.	ST.	VÉRIFIÉE PAR
1	Documentation Squash 1 (FR)	Ref01	Exigence 1	28/05/2021	▼	●	Ce cas de test

L'ancre se met à jour avec le nombre d'exigence(s) liée(s) :



Une fois lié à l'exigence, le cas de test apparaît également dans la table 'Cas de test vérifiant cette exigence' de l'espace **Exigences**.

Gérer le scénario de test d'un cas de test classique

Prérequis et pas de test d'un cas de test classique

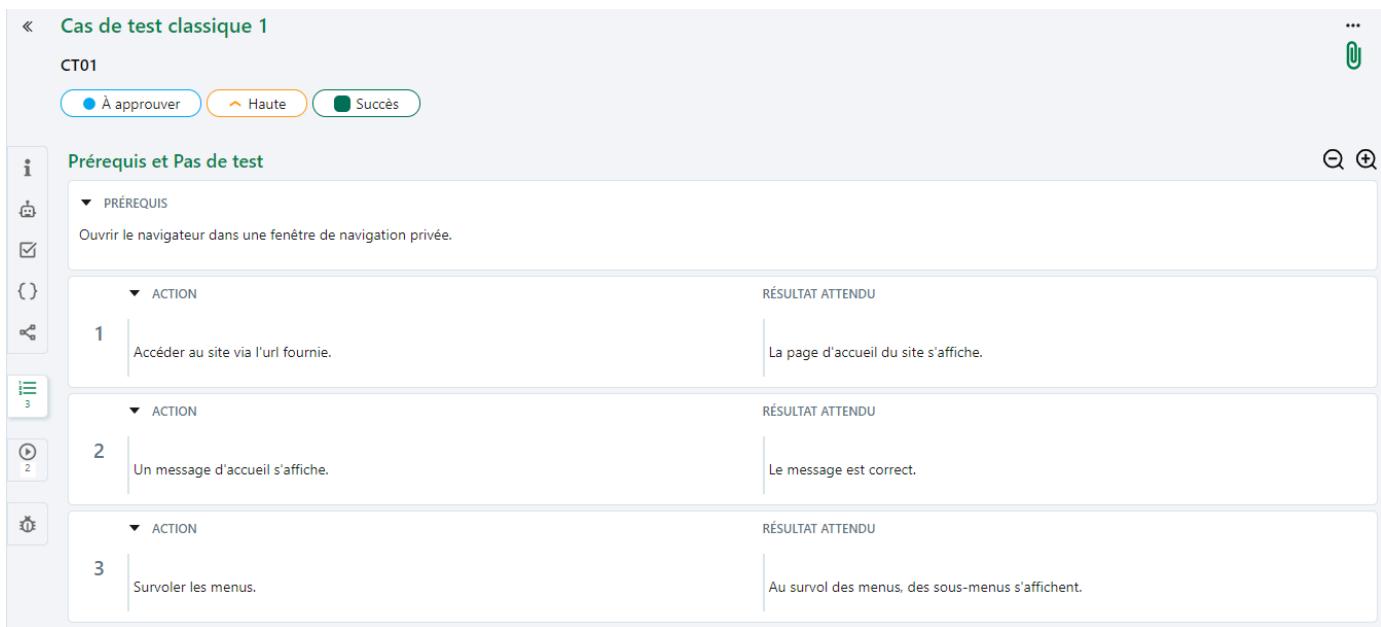
Depuis l'espace **Cas de test**, l'ancre prérequis et pas de test  se compose de deux parties:

- une partie Prérequis

Les préconditions du cas de test. Ici, il faut détailler les actions à accomplir ou les conditions à respecter avant de commencer l'exécution des pas de test.

- une partie Pas de test

Une suite d'actions à accomplir et de résultats attendus qui permettent la bonne exécution du cas de test dans son ensemble. Ils permettent de vérifier les spécifications de l'exigence liée.



The screenshot shows a test case named "Cas de test classique 1" (CT01). It includes a "Prérequis et Pas de test" section. The "Prérequis" section contains a single step: "Ouvrir le navigateur dans une fenêtre de navigation privée.". The "Pas de test" section contains three steps, each with an action and an expected result:

Action	Résultat attendu
1 Accéder au site via l'url fournie.	La page d'accueil du site s'affiche.
2 Un message d'accueil s'affiche.	Le message est correct.
3 Survoler les menus.	Au survol des menus, des sous-menus s'affichent.

Ces deux parties sont constituées de champs de texte riche dans lesquels il possible d'ajouter une mise en forme, des tableaux, des URL ou encore des images.

Focus

Il est fortement déconseillé d'utiliser le copier/coller pour ajouter des images dans les différents champs de texte riche de Squash TM.

Pour ajouter des images dans les champs Prérequis, Action et Résultat attendu, il faut d'abord les ajouter en pièce-jointes du cas de test ou du pas de test puis les ajouter dans le champ de texte riche souhaité en utilisant le bouton 

et en ajoutant l'URL de l'image à joindre.

Au survol des pas de test, une barre d'icônes s'affiche en haut à droite du bloc. À l'aide de ces boutons, il est possible:

- **d'ajouter** un pas de test (il sera ajouté directement sous le pas de test sélectionné)

- de **supprimer** un pas de test
- de **copier** et **coller** un pas de test
- d'**associer des exigences**
- d'**afficher le détail** du pas de test
- d'**ajouter une pièce jointe**

The screenshot shows a software interface for managing test cases. On the left, there's a list of steps under the heading "ACTION". Step 3 is selected and labeled "Survoler les menus". To the right, under "RÉSULTAT ATTENDU", it says "Au survol des menus, des sous-menus s'affichent". At the top right, there are several icons: a plus sign, a magnifying glass, a clipboard, and a trash can. A tooltip for the magnifying glass icon says "Associer des exigences". Below these icons, there are three buttons: "Détails du pas de test", "Ajouter une pièce jointe", and another magnifying glass icon.

Le bouton permet de réduire l'affichage et d'avoir une vue d'ensemble des pas de test rédigés.

This screenshot shows the same software interface with the minus sign icon now highlighted, indicating it has been clicked to expand the test steps. The expanded view shows three steps: 1. ACTION: Accéder au site via l'url fournie. RÉSULTAT ATTENDU: La page d'accueil du site s'affiche. 2. ACTION: Un message d'accueil s'affiche. RÉSULTAT ATTENDU: Le message est correct. 3. ACTION: Survoler les menus. RÉSULTAT ATTENDU: Au survol des menus, des sous-menus s'affichent. At the top right, there are two more icons: a minus sign and a plus sign.

Le bouton permet de développer l'affichage des pas de test.

Réordonner les pas de test

Pour réordonner les pas de test, il est possible de faire un glisser-déposer ou d'utiliser les flèches

 Remonter le pas de test ou  qui apparaissent au survol d'un pas de test.

Le nouvel ordre après modification sera pris en compte lors de l'exécution.

Variabiliser un cas de test classique

Squash TM permet de variabiliser et de valoriser des pas de test par une gestion des paramètres et des jeux de données.

Paramètres

Pour être considéré comme tel, un paramètre doit se présenter sous la forme : **`${'Nom_du_parametre'}`**.

ACTION	RÉSULTAT ATTENDU
1 Veuillez entrer le nom \${parametre_1} dans le champ 'Nom' et cocher la case \${parametre_2}.	\${parametre_1} est renseigné dans le champ 'Nom' et la case \${parametre_2} est cochée.

Focus

Le nom du paramètre doit contenir exclusivement les caractères suivants: [0-9], [a-z], [A-Z] et [-,_] et ne doit comprendre aucun espace, caractère spécial ou accentué.

Un paramètre peut également être ajouté au bloc "Prérequis" du cas de test. Il s'écrira sous la même forme que pour un pas de test.

Les paramètres créés sont automatiquement répertoriés dans la table de l'ancre **Paramètres et jeux de données** {} et le nom de chaque paramètre est repris en en-tête de colonne.

Il est possible d'ajouter de nouveaux paramètres directement depuis cette table mais ils ne seront pas utilisés s'ils ne sont pas présents dans le prérequis ou les pas de test du cas de test. Il est donc recommandé de renseigner les paramètres directement dans les prérequis ou les pas de test afin qu'ils soient automatiquement récupérés dans le bloc "Paramètres et jeux de données".

Jeux de données

Il est possible d'ajouter un ou plusieurs jeux de données à un cas de test à partir de la table **Paramètres et jeux de données** en cliquant sur le bouton [Ajouter un jeu de données] et en renseignant la valeur qui remplacera le ou les paramètres.

Ajouter un jeu de données

Nom du JDD Jeu_de_donnees1

parametre_2 Adhérent

parametre_1 Thomas Dupont

Ajouter un autre

Ajouter

Annuler

Les jeux de données ajoutés sont automatiquement mis à jour dans la table **Paramètres et jeux de données**.

Paramètres et jeux de données

+ Ajouter un jeu de données

NOM ↑	parametre_2 ...	parametre_1 ...	+
Jeu_de_donnees1	Adhérent	Thomas Dupont	☒
Jeu_de_donnees2	Non adhérent	Julie Martin	☒

Pendant l'exécution du cas de test, le paramètre sera remplacé par la valeur du jeu de données.

Info

Lorsqu'on intègre au Plan d'exécution (Espace Campagnes) un cas de test possédant plusieurs jeux de données, il se créera dans la campagne autant de lignes (et donc de tests) qu'il y'a de jeux de données, sauf il est précisé quel(s) jeu(x) de données doit(vent) être testé(s).

Factoriser : Appeler un cas de test tiers

Appeler un cas de test

Le mécanisme d'appels de tests dans un cas de test permet la construction de bibliothèques modulaires de cas de test. Lors de l'exécution, les pas de test du cas de test appelé sont vu comme des pas de test dans le cas de test appelant.

Ce mécanisme peut aussi être utilisé pour des tests de bout en bout faisant appel au patrimoine de tests de différents projets.

L'appel de cas de test se fait depuis l'ancre 'Prérequis et Pas de test'  de l'espace **Cas de test**. Un cas de test appelé peut être ajouté avant ou après n'importe quel pas de test.

Il est possible d'appeler un cas de test de deux façons :

- En sélectionnant dans la bibliothèque des cas de test puis en faisant un glisser-déposer.
- En cliquant sur le bouton [...] en haut à droite du pas de test puis en cliquant sur l'option « Appeler un cas de test » et en faisant un glisser-déposer.

Info

Il n'est pas possible d'appeler un cas de test Gherkin ou BDD.

Les cas de tests appelants sont listés dans le bloc « Cas de test appelé par » dans l'onglet 'Informations' du cas de test appelé.

Exemple : Le Cas de test B est appelé dans le Cas de test A c'est à dire que les pas de test contenus dans le Cas de test B se retrouvent dans le Cas de test A.

Cas de test A

CT001

● À approuver ⚡ Haute Pas d'exécution

Prérequis et Pas de test

▼ PRÉREQUIS
Avoir un compte Administrateur.

ACTION		RÉSULTAT ATTENDU
1	Entrer le login et le mot de passe administrateur et cliquer sur le bouton [Se connecter].	La page d'accueil s'affiche.
2	Appel de " Cas de test B " avec le jeu de données " Choisir un jeu de données " ACTION 1 Cliquer sur le menu "Mon compte". 2Modifier l'adresse postale et cliquer sur [Confirmer].	RÉSULTAT ATTENDU La page "Mon compte" s'affiche. Les modifications ont bien été enregistrées.
3	Cliquer sur [Se déconnecter]	La page de connexion s'affiche.

Le Cas de test A (cas de test appelant) s'affiche dans le bloc "Cas de test appelé par" dans l'onglet 'Informations' du Cas de test B (cas de test appelé).

Cas de test B

CT002

● Approuvé ⚡ Moyenne Pas d'exécution

▼ Cas de test appelé par

#	PROJET	RÉFÉRENCE	CAS DE TEST	JDD	N° PT
1	Documentation Squash 1 (FR)	CT001	Cas de test A	-	2

Choisir un jeu de données

Lors d'un appel de cas de test avec jeux de données, Squash TM permet de choisir:

- d'hériter d'un des jeux de données du cas de test appelé.

En choisissant l'option "*Choisir un jeu de données parmi ceux du cas de test appelé*", lors de l'exécution le paramètre est automatiquement remplacé par la valeur du jeu de données choisi.

- d'hériter des paramètres du cas de test appelé sans ses jeux de données.

En choisissant l'option "*Ne pas choisir de jeux de données parmi ceux du cas de test appelé (paramètres délégués)*", les paramètres du cas de test appelé sont ajoutés aux paramètres du cas de test appelant. La valeur de ces paramètres doit être définie au niveau de ce cas de test.

Associer une exigence à un pas de test

L'association d'une exigence à un pas de test se fait depuis l'ancre 'Prérequis et pas de test'  de l'espace **Cas de test**.

En cliquant sur le bouton [...] puis en sélectionnant l'option "Associer des exigences", l'arbre du Référentiel des exigences permet d'associer une exigence à un pas de test via un glisser-déposer.

-Une fois associée au pas de test, l'exigence associée apparaît:

- dans le pas de test, sous les champs 'Action' et 'Résultat attendu'

ACTION		RÉSULTAT ATTENDU
EXIGENCES ASSOCIÉES		
1 Entrer le login et le mot de passe administrateur et cliquer sur le bouton [Se connecter].		La page d'accueil s'affiche.
Documentation Squash 1 (FR)	Réf 2	Exigence 2

- dans la table 'Exigences vérifiées par ce cas de test' de l'espace **Cas de test**

Exigences vérifiées par ce cas de test					
#	PROJET	RÉFÉRENCE	EXIGENCE	JALONS	CR. ST. VÉRIFIÉE PAR
1	Documentation Squash 1 (FR)	Réf 2	Exigence 2	28/05/2021	  Pas de test #1 

Le pas de test associé à l'exigence apparaît:

- dans la table 'Cas de test vérifiant cette exigence' de l'espace **Exigences**.

Cas de test vérifiant cette exigence					
#	PROJET	RÉFÉRENCE	CAS DE TEST	JALONS	ST. IMP.
1	Documentation Squash 1 (FR)	CT001	Cas de test A	-	  

Rédiger un pas de test en visualisant les exigences



Gérer le script d'un cas de test Gherkin

Script d'un cas de test Gherkin

(structure + bouton + Edition + Modifier la langue du script Gherkin)

Insérer des snippets

Variabiliser un script Gherkin

Vérifier la syntaxe du script

Utiliser l'aide

(l'aide change en fonction de la langue choisi pour le script)

Exporter le script d'un cas de test Gherkin

Gérer le script d'un cas de test BDD

Pas de test d'un cas de test BDD

(structure + bouton + édition + autocomplétion (focus+renvoi vers plugin) + Réordonner)

Variabiliser un cas de test BDD

(param libre + param porté)

Editer les données complémentaires d'un pas de test BDD

(table, docstring, commentaires)

Générer l'aperçu du script d'un cas de test BDD

(voir doc legacy)

Exporter le script d'un cas de test BDD

Traitement de masse des cas de test

Renseigner un fichier d'import de cas de test

L'import de cas de test via un fichier Excel permet de créer ou modifier un patrimoine de tests **en masse**. Il est possible d'importer des cas de test, leurs attributs, leurs paramètres et jeux de données ainsi que leur associations à des exigences.

Cette fonctionnalité est très utile :

- lors d'une **migration** depuis un outil tiers
- pour récupérer un patrimoine de tests existant dans un document
- pour effectuer des modifications en masse sur les cas de test présents dans Squash

L'import de cas de test se fait depuis des fichiers au format **.xls**, **.xlsx**, **.xlsm** ou un dossier **Zip**.

Info

L'import est réservé aux profils "Administrateur" et "Chef de projet".

Un gabarit d'import pour les formats Excel ou Zip est téléchargeable depuis la popup d'import dans l'espace Cas de test.

Focus

Il n'est pas possible d'importer des cas de test BDD

Il n'est pas possible de modifier le format d'un cas de test (Classique/Gherkin/BDD) via l'import

Structure du fichier d'import au format Excel

Le fichier d'import comprend cinq onglets :

- L'onglet TEST_CASES renseigne les informations liées aux cas de test à importer comme l'emplacement, la description, l'importance, etc.
- L'onglet STEPS renseigne les informations sur les pas de test d'un cas de test classique
- L'onglet PARAMETERS renseigne les informations liées aux paramètres d'un cas de test
- L'onglet DATASETS renseigne les informations liées aux jeux de données
- L'onglet LINK_REQ_TC renseigne les informations pour associer les cas de test aux exigences déjà présentes dans Squash.

Focus

Le fichier d'import doit respecter les règles ci-dessous :

- Les noms des 5 onglets ne doivent pas être modifiés.
- Les entêtes des colonnes ne doivent pas être modifiées.
- Les lignes vides ne sont pas interprétées.
- Les cellules ne doivent pas être fusionnées.
- L'ordre des lignes n'a pas d'importance.
- L'import se fait ligne par ligne.

Onglet TEST_CASES

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
ACTION	Valeur qui indique l'action à effectuer.	<u>Champ Obligatoire</u> C : pour la création (Create) U : pour la mise à jour (Update)
TC_PATH	Chemin du cas de test. Il commence par "/nom du projet" et se termine par le nom du cas de test. Il inclut le nom du projet car l'import est multi-projet	<u>Champ Obligatoire</u> Par exemple : - /projet/dossier/casdetest
TC_NUM	Ordre du cas de test dans son dossier conteneur. - Mode CREATE : si non renseigné, considéré comme le dernier élément du conteneur. Si renseigné, le cas de test est donc créé à cette position. - Mode UPDATE : si non renseigné l'information est ignorée. Si le numéro d'ordre renseigné est différent de l'ordre actuel le cas de test est déplacé à cette nouvelle position.	

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
TC_UUID	<p>Identifiant universel unique du cas de test.</p> <p>- Mode CREATE : si renseigné, le cas de test est créé avec cet UUID. Si non renseigné, le cas de test est créé avec un UUID généré automatiquement.</p> <p>- Mode UPDATE : la valeur de la colonne TC_UUID n'est pas considérée. Il n'est pas possible de modifier l'UUID d'un cas de test déjà existant dans la base de données.</p>	<p>Si renseignée, la valeur de la colonne TC_UUID doit correspondre à l'expression régulière :</p> <p>[0-9a-fA-F]{8}-[0-9a-fA-F]{4}-[0-9a-fA-F]{4}-[0-9a-fA-F]{4}-[0-9a-fA-F]{12}</p>
TC_REFERENCE	Référence du cas de test	
TC_NAME	<p>Nom du cas de test.</p> <p>- Mode CREATE: le champ est ignoré</p> <p>- Mode UPDATE : permet de renommer un cas de test</p>	
TC_MILESTONE	<p>Intitulé du ou des jalons associés au cas de test. Si un objet est associé à plusieurs jalons, chacun des jalons doit être renseigné dans la colonne correspondante séparé par un " ".</p> <p>Mode UPDATE : si la colonne est vide, les associations existantes sont supprimées.</p>	<p>Par exemple si un cas de test est associé à deux jalons :</p> <p>Jalon1 Jalon 2</p>
TC_WEIGHT_AUTO	<p>Si, à l'import, la valeur est à "1" Squash déduit l'importance du cas de test en fonction des exigences qui lui sont associées y compris celles associées aux cas de test appelés.</p> <p>Si la colonne ou la valeur est omise, la valeur par défaut prise en compte est "0" .</p>	<ul style="list-style-type: none"> - "1" : Si le calcul de l'importance est automatique - "0" : Si la valorisation de l'importance est manuelle.
TC_WEIGHT	<p>Code de l'importance du cas de test.</p> <p>Si TC_WEIGHT_AUTO = 1, la valeur indiquée pour TC_WEIGHT est ignorée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - VERY_HIGH (Très haute) - HIGH (Haute) - MEDIUM (Moyenne) - LOW (Faible) [Valeur par défaut]

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
TC_NATURE	Code de la nature du cas de test	<ul style="list-style-type: none"> - NAT_ATDD (ATDD) - NAT_BUSINESS_TESTING (Métier) - NAT_FUNCTIONAL_TESTING (Fonctionnelle) - NAT_NON_FUNCTIONAL_TESTING (Non fonctionnelle) - NAT_PERFORMANCE_TESTING (Performance) - NAT_SECURITY_TESTING (Sécurité) - NAT_UNDEFINED (Non définie) [Valeur par défaut] - NAT_USER_TESTING (Utilisateur)
TC_TYPE	Code du type de cas de test	<ul style="list-style-type: none"> - TYP_COMPLIANCE_TESTING (Recevabilité) - TYP_CORRECTION_TESTING (Correctif) - TYP_END_TO_END_TESTING (Bout-en-bout) - TYP_EVOLUTION_TESTING (Évolution) - TYP_PARTNER_TESTING (Partenaire) - TYP_REGRESSION_TESTING (Non-régression) - TYP_UNDEFINED (Non définie) [Valeur par défaut]
TC_STATUS	Code du statut de rédaction du cas de test	<ul style="list-style-type: none"> - APPROVED (Approuvé) - OBSOLETE (Obsolète) - TO_BE_UPDATED (À mettre à jour) - UNDER REVIEW (À approuver) - WORK_IN_PROGRESS (En cours de rédaction) [Valeur par défaut]
TC_DESCRIPTION	Description du cas de test	
TC_PRE_REQUSITE	Prérequis du cas de test	

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
TC_CREATED_ON	Date de création du cas de test. Les dates sont exportées dans des cellules de type date ou de type texte au format ISO 8601	Format : YYYY-MM-DD Si elle n'est pas renseignée, la date courante est utilisée.
TC_CREATED_BY	Login du créateur.	Si non renseigné, c'est le login de l'utilisateur réalisant l'import qui est utilisé.
TC_LAST_MODIFIED_ON	<i>Date de dernière modification du cas de test</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
TC_LAST_MODIFIED_BY	<i>Login du dernier modificateur.</i>	<i>Colonne ignorée si présente dans le fichier d'import</i>
TC_KIND	Code du format du cas de test. Si non renseigné, le cas de test est importé comme un cas de test classique.	Format : - STANDARD (Classique) - GHERKIN - KEYWORD (BDD)
TC_SCRIPT	Script Gherkin du cas de test	
TC_AUTOMATABLE	Eligibilité à l'automatisation du cas de test	- M : À instruire [Valeur par défaut] - Y : Eligible - N : Non éligible
TC_CUF_<cuf's code>	Une colonne par champ personnalisé. Dans l'en-tête, remplacer <cuf's code> par le code du champ personnalisé.	Valeur associée au champ personnalisé

Onglet STEPS

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
ACTION	Valeur qui indique l'action à effectuer.	<u>Champ Obligatoire</u> C : pour la création (Create) U : pour la mise à jour (Update)

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
TC_OWNER_PATH	Chemin vers le cas de test propriétaire du pas de test.	<u>Champ obligatoire</u> Par exemple : - /projet/dossier/casdetest
TC_STEP_NUM	Numéro d'ordre de l'étape de test (commence à 1) Pour l'import, les numéros peuvent ne pas se suivre : on prend l'ordre relatif entre les différents TC_STEP_NUM. L'ordre d'apparition dans le fichier est pris en compte si deux pas de test ont le même numéro d'ordre, ou si la valeur est absente	
TC_STEP_IS_CALL_STEP	Permet d'indiquer que ce pas de test est soit une action soit un cas de test appelé	- "0" si l'étape est un pas de test [Valeur par défaut] - "1" si l'étape est un cas de test appelé
TC_STEP_CALL_DATASET	La colonne n'est prise en compte que si TC_STEP_IS_CALL_STEP = "1"	- "INHERIT" si l'option choisie est de ne pas choisir de jeu de données, le cas de test appelant hérite des paramètres du cas de test appelé - <NAME> : donne le nom du jeu de données choisi.
TC_STEP_ACTION	- Action de l'étape - Ou chemin vers le cas de test appelé	Par exemple, dans le cas d'un appel de cas de test : CALL /projet/dossier/nom_du_CT_appelé
TC_STEP_EXPECTED_RESULT	- Résultat attendu de l'étape - Si STEP_IS_CALL_STEP = 1, cette colonne est ignorée	
TC_STEP_CUF <cuf's code>	Une colonne par champ personnalisé. Dans l'en-tête, remplacer <cuf's code> par le code du champ personnalisé du pas de test.	Valeur associée au champ personnalisé

Onglet PARAMETERS

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
ACTION	Valeur qui indique l'action à effectuer.	<u>Champ Obligatoire</u> C : pour la création (Create) U : pour la mise à jour (Update)
TC_OWNER_PATH	Chemin vers le cas de test propriétaire du paramètre	<u>Champ obligatoire</u> Par exemple : - /projet/dossier/casdetest
TC_PARAM_NAME	Nom du paramètre, doit contenir uniquement les caractères suivants : [0-9], [a-z], [A-Z] et [-,_].	<u>Champ obligatoire</u>
TC_PARAM_DESCRIPTION	Description du paramètre	

Onglet DATASETS

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
ACTION	Valeur qui indique l'action à effectuer.	<u>Champ Obligatoire</u> C : pour la création (Create) U : pour la mise à jour (Update)
TC_OWNER_PATH	Chemin vers le cas de test propriétaire du jeu de données.	<u>Champ obligatoire</u> Par exemple : - /projet/dossier/casdetest
TC_DATASET_NAME	Nom du jeu de données.	<u>Champ obligatoire</u>
TC_PARAM_OWNER_PATH	Chemin vers le cas de test propriétaire du paramètre. Cette colonne est nécessaire dans le cas de paramètres venant de cas de test appelés par le cas de test propriétaire du jeu de données.	

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
TC_DATASET_PARAM_NAME	Nom du paramètre pour lequel la valeur sera renseignée. Il doit contenir uniquement les caractères suivants : [0-9], [a-z], [A-Z] et [-,_]. A l'import, si aucun paramètre ne correspond, la valeur est ignorée.	<u>Champ obligatoire</u>
TC_DATASET_PARAM_VALUE	Valeur correspondante pour le couple {jeux de données paramètre} spécifié.	

Onglet LINK_REQ_TC

Pour faire des associations entre les cas de test et des exigences présentes dans le référentiel, les 3 champs sont obligatoires.

Nom de la colonne	Description	Valeur attendue
REQ_PATH	Chemin de l'exigence depuis le nom du projet jusqu'au nom de l'exigence (version courante) NB : le nom de la version courante peut différer de celui de la version à lier	Par exemple : - /projet/dossier/exigence - /projet/exiMère/exiFille
REQ_VERSION_NUM	Numéro de la version d'exigence à lier	
TC_PATH	Chemin du cas de test depuis le nom du projet jusqu'au nom du cas de test	Par exemple : /projet/dossier/casdetest

Info

Avec un import Excel, il est possible de mettre en forme tous les champs de type texte riche comme la description ou encore les pas de test en utilisant des balises HTML.

Structure du fichier d'import au format Zip

Le fichier zip contient les dossiers, les sous dossiers ainsi que l'ensemble des cas de test à importer. Pour chaque cas de test à importer, il faut créer un fichier Excel. Chaque fichier doit contenir un onglet avec les informations du cas de test. Le nom de l'onglet doit correspondre au **nom du cas de test à importer**. Ces fichiers doivent être placés dans leurs dossiers respectifs afin que les cas de test soient importés au bon emplacement dans la bibliothèque de l'Espace Cas de test.

Par exemple:

- Pour importer 10 cas de test, il faut 10 fichiers Excel.
- Pour importer un cas de test dans un dossier intitulé "Dossier1" : il faut créer un dossier intitulé "Dossier1", y placer le fichier Excel qui contient les informations du cas de test à importer avant de le zipper pour import.

Focus

L'import par .zip ne permet pas d'importer des cas de test Gherkin et BDD

L'import par .zip se fait sur **un seul projet** à la fois

Seule la création de nouveaux cas de test est possible via un import par .zip

L'import par .zip ne permet pas d'importer les paramètres, les jeux de données et les associations d'un cas de test.

L'onglet du fichier Excel d'un cas de test doit contenir les balises suivantes dans ordre indiqué ci-dessous :

Balise	Première valeur	Deuxième valeur	Commentaire
Description	Indiquer la description du cas de test.		Cette donnée alimentera le champ "Description" du cas de test
Importance	Indiquer l'importance du cas de test en choisissant l'une des valeurs normées suivantes : - VERY_HIGH (Très haute) - HIGH (Haute) - MEDIUM (Moyenne) - LOW (Faible).		Cette donnée alimentera le champ "Importance" du cas de test
Created_by	Indiquer le login du créateur.		Cette donnée alimentera le champ "Créé par" du cas de test
Created_on	Possibilité d'inscrire la date soit au format de cellule date (heure incluse) ou texte dans ce dernier cas, indiquer la date de création au format JJ/MM/AAAA.		Cette donnée alimentera le champ "Créé par xxx le ..." du cas de test

Balise	Première valeur	Deuxième valeur	Commentaire
Action_step	Indiquer l'action à réaliser.	Indiquer le résultat attendu.	Cette balise entraîne la création d'un nouveau pas de test à chaque fois qu'elle est rencontrée. Les pas de test sont créés dans l'ordre du fichier (de haut en bas).
Prerequisite	Indique les informations à ajouter dans les "Prérequis" du cas de test.		Si plusieurs lignes du fichier Excel sont renseignées avec cette balise, les différentes valeurs seront concaténées dans le champ "Prérequis".

Par exemple:

Les informations du cas de test sont contenues dans le premier onglet. Le nom donné à cet onglet sera le nom du cas de test "Cas de test 1"

A	B	C	D
DESCRIPTION	Ceci est la description du cas de test à importer		
IMPORTANCE	HIGH		
CREATED_BY	admin		
CREATED_ON	31/12/2020		
ACTION_STEP	Ceci est une action n°1	Ceci est le résultat attendu du pas de test n°1	
ACTION_STEP	Ceci est une action n°2	Ceci est le résultat attendu du pas de test n°2	
ACTION_STEP	Ceci est une action n°3	Ceci est le résultat attendu du pas de test n°3	
PREREQUISITE	Ceci est le prérequis du cas de test		
UUID	27ada83b-9373-4319-899a-7c09ee85c31d		

Importer des cas de test

Squash permet d'importer une arborescence de cas de test depuis un fichier au format .xls ou .zip

Pour réaliser cet import, il faut renseigner un fichier Excel en respectant les recommandations faites dans [Renseigner un fichier d'import de cas de test](#) puis l'importer via l'option [**Importer**] de l'espace Cas de test. Il est possible de simuler l'import pour vérifier la cohérence du fichier d'import avant de l'importer.

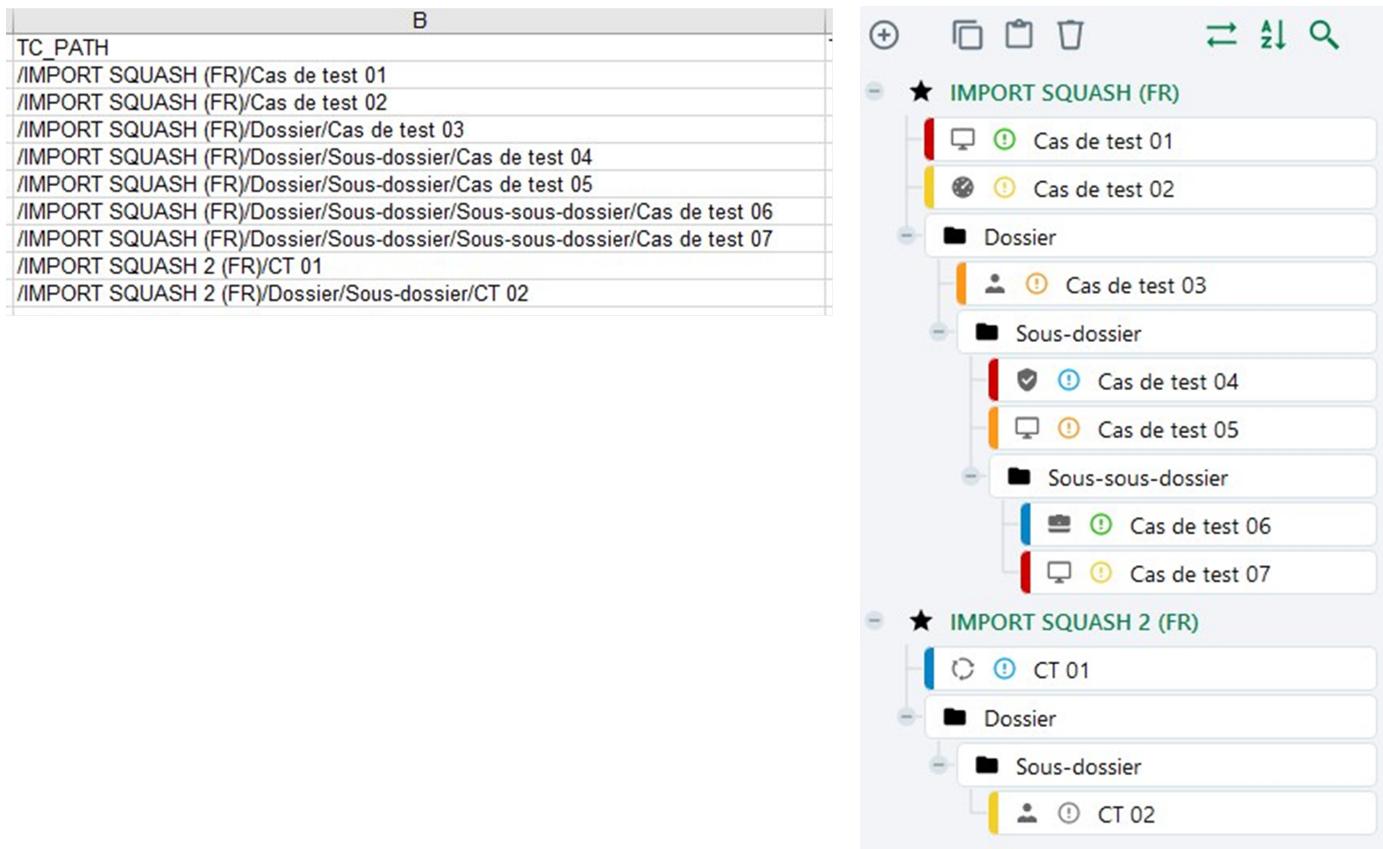
En savoir plus

Pour plus de détails sur la procédure à suivre pour réaliser un import, consulter la page [Importer/Exporter un objet](#).

L'import permet de créer des cas de test avec toutes les fonctionnalités disponibles dans l'espace Cas de test:

Créer une arborescence de cas de test

L'arborescence est très importante car elle permet d'**organiser le référentiel de tests**. L'import offre la possibilité de créer une arborescence précise des dossiers et cas de test à importer et ce dans plusieurs projets à la fois.



The screenshot illustrates the import process. On the left, a portion of an Excel spreadsheet titled 'TC_PATH' shows a hierarchical list of test cases and their paths. On the right, the Squash interface displays the imported structure. It shows two main projects: 'IMPORT SQUASH (FR)' and 'IMPORT SQUASH 2 (FR)'. Each project contains a root folder ('Dossier') which further contains sub-folders ('Sous-dossier') and individual test cases ('Cas de test'). The imported structure matches the one shown in the Excel file, including nested folders and specific test case names like 'Cas de test 01' through 'Cas de test 07' and 'CT 01' through 'CT 02'.

Si les dossiers sont inexistant dans Squash au moment de l'import, ceux-ci sont créés par l'import.

Par exemple :

Pour le chemin: /Projet1/Dossier1/Sousdossier1/Casdetest1

Le cas de test Casdetest1 est ajouté dans le projet Projet1, dans le dossier Sousdossier1, sous-dossier de Dossier1.

Importer des cas de test avec une liste personnalisée

Si une liste personnalisée est configurée pour la nature et/ou le type des cas de test sur le projet, dans le fichier d'import, le **code de l'option** souhaitée est à renseigner dans la colonne "TC_NATURE" et/ou "TC_TYPE"

Par exemple :

1. Avoir une liste personnalisée avec plusieurs options, dont une des options est "Nature2" associée au code "N2".

The screenshot shows a software interface for managing test case categories. At the top, there's a header 'Liste Nature Cas de test'. Below it, under 'Informations', are fields for 'Code' (LNC), 'Création' (07/05/2021 10:58 (admin)), and 'Modification' (jamais). A 'Description' field contains the text 'Liste personnalisée pour le champ Nature des cas de test'. Under 'Options', there's a table with columns: '#', 'NOM', 'CODE', 'ICÔNE', 'COULEUR', and 'DÉFAUT'. The table has three rows: 1. Nature1, N1, Aucune, checked (radio button); 2. Nature2, N2, Aucune, unselected (radio button); 3. Nature3, N3, Aucune, unselected (radio button).

1. Dans le fichier Excel, renseigner la valeur du code de l'option dans la colonne "TC_NATURE" : ici "N2"
2. Lorsque le fichier est importé, le cas de test est créée et le champ 'Nature' est renseigné par "Nature2"

Importer des cas de test avec des champs personnalisés

Si des champs personnalisés (CUF) sont configurés pour les cas de test du projet, dans le fichier d'import, la colonne "TC_CUF_<code du cuf>" peut être renseignée, à raison d'une colonne par champ personnalisé. L'entête de la colonne doit comporter le code du champ personnalisé présent sur sa page de consultation.

Contenu de la colonne "TC_CUF_<code du cuf>" :

Type de champ personnalisé	Valeur attendue
Tag	Tag1 Tag2

Type de champ personnalisé	Valeur attendue
Case à cocher	'true' ou 'false'
Liste déroulante	Libellé de l'option
Numérique	Par exemple : '50', '12,8'
Date	'AAAA-MM-JJ'
Texte simple	Texte avec 255 caractères maximum sans mise en forme
Texte riche	Pour importer de la mise en forme, le texte doit être en HTML

Importer des cas de test avec des associations à des exigences

L'onglet "LINK_REQ_TC" du fichier d'import est à compléter avec le chemin de l'exigence, le numéro de la version ainsi que le chemin du cas de test à associer. Pour que l'association fonctionne, l'exigence doit au préalable exister dans le référentiel.

Les informations sont visibles après l'import dans l'ancre **Exigences vérifiées par ce cas de test** du cas de test.

Importer des pas de test

L'onglet "STEPS" permet d'importer des pas de test pour un cas de test Classique. Le numéro du pas, l'action et le résultat attendu sont renseignés dans le fichier.

A	B	C	D	E	F	G
ACTION	TC_OWNER_PATH	TC_STEP_NUM	TC_STEP_IS_CAI	TC_STEP_CALL_DATE	TC_STEP_ACTION	TC_STEP_EXPECTED_RESULT
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Cas de test 01	1			<p>Ceci est l'action du pas n°1</p>	<p>Ceci est le résultat attendu du pas n°1</p>
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Cas de test 01	2			<p>Ceci est l'action du pas n°2</p>	<p>Ceci est le résultat attendu du pas n°2</p>
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Cas de test 01	3			<p>Ceci est l'action du pas n°3</p>	<p>Ceci est le résultat attendu du pas n°3</p>

« Cas de test 01

Référence du cas de test

Approuvé Très haute Pas d'exécution

Prérequis et Pas de test

i PRÉREQUIS (Cliquer pour éditer...)

1 ACTION RÉSULTAT ATTENDU
Ceci est l'action du pas n°1 Ceci est le résultat attendu du pas n°1

2 ACTION RÉSULTAT ATTENDU
Ceci est l'action du pas n°2 Ceci est le résultat attendu du pas n°2

3 ACTION RÉSULTAT ATTENDU
Ceci est l'action du pas n°3 Ceci est le résultat attendu du pas n°3

Importer avec des paramètres et des jeux de données

Les onglets "PARAMETERS" et "DATASETS" permettent d'importer des paramètres et des jeux de données pour un cas de test. Il est également possible d'ajouter le paramètre directement dans le pas de test, via l'onglet "STEPS".

Par exemple :

Pour un cas de test de connexion à une application, il est possible d'importer les 2 paramètres "Login" et "Motdepasse", ainsi que les 3 jeux de données, correspondant à la connexion de 3 profils différents : "Admin", "Chef de projet et "Invité".

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
ACTION	TC_PATH	TC_N	TC_U	TC_REFERENCE	TC_NAME	TC_MILE	TC_WEIGHT	TC_NATURE	TC_TYPE	TC_STATUS	TC_DESCRIPTION	TC_PRE_PREREQUISITE	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	CONN01			Connexion à l'application	MEDIUM	NAT_PERFOR	TYP_UND	WORK_IN_PROGRESS				

TEST_CASES	STEPS	PARAMETERS	DATASETS	LINK_REQ_TC	+	...							
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
ACTION	TC_OWNER_PATH	TC_STEP_NUM	TC_STEP	TC_STI	TC_STEP_ACTION	TC_STEP_EXPECTED_RESULT	TC_STEP_CUF_	<cuſ code>					
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	1			<p>Saisir l'url dans un navigateur</p>	<p>La page de connexion s'affiche</p>							
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	2			<p>Saisir le login suivant : \${login}</p>	<p>Le login est saisi</p>							
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	3			<p>Saisir le mot de passe suivant : \${motdepasse}</p>	<p>Le mot de passe est saisi</p>							
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	4			<p>Cliquer sur le bouton [Se connecter]</p>	<p>L'utilisateur est connecté. La page d'accueil s'affiche</p>							

« Connexion à l'application

CONN01

En cours de rédaction Moyenne Pas d'exécution

Prérequis et Pas de test

PRÉREQUIS
(Cliquer pour éditer...)

ACTION		RÉSULTAT ATTENDU
1	Saisir l'url dans un navigateur	La page de connexion s'affiche
2	Saisir le login suivant : \${login}	Le login est saisi
3	Saisir le mot de passe suivant : \${motdepasse}	Le mot de passe est saisi
4	Cliquer sur le bouton [Se connecter]	L'utilisateur est connecté. La page d'accueil s'affiche

A	B	C	D
ACTION	TC_OWNER_PATH	TC_PARAM_NAME	TC_PARAM_DESCRIPTION
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	login	Login à saisir lors de la connexion
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	motdepasse	Mot de passe à saisir lors de la connexion

A	B	C	D	E	F
ACTION	TC_OWNER_PATH	TC_DATASET_NAME	TC_PATC_DATASET_PARAM_NAME	TC_DATASET_PARAM_VALUE	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Administrateur	login	Admin	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Administrateur	motdepasse	Adminsecure	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Chef de projet	login	Chefdp	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Chef de projet	motdepasse	Chefdpsecure	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Invité	login	Invité	
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Connexion à l'application	Invité	motdepasse	Invitésecure	

« Connexion à l'application

CONN01

En cours de rédaction Moyenne Pas d'exécution

Paramètres et jeux de données

+ Ajouter un jeu de données

NOM ↑	login ...	motdepasse ...	+
Administrateur	Admin	Adminsecure	☒
Chef de projet	Chefdp	Chefdpsecure	☒
Invité	Invité	Invitésecure	☒

En savoir plus

Pour en savoir plus sur le fonctionnement des paramètres et jeux de données, consulter la page [Variabiliser un cas de test classique](#)

Importer un cas de test faisant appel à un autre cas de test

Renseigner le cas de test appelant dans l'onglet "TEST_CASES", puis dans l'onglet "STEPS" renseigner les colonnes suivantes :

- La colonne "TC_STEP_IS_CALL_STEP" est à valoriser par le chiffre "1" pour indiquer que ce pas de test est un appel de cas de test.
- La colonne "TC_STEP_ACTION" est à valoriser avec les informations suivantes "CALL <chemin du cas de test appelé>. (Par exemple : CALL /projet/dossier/ct-appelé)
- La colonne "TC_STEP_EXPECTED_RESULT" n'est pas à renseigner.

Info

Si le cas de test appelé n'est pas présent dans le référentiel de test, il doit être présent dans l'onglet "TEST_CASES" dans le fichier d'import .

En savoir plus

Pour en savoir plus sur le fonctionnement d'appel de cas de test, consulter la page [Factoriser : Appeler un cas de test tiers](#).

Importer un cas de test Gherkin avec un script

Pour importer un cas de test Gherkin avec son script, des colonnes spécifiques au format Gherkin sont à renseigner, dans l'onglet "TEST_CASES":

- Colonne "TC_KING" : GHERKIN
- Colonne "TC_SCRIPTING_LANGUAGE" : Le script gherkin du cas de test

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
ACTION	TC PATH	TC_TC	TC_TC_NAME	TC_MTC_WETC_WETC_NA	TC_TC_TY	TC_ST	TC_DE	TC_PR	TC_CR	TC_CR	TC_LA	TC_KIND	TC_SCRIPT						
C	/IMPORT SQUASH (FR)/Cas de test Gherkin	01G		Cas de test Gherkin									GHERKIN	# language: fr	Fonctionnalité: Cas de test Gherkin		Scénario: Vérifier		

« Cas de test Gherkin

01G

 En cours de rédaction  Faible  Pas d'exécution

    Script 

```
1 # language: fr
2 Fonctionnalité: Cas de test Gherkin
3
4
5
6 Scénario: Vérifier les produits disponibles.
7 Etant donné que la machine est en marche.
8 Quand je liste les produits disponibles.
9 Alors je constate que tous les produits suivants :
10 | produit | prix |
11 | Expresso | 0.40 |
12 | Lungo | 0.50 |
13 | Cappuccino | 0.80 |
```

Focus

Il n'est pas possible d'importer des cas de test BDD

Exporter des cas de test depuis la bibliothèque

Squash TM permet d'exporter au format .xls ou .csv une arborescence de cas de test. Cette fonctionnalité est très souvent utilisée pour la sauvegarde de données ou la [modification de données en masse](#).

Info

Si le format .csv est sélectionné pour l'export, un seul onglet est exporté contenant les attributs du cas de test et les pas de test.

Les paramètres, les jeux de données et les associations avec des exigences ne sont pas exportés.

Le nom du fichier d'export est par défaut « export-cas-de-test_aaaaammjj_hhmmss » mais peut être modifié.

Selectionner les éléments (projets, dossiers et/ou cas de test) à exporter dans la bibliothèque (en sélection simple ou multiple) puis cliquer sur le bouton **[Exporter]**. La sélection peut porter sur des éléments de plusieurs projets.

Deux options sont disponibles au moment de l'export :

- Les cas de test appelés peuvent également être exportés même s'ils ne font pas partie de la sélection, en cochant la case "Inclure les cas de test appelés". Cependant, le droit d'export sur le projet contenant les cas de test appelés est nécessaire pour que les cas de test soient exportés.
- La mise en forme des champs de type "texte riche" avec leurs balises HTML peut être exportés en cochant la case "Conserver le format des textes riches". Cette dernière peut être décochée, dans le but de faciliter la lecture des champs dans l'export.

Exporter des cas de test avec des paramètres et des jeux de données

L'ensemble des paramètres, et des jeux de données associés aux cas de test sont exportés et se trouvent respectivement dans les onglets "PARAMETERS" et "DATASETS"

Exporter des cas de test avec des associations aux exigences

Les associations avec les exigences sont exportées et se trouvent dans l'onglet "LINK_REQ_TC".

Focus

Lors d'un export de cas de test BDD, les pas de test ne sont pas présents dans le fichier.

En savoir plus

Il est également possible d'exporter des [scripts Gherkin](#) et des [scripts BDD](#)

Importer des cas de test à partir d'un export

Squash TM permet d'importer un fichier précédemment exporter depuis l'outil. Cette technique est utile lorsque l'on souhaite modifier en masse des données ou faire une restauration de données.

Pour importer un fichier d'export d'exigences, voici la marche à suivre :

1. Exporter la sélection souhaitée (Projets, dossiers, cas de test) au format .xls
2. Ouvrir le fichier exporté et ajouter la colonne "ACTION" dans les onglets "TEST_CASES", "STEPS", "PARAMETERS" et "DATASETS". En première position dans le fichier, elle doit contenir la valeur
 - "C" pour créer un nouveau cas de test / pas de test / paramètres / jeux de données
 - "U" pour mettre à jour un nouveau cas de test / pas de test / paramètres / jeux de données
3. Apporter les modifications voulues en respectant la syntaxe pour chaque colonne
4. Importer le nouveau fichier

Pour importer les cas de test dans un nouveau projet ou à un autre emplacement dans l'arborescence, la colonne "TC_PATH" est à modifier.

Focus

Si le libellé des objets contient le caractère '/' il faut l'échapper dans le chemin du cas de test (dans la colonne "TC_PATH") au moment de l'import.

L'échappement est indiqué par le caractère '\'.

Par exemple:

le nom du projet est "Projet1/Appli" et le nom du cas de test est "CT1/Android". La colonne "TC_PATH" doit être renseignée ainsi: "/Projet1\Appli/CT1\Android"

En savoir plus

Pour compléter un fichier d'import, consulter la page "[Renseigner un fichier d'import de cas de test](#)"

Suivre les exécutions du cas de test

Chaque exécution d'un cas de test est renseignée dans l'ancre "Exécutions"  du cas de test.

Le tableau est alimenté automatiquement et ne peut être modifié. En cliquant sur le lien d'une exécution dans la colonne Exécution, l'utilisateur est renvoyé sur la page de consultation de l'exécution.



The screenshot shows a table titled 'Exécutions' (Executions) for 'Cas de test classique 1'. The table has columns: PROJET, CAMPAGNE, ITÉRATION, SUITE DE TESTS, EXÉC., MODE, STATUT EXÉCUTÉ PAR, EXÉCUTÉ LE, and ANO. There are 5 rows of data:

PROJET	CAMPAGNE	ITÉRATION	SUITE DE TESTS	EXÉC.	MODE	STATUT EXÉCUTÉ PAR	EXÉCUTÉ LE	ANO.
IMPORT SQUASH (FR)	Campagne Import 1.0	1.0 RC1	-	#1	⌚	admin	14/05/2021	0
Documentation Squash 1 (FR)	Campagne 1.0.0	Itération 2	-	#1	⌚	admin	14/05/2021	0
Documentation Squash 1 (FR)	Campagne 1.0.0	Itération 3	-	#1	⌚	admin	14/05/2021	0
Squash Documentation 1 (EN)	Campaign 1.0.0	Iteration 1	Test suite 1	#1	⌚	admin	23/04/2021	0
Documentation Squash 1 (FR)	Campagne 1.0.0	Itération 1	Suite de tests 1	#1	⌚	admin	23/04/2021	0

Si le cas de test est exécuté plusieurs fois dans le même projet, la même campagne, la même itération et la même suite de test, le cas de test sera présent autant de fois qu'il a été exécuté. La colonne "Exec" sera donc incrémentée de 1 (#1, #2, #3)

Un indicateur chiffré est présent dans l'ancre pour indiquer le nombre d'exécution du cas de test.

Le statut de la dernière exécution du cas de test est repris dans la capsule en haut de la page.

Tableau de bord des cas de test

En sélectionnant des éléments dans la bibliothèque des cas de test, un tableau de bord s'affiche dans la partie droite. Il est possible d'afficher un tableau de bord par défaut ou un tableau de bord personnalisé.

Le bouton **[Rafraîchir]** en haut à droite permet de rafraîchir les graphiques du tableau de bord.

Le bouton **[Favori]** en haut à droite permet d'afficher un tableau de bord favori personnalisé à la place du tableau de bord par défaut

En savoir plus

Pour plus de renseignements sur le tableau de bord personnalisé, consulter la page "[Les tableaux de bord personnalisés](#)"

Les différents graphiques

Le tableau de bord se divise en 4 graphiques :

- **Graphique 'Associations aux exigences'**

Répartition des cas de test en fonction de leur association à aucune, une ou plusieurs exigences. Ce graphique est très utile pour vérifier la couverture fonctionnelle de l'application.

- **Graphique 'Statut'**

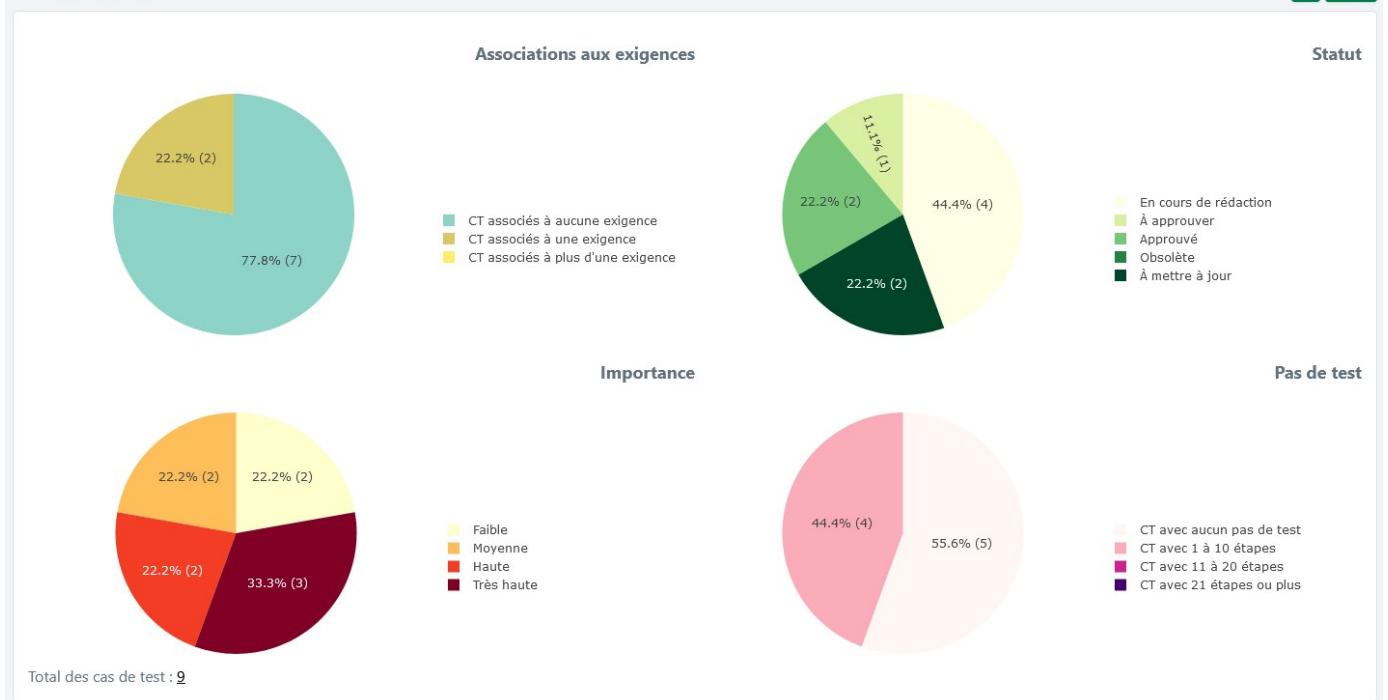
Répartition des cas de test en fonction de leur statut de rédaction. Ce graphique permet d'avoir une vue d'ensemble de l'avancement de la rédaction des cas de test.

- **Graphique 'Importance'**

Répartition des cas de test en fonction de leur importance.

- **Graphique 'Pas de test'**

Répartition des cas de test en fonction du nombre de pas de test. Ce graphique permet de visualiser rapidement si certains cas de test n'ont pas de pas de test. Pour rappel, un cas de test sans pas ne peut pas être exécutés



Info

Les cas de test Gherkin sont considérés comme n'ayant aucun de pas de test, et sont donc présents dans la portion "CT avec aucun pas de test"

Accès à la page de recherche

Au clic sur les portions d'un graphique du tableau de bord par défaut, une page de recherche s'affiche, avec les critères présélectionnés correspondant à la portion de graphique.

Par exemple:

Au clic sur la portion de graphique "CT avec aucun pas de test" du graphique "Pas de test", une page de recherche s'affiche avec le critère "Nombre de pas de test : Egal 0".

En cliquant sur le bouton Bouton d'édition ou le bouton il est possible de modifier directement le cas de test en y ajoutant des pas de test.

Rechercher des cas de test

Les critères de recherche des cas de test

(+ périmètre perso + attributs (champ système perso + contenu + association)

Résultats de recherche

(expliquer certaines colonnes, modif en masse, 2 exports)

Gestion des exécutions

Gérer les éléments de l'espace Campagnes

Qu'est ce qu'une campagne, une itération et une suite de tests ?

(TM1) Organigramme possible avec markdown+git ça peut être utile ici

La page de consultation des objets de l'espace Campagnes

(structure/capsule/ancres)

Les attributs des objets de l'espace Campagnes

(bloc info + CUF)

Planning et Statistiques des objets de l'espace

Campagnes

Organiser la bibliothèque des campagnes

(inclure ici l'explication des icônes / capsules suites de test)

Planifier les campagnes de tests

Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la bibliothèque

Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la recherche

(cas de test/exigences associées + lien vers la reprise d'itpi via la recherche)

Reprendre le plan d'exécution d'une campagne dans une itération

Identifier les tests à rejouer selon les résultats d'exécution précédents (plugin)

Identifier les tests à rejouer selon les résultats d'exécution précédents (plugin) (Assistant de campagne / résultat d'une recherche)

Organiser le plan d'exécution

(glisser/déposer + filtre + tri)

Assigner les tests

(planification + fonctionnel + spécificité du profil Testeur)

Modifier leurs attributs

(Suite de tests ajout+modif, Assignation et Statut, jeu de données) = > simple et multiple

Exécuter manuellement les tests

Exécuter un cas de test

(type d'exec, statut, commentaires, pj, cuf, évoquer ano)

Lancer une exécution en chaîne de plusieurs tests

itération/suite

Modifier un cas de test en cours d'exécution

(juste classique)

Consulter l'historique des exécutions d'un test

(rappeler qu'un test peut avoir plusieurs exécutions, page de consultation différente en fonction du type de cas de test+possibilité modifier l'exécution 2 façons possibles)

Exporter une campagne depuis la bibliothèque

(3 exports / à des fins de reporting)

Tableau de bord des campagnes

Le tableau de bord par défaut

(PIL1 + Doc : Dossier/campagne/itération + intérêt + tableau inventaire)

L'avancement cumulé de la campagne

(PIL1 + explications boutons)

Rechercher des exécutions

Les critères de recherche des exécutions

(+ périmètre perso + critères pertinents)

Résultats de recherche

(expliquer les colonnes, modif en masse, exécution depuis la recherche)

Gestion des anomalies

Les anomalies dans Squash

5.1.1. Qu'est-ce qu'une anomalie ?

(TM1)

Squash et ses bugtrackers

(présenter les différents outils de tracking : Jira Serveur, Jira Cloud, Mantis, Redmine, RTC, Bugzilla (plugin))

Gérer les anomalies

Déclarer une anomalie depuis un pas d'exécution/une exécution

Associer une anomalie existante à un pas d'exécution/une exécution

Anomalies connues sur tous les éléments de Squash

(MSO) Issue de la doc utilisateur pour inspiration lors de la rédaction de cette partie (?):

La table 'Anomalies connues' d'une exigence permet de lister les anomalies déclarées lors de l'exécution des tests liés à l'exigence. La table est alimenté automatiquement et ne peut être modifié. En cliquant sur le lien dans la colonne Clé, l'utilisateur est envoyé vers la page de consultation de l'anomalie du bugtracker utilisé. En cliquant sur le lien de la colonne « Rapportée dans l'exécution », l'utilisateur est renvoyé vers la page de consultation de l'exécution durant laquelle l'anomalie a été relevée. Dans le cas où il existe plusieurs versions de l'exigence, seules les anomalies associées à la version courante de l'exigence sont affichées. Dans le cas où il existe une hiérarchie d'exigences, dans l'onglet « Anomalies connues » de l'exigence mère, toutes les anomalies associées à la fois à l'exigence mère et à ses exigences filles sont affichées. En cliquant sur le lien de la colonne « Référence de l'exigence », l'utilisateur est renvoyé vers la page de consultation de l'exigence. Cela est utile dans le cas d'une hiérarchie d'exigence.

Gestion des tests automatisés

Conception des cas de test automatisés

Rappels sur les cas de test BDD et Gherkin

La bibliothèque d'actions

(qu'est ce qu'une action + page de consultation d'une action)

Gérer les paramètres d'une action

La suggestion d'actions

Suivi du processus d'automatisation dans Squash

Présentation du workflow d'automatisation Squash

(évoqué WAJ)

Éligibilité à l'automatisation

(recommandations pour choisir les CT à automatiser)

Espace automatisation (Vue testeur)

Espace automatisation (Vue automaticien)

- profil automaticien + actions Squash TF/Squash Autom)

Suivi du processus d'automatisation dans Jira

Présentation du plugin WAJ

(Intérêt du plugin + éligibilité avec renvoie vers la partie)

Transmission/Création d'un ticket pour automatisation dans Jira

Suivi du workflow d'automatisation dans Squash

Association d'un script automatisé

Association de scripts automatisés avec Squash TF

(distinction bdd-gherkin (auto) vs classique + lien manuel/auto : Squash+WAJ+Sans workflow)

Association des scripts pour exécution via Squash Autom

(parler des 3 champs accessibles depuis bloc autom et espace Espace autom)

Transmission vers un serveur de partage de code source

Transmettre des cas de test Gherkin et BDD

(que si workflow)

Affichage des scripts dans le serveur de partage de code source

(juste Git)

Exécution automatique

Lancement des tests automatisés

Les suites de tests automatisées

Consulter une exécution automatisée/rapports d'exécution

Pilotage de la recette

Le pilotage dans Squash

L'espace Pilotage de Squash

La page de consultation des objets de l'espace Pilotage

Les rapports

Les cahiers d'exigences

Les cahiers de test

Couverture des exigences

Avancement de l'exécution

Avancement qualitatif

Bilan de campagne

Bilan d'itération

Les graphiques

La page de création de graphique

(mix p.76 de PIL1 et de la page de créa d'un graphique + lecture du graph)

Le choix du périmètre

(expliquer les 3 options possibles)

Le type de graphique

(expliquer les 5 graphs possibl)e)

La sélection des attributs pour les axes du graphique

(+ expliquer les opérations)

La mise en place de filtres

Exemples de graphiques

Cette page sera peut être voué à ne pas exister

Les exports de campagne personnalisés

L'export personnalisé

(csv, colonne, génération)

La construction d'un export personnalisé

(périmètre +attributs)

Les tableaux de bord personnalisés

Créer un tableau de bord personnalisé

(mécanique/possible avec des graph-rapport de différents projets / adaptation des données si périmètre perso)

Afficher un tableau de bord personnalisé en favori

Gestion des jalons

Les jalons dans Squash

Qu'est qu'un jalon ?

4 encarts différents (4 couleurs) :

Focus

Evoquer un point de vigilance

Attention

Evoquer un point de vigilance accru +++

Info

Faire une remarque

En savoir plus

Faire un renvoi vers une autre page

(Attention bien mettre un Tab devant le corps de l'encart : devant "Faire un renvoi vers autre page" par exemple)

Le cycle de vie d'un jalon

(règles spécifiques au statut des jalons + ! Jalon verrouillé)

Associer un jalon à un objet

Associer un jalon à un objet

(exi, CT, Camp : hors mode jalon)

Critères de recherche jalon / Modifier le jalon

(Exi/CT)

Le mode jalon

Affichage de la bibliothèque

test séverine

Gestion des éléments en mode jalon

(attention aux versions exi+CT)

Les jalons et le reporting

Le tableau de bord d'un jalon

Modifs

Les rapports par jalon

1. Mes modifs Yamina
2. Yamina

Focus

Le fichier d'import doit respecter les règles ci-dessous : - Le nom des 3 onglets ne doivent pas être modifiés - Les entêtes des colonnes ne doivent pas être modifiées.

Guide Utilisateur V2

Présentation générale

Les différents espaces de Squash

- La page d'accueil de Squash
- Présentation des espaces de Squash
 - La barre de navigation
 - Espaces Exigences, Cas de test et Campagnes
 - Espace Pilotage
 - Espace Automatisation
 - Espace Actions
- Mon compte & déconnexion
 - Mon compte
 - Déconnexion
- Filtre projets
- Bugtrackers
- Aide
 - À propos de Squash
 - Documentation
 - Rapporter une anomalie

La page d'accueil de Squash

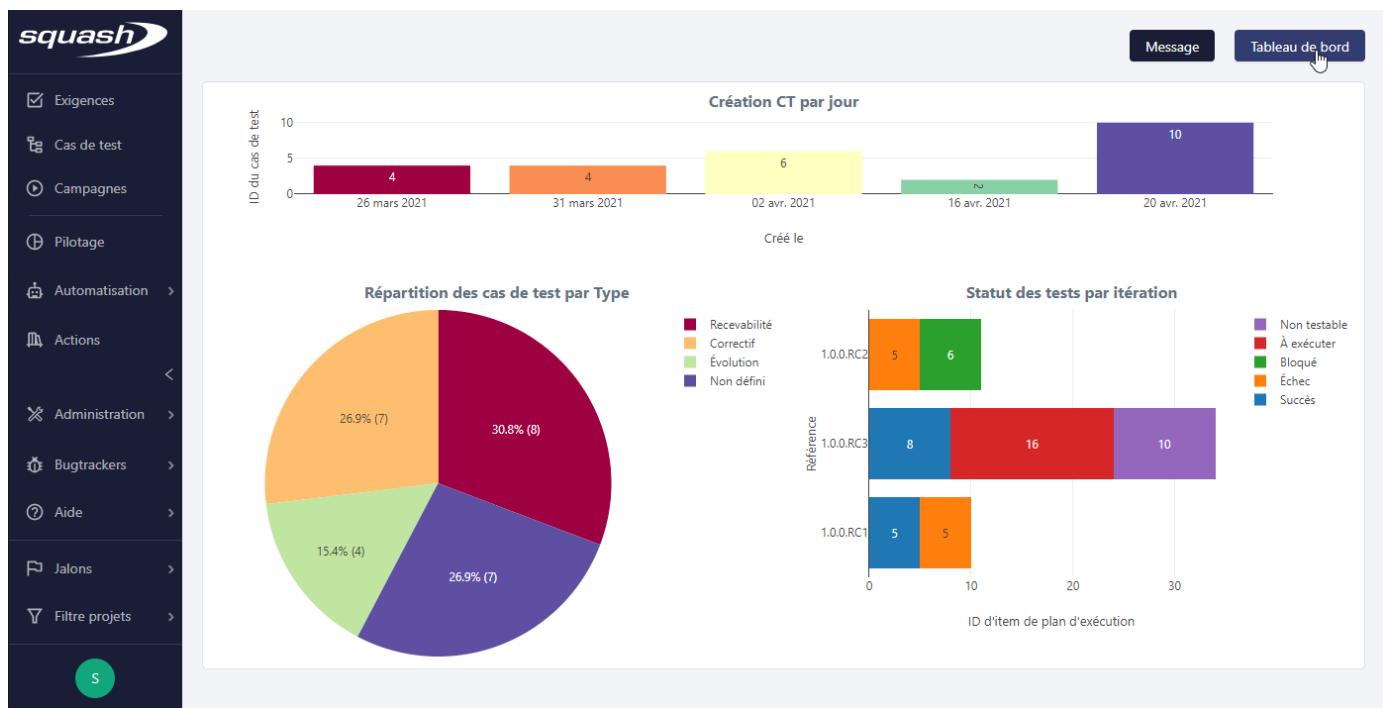
Une fois l'utilisateur connecté, il accède à la page d'accueil de l'application, où il peut choisir le contenu affiché :

Le clic sur le bouton **[Message]** affiche le Message de la page d'accueil (paramétrable par un Administrateur).

Ceci est le message de la page d'accueil. Il est personnalisable par un utilisateur Administrateur et s'affiche pour chaque utilisateur une fois connecté.

- mise en forme possible
- intégration de lien
- insertion d'images
- de tableaux ...

Le clic sur le bouton **[Tableau de bord]** affiche le tableau de bord s'il a été désigné Favori pour la page d'accueil depuis l'espace Pilotage.

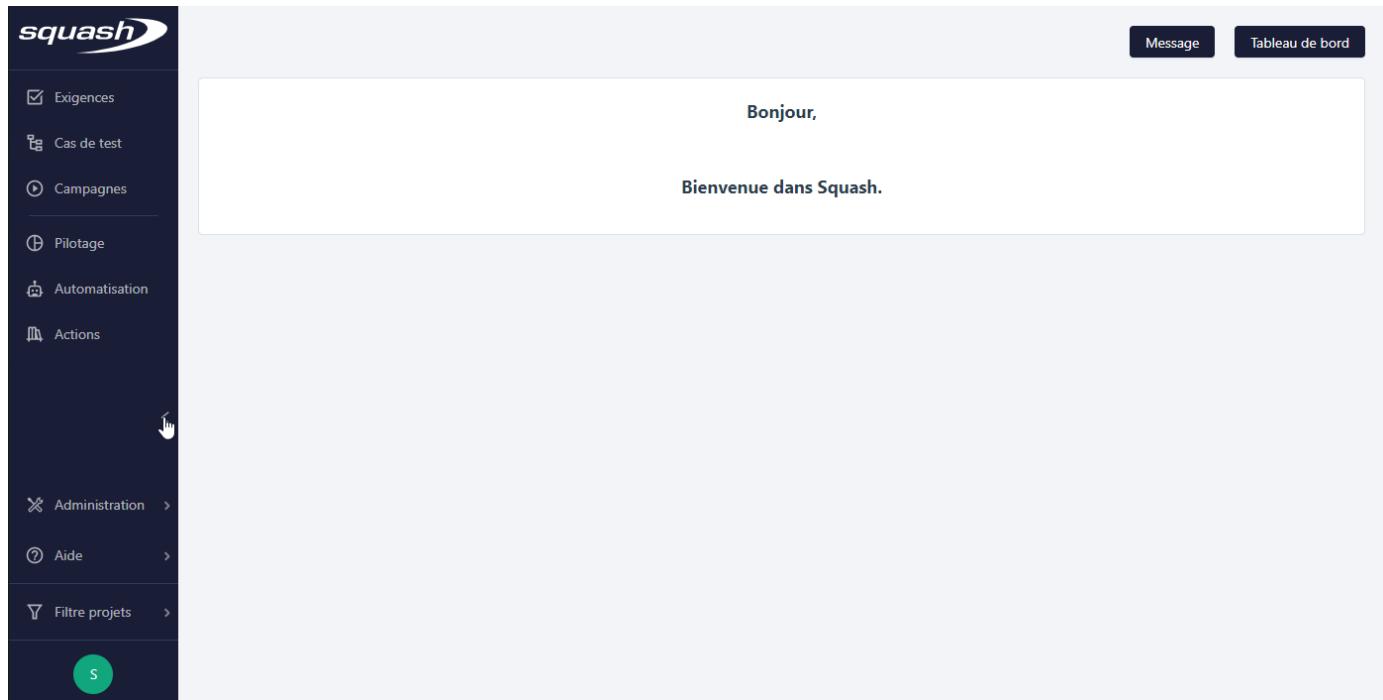


La page d'accueil est également accessible depuis la barre de navigation en cliquant sur le logo Squash.

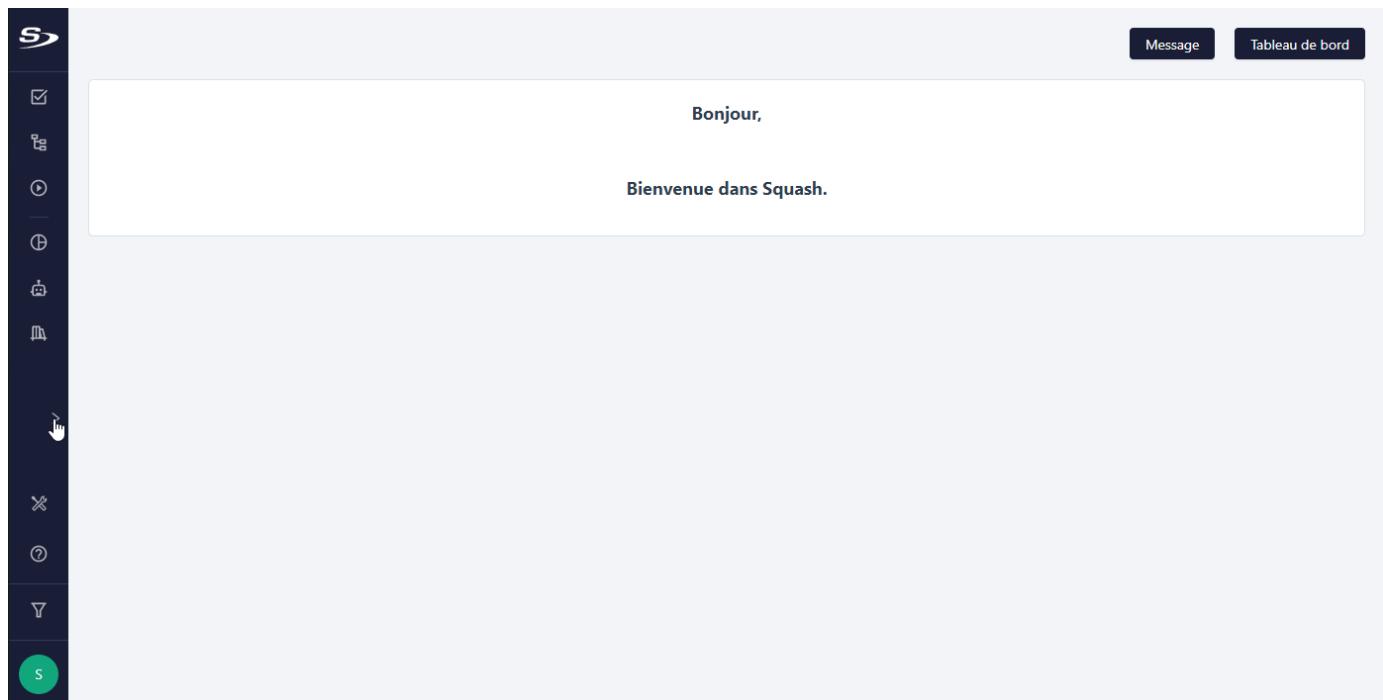
Présentation des espaces de Squash

La barre de navigation

La barre de navigation latérale, sur la gauche de l'écran, est permanente et permet d'accéder à tous moments aux différents espaces de Squash.



Rétractée, elle n'affiche que les icônes des espaces afin d'offrir plus d'espace à la consultation des objets.



Le clic sur le logo Squash présent en haut de la barre de navigation redirige vers la page d'accueil de Squash.

Espaces Exigences, Cas de test et Campagnes

Espaces dédiés au cœur de métier de qualification logicielle, ils permettent respectivement de :

- créer, organiser, tracer et versionner les exigences
- créer, gérer, factoriser et variabiliser les cas de test
- gérer, planifier et exécuter les campagnes de tests

Espace Pilotage

Espace consacré au suivi de la recette, il est essentiellement destiné à l'usage des chefs de projet recette.

Espace Automatisation

Espace destiné à la gestion du processus d'automatisation Squash.

Espace Actions

Espace dédié à la mutualisation des actions des cas de test BDD (nécessite le plugin Bibliothèque d'actions).



Info

Le menu Administration est accessible uniquement pour les utilisateurs Administrateur ou Chef de projet

Mon compte & déconnexion

La page **Mon compte** est accessible depuis l'icône contenant les initiales de l'utilisateur au pied de la barre de navigation.

Au survol de cette icône deux sous-menus s'affichent : 'Mon compte' et 'Déconnexion'.

Mon compte

La page 'Mon compte' ressemble aux informations du compte utilisateur courant à travers différents blocs :

Informations

Ce bloc contient les informations relatives à l'utilisateur courant : son nom, son mail et le groupe auquel il est associé (Administrateur ou Utilisateur). Il peut depuis cette page modifier son mail ou son mot de passe local.

Habilitations

Cette table permet de visualiser la liste des projets auxquels l'utilisateur est associé et les permissions qui lui sont attribuées.

Mode de configuration des bugtrackers

Ce bloc permet de gérer la connexion aux bugtrackers associés aux projets sur lesquels l'utilisateur est habilité. Lorsque l'option 'Les utilisateurs s'authentifient eux-mêmes' est sélectionnée lors de la configuration d'un bugtracker par un administrateur et que celui-ci est associé à un projet pour lequel l'utilisateur a été habilité, alors l'utilisateur peut choisir une connexion manuelle ou automatique.

Lorsque la connexion 'Manuelle' au bugtracker est sélectionnée, l'utilisateur devra se connecter systématiquement au bugtracker pour déclarer ou consulter une anomalie en cliquant sur le bouton **[Se connecter]**. Lorsque la connexion 'Automatique' est sélectionnée, une connexion sera automatiquement effectuée au bugtracker.

Le champ 'Enregistrement des identifiants' liste les bugtrackers associés aux projets pour lequel l'utilisateur est habilité. Lorsque l'utilisateur enregistre ses identifiants de connexion, il sera connecté automatiquement au bugtracker depuis les différents espaces de l'application. Il est nécessaire de cliquer sur le bouton **[Enregistrer]** pour valider la saisie.

The screenshot shows the 'Mon compte - Testeur avancé' (Advanced Tester Account) page. On the left, there's a sidebar with navigation links: Exigences, Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Bugtrackers (selected), and Aide. A green circular badge with 'ED' is at the bottom right of the sidebar. The main content area has tabs for 'Informations', 'Habilitations', and 'Mode de configuration des Bugtrackers'. Under 'Informations', fields include Nom (Emma Dufour), Email (emma.dufour@squash.com), Groupe (Utilisateur), and Mot de passe local (button). Under 'Habilitations', a table shows a single entry: PROJET # 1 Documentation Squash 1 (FR) and PROFIL Testeur avancé. Under 'Mode de configuration des Bugtrackers', there's a section for MANTIS (http://192.168.1.50/mantis/). It includes fields for Login (emma.dufour) and Mot de passe (redacted), and a 'Manuel' toggle switch which is currently set to 'Automatique'. A 'Enregistrer' button is at the bottom of this section.

Déconnexion

Au clic sur le sous-menu 'Déconnexion', l'utilisateur courant est déconnecté de l'application.

Filtre projets

Accessible depuis la barre de navigation, le menu **Filtre projets** permet de sélectionner les projets à afficher dans les bibliothèques des différents espaces de l'application et au niveau des fonctionnalités appelant le référentiel d'une bibliothèque.

Depuis ce menu, l'option "Tous les projets" permet d'afficher tous les projets tandis que l'option "Multi-projets" ouvre une fenêtre de sélection des projets. Pour sélectionner un projet à inclure dans le filtre, cocher la case devant son nom puis cliquer sur **[Confirmer]**. Pour faciliter la sélection des projets, un champ de recherche dynamique sur le Nom et l'Étiquette des projets est disponible.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, the navigation bar includes links for Exigences, Cas de test (highlighted in green), Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. The main area displays a dashboard for 'Documentation Squash 1 (FR)' with sections for 'Tableau de bord' and 'Associations aux exigences'. A modal dialog box titled 'Projets affichés' is open, showing a list of projects filtered by 'FR'. The list includes 'Documentation Squash 1 (FR)' (selected and highlighted in green), 'Import Squash (FR)', and 'Import Squash 2 (FR)'. The dialog also features a search input ('FR'), sorting by 'NOM ↑', and buttons for 'Confirmer' and 'Annuler'. In the background, there are pie charts showing statistical data: one chart has segments of 23.1% (6), 23.1% (6), 34.6% (9), 7.69% (2), and 38.5% (10); another chart has segments of 23.1% (6) and 76.8% (18).

⚠ Focus

Le filtre projets est appliqué par défaut sur les espaces Recherche.

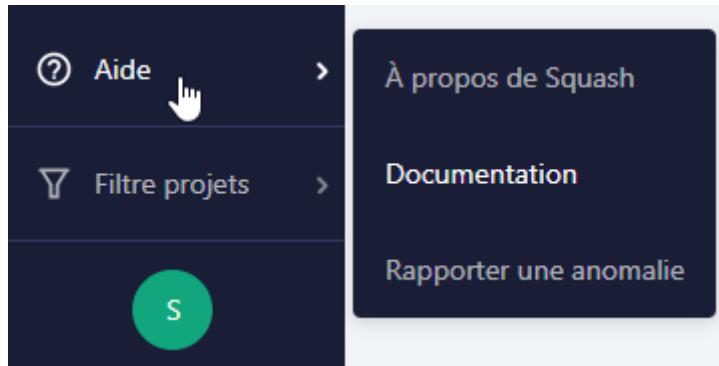
Bugtrackers

Le menu **Bugtrackers** de la barre de navigation affiche en sous-menu la liste de tous les bugtrackers associés aux projets sur lesquels l'utilisateur courant est habilité.

Au clic sur son nom, le bugtracker s'affiche dans un nouvel onglet ou dans une i-frame. Seuls les bugtrackers Jira et RTC supportent l'affichage en i-frame.

Aide

Le menu **Aide** présent dans la barre de navigation donne accès à 3 sous-menus.



À propos de Squash

La popup affichée indique la version de Squash en cours d'utilisation, le lien vers la licence LGPL et un lien vers les crédits des icônes utilisées dans l'application.

Documentation

Le lien redirige vers la documentation en ligne de Squash.

Rapporter une anomalie

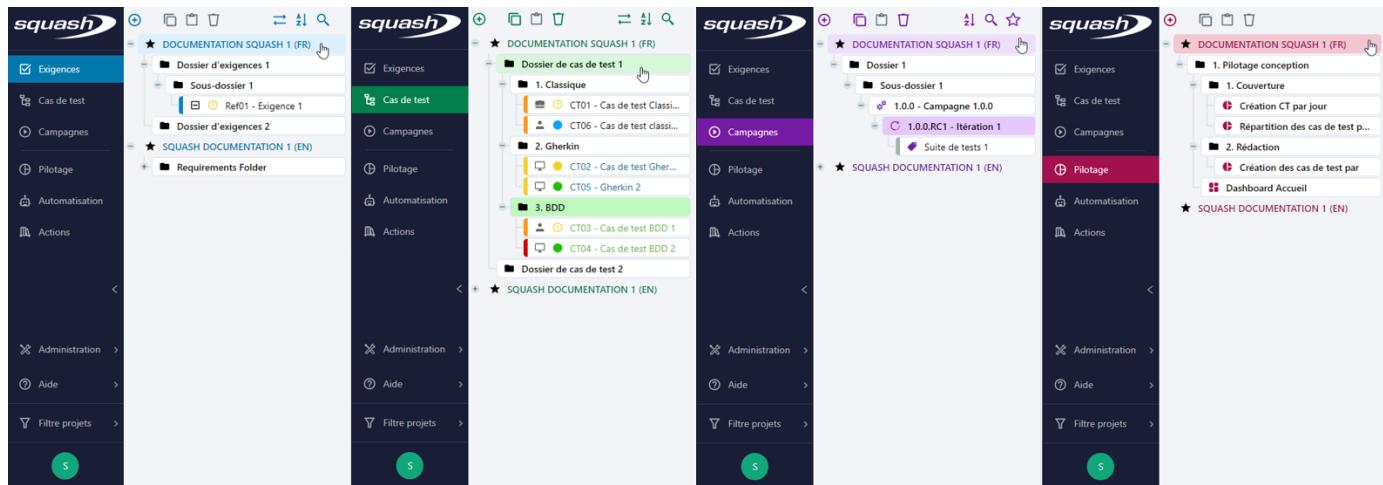
Le lien redirige vers le Mantis de l'outil Squash sur lequel il est possible de soumettre les anomalies rencontrées au cours de son utilisation. La création d'un compte est libre sur cette instance.

Structure générique des pages Squash

- [La bibliothèque](#)
- [La page de consultation](#)
 - Partie haute de la page
 - Ancres et blocs
 - Affichage étendu ou réduit

La bibliothèque

Pour l'ensemble de l'application, la bibliothèque de chaque espace est structurée à l'identique. L'arbre présente les projets dans la couleur de l'espace. En cliquant sur le bouton **[+]** devant un élément ou en double cliquant sur celui-ci, l'utilisateur déroule l'arborescence. Il est ainsi possible d'organiser sa bibliothèque en arborescence de dossiers et sous-dossiers qui contiennent eux-mêmes les objets rattachés au projet.



Devant le nom de chaque projet dans la bibliothèque, une icône indique les permissions de l'utilisateur courant :

- : cette icône indique que l'utilisateur dispose des droits de création/suppression, de modification et de lecture pour l'espace.
- : cette icône indique un droit de modification et de lecture mais pas de création ou de suppression.
- : cette icône indique un droit de lecture uniquement sur l'espace.
- : cette icône, visible uniquement sur l'espace Campagnes, indique un droit d'exécution sur les tests présents dans les plans d'exécution du projet.

Focus

Le profil Automaticien n'a pas accès aux espaces classiques de Squash. Il n'a des droits que sur l'espace Automatisation.

La page de consultation

Dans chaque espaces, le clic sur un objet présent dans la bibliothèque ouvre sa page de consultation. Le schéma de fonctionnement est identique sur tous les espaces.

Partie haute de la page

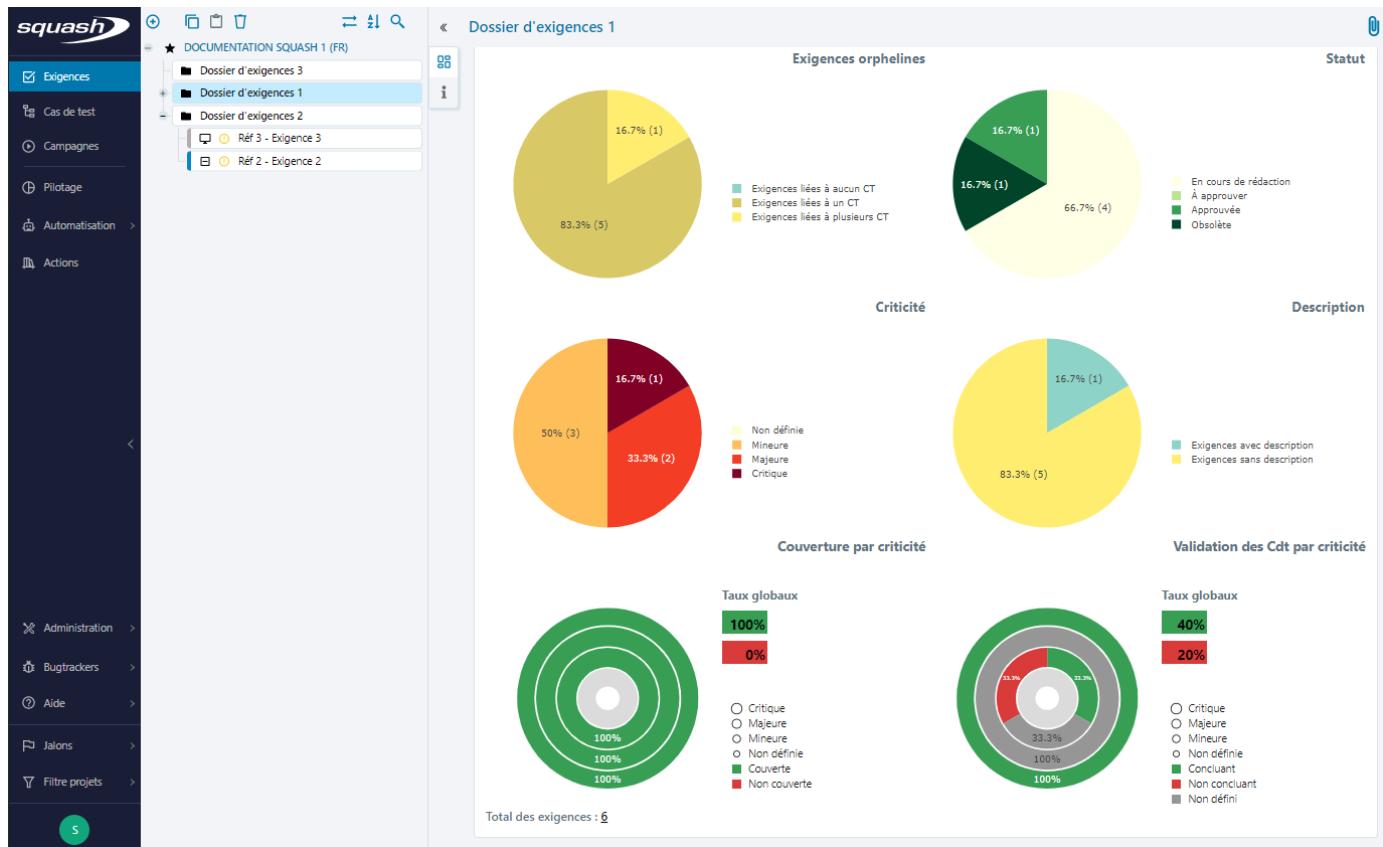
La page de consultation est constituée d'une partie haute fixe qui comporte le nom et la référence de l'objet consulté et qui permet de gérer ses pièces jointes. Pour certains objets, cette partie affiche également des capsules reprenant les attributs principaux de l'objet sélectionné.

Ancres et blocs

Au sein de la page de consultation, les informations de l'objet sélectionné sont affichées dans différents bloc escamotables, accessibles via des ancrés. Les ancrés d'un objet sont rangées par groupe fonctionnel. Elles permettent de naviguer soit vers un bloc présent dans la page, soit vers un bloc présent sur une autre page. Au survol d'une ancre, son infobulle affiche le titre du bloc associé. Un indicateur chiffré sur l'ancre indique à l'utilisateur le nombre d'éléments présents dans la table correspondante (nombre de Cas de tests vérifiant cette exigence, nombre d'Exécutions d'un cas de test, nombre d'Anomalies connues...) Lors de la sélection d'un autre objet du même type dans la bibliothèque, le bloc correspondant à la dernière ancre sélectionnée s'affiche, facilitant ainsi la consultation en masse d'une même information.

Affichage étendu ou réduit

Par défaut, l'affichage est en mode réduit (bibliothèque visible + page de consultation). Il est possible de masquer la bibliothèque afin d'étendre l'affiche de la page de consultation en cliquant sur le bouton [**<<**] à gauche du nom de l'objet et de revenir à l'affiche réduit en cliquant sur le bouton [**>>**].



squash

Exigence 1

Ref01

En cours de rédaction

Mineure

Version 1

Informations

N° version	1	ID exigence	3
Status	En cours de rédaction	Id version	3
Cas de test vérifiant cette exigence	Ref01 - Exigence 1	Création	26/03/2021 14:20 (admin)
Critique	Mineure	Modification	02/04/2021 18:23 (admin)
Catégorie	Non définie		
Description	Cliquer pour renseigner une description.		

Indicateurs de couverture

Indicateur	Pourcentage	Nombre
Couverture	0 %	(0/1)
Vérification	0 %	(0/0)
Validation	0 %	(0/0)

Cas de test vérifiant cette exigence

#	PROJET	RÉFÉRENCE	CAS DE TEST	ST.	IMP.
1	Documentation Squash 1 (FR)	Ref01	Exigence_1	En cours de rédaction	À approuver

Exigences liées

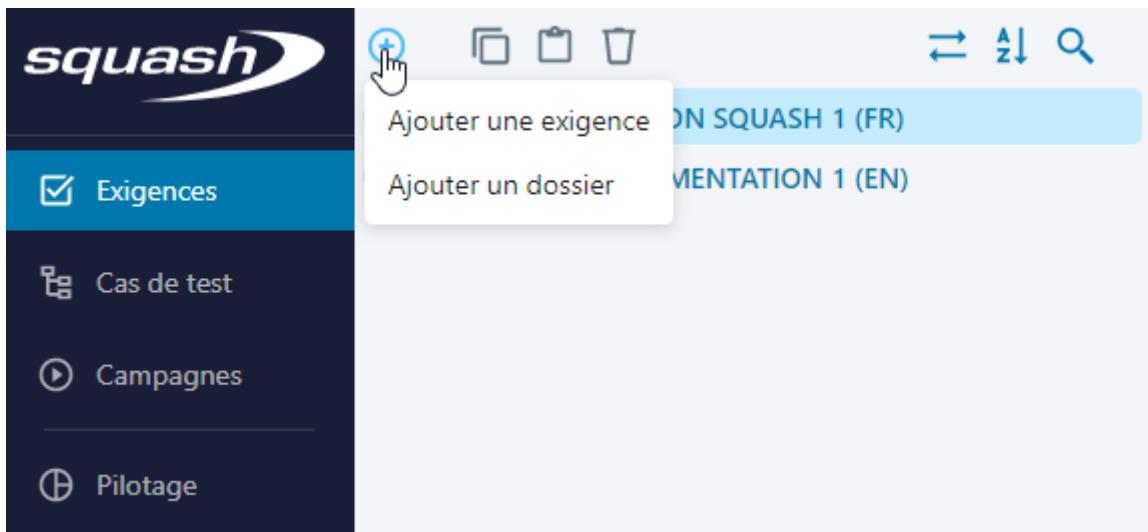
Fonctionnalités de la bibliothèque inter projets

- [Créer un objet](#)
- [Supprimer un objet](#)
- [Copier/coller un objet](#)
- [Déplacer un objet](#)
- [Ordonner la bibliothèque](#)
- [Importer/Exporter un objet](#)
 - Importer
 - Exporter
- [Générer un tableau de bord](#)

Créer un objet

Lorsqu'une sélection est active dans la bibliothèque d'un espace (projet, dossier ou objet), au survol du bouton

[Ajouter]  une liste des objets pouvant être ajoutés s'affiche. Il est possible d'ajouter un dossier (commun à tous les espaces) ou des objets spécifiques à l'espace consulté. Selon l'élément sélectionné, certains items de la liste peuvent être grisés.



Le clic sur une option de la liste ouvre une popup de création. Il sera nécessaire de saisir, à minima, une valeur pour le champ 'Nom' pour pouvoir ajouter l'objet. Si des champs personnalisés obligatoires sont associés à l'objet, ils apparaissent également afin d'être renseignés à la création.

Cette popup de création offre la possibilité d'ajouter des objets à la chaîne. En effet, elle est réinitialisée au clic sur le bouton **[Ajouter un autre]** permettant ainsi l'ajout rapide d'objets. À chaque ajout, la bibliothèque se met à jour automatiquement et l'objet est inséré à la racine de l'élément sélectionné.

Dans l'espace Pilotage, le clic sur certaines options de création donnent accès à une page de configuration :

- page de sélection des attributs pour 'Ajouter un graphique',
- page de sélection du rapport pour 'Ajouter un rapport',
- page de sélection des attributs pour 'Ajouter un export personnalisé'

Une fois les attributs ou le rapport sélectionnés, l'utilisateur peut ensuite enregistrer l'objet créé. Il est ensuite accessible depuis la bibliothèque de l'espace Pilotage à la racine de l'élément sélectionné.

Supprimer un objet

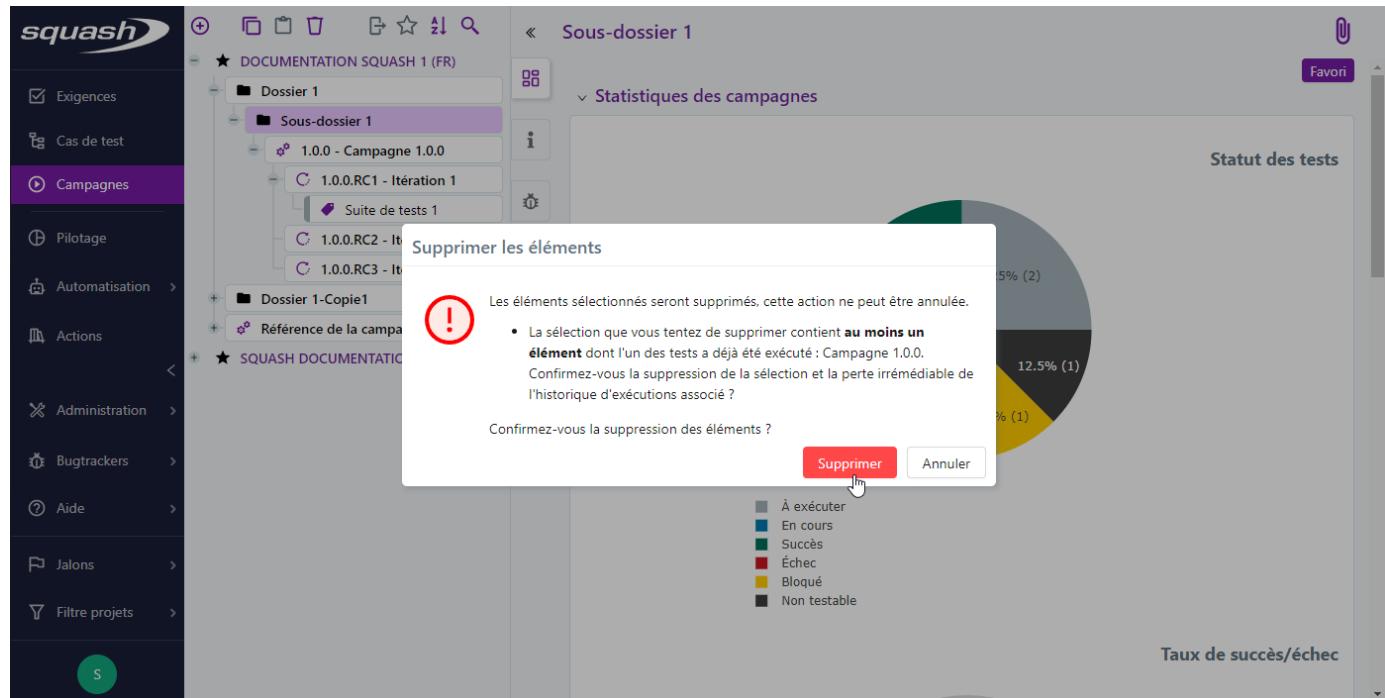
Le bouton **[Supprimer]** est à la fois disponible dans la bibliothèque et dans certaines tables.

Lors d'une sélection simple, multiple continue ou discontinue, le bouton **[Supprimer]** est actif. Lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être supprimé, le bouton est grisé (un projet, une exigence dont le statut n'autorise pas sa suppression par exemple). Il est également possible de supprimer une sélection en utilisant le raccourci clavier **Suppr.**

Dans la bibliothèque, la suppression d'un objet ou répertoire parent entraîne la suppression de tous les éléments qu'il contient. Par exemple, la suppression d'un dossier de cas de test entraîne la suppression des cas de test qu'il contient et la suppression d'une campagne entraîne la suppression de ses itérations et des exécutions contenues dans celles-ci.

Attention

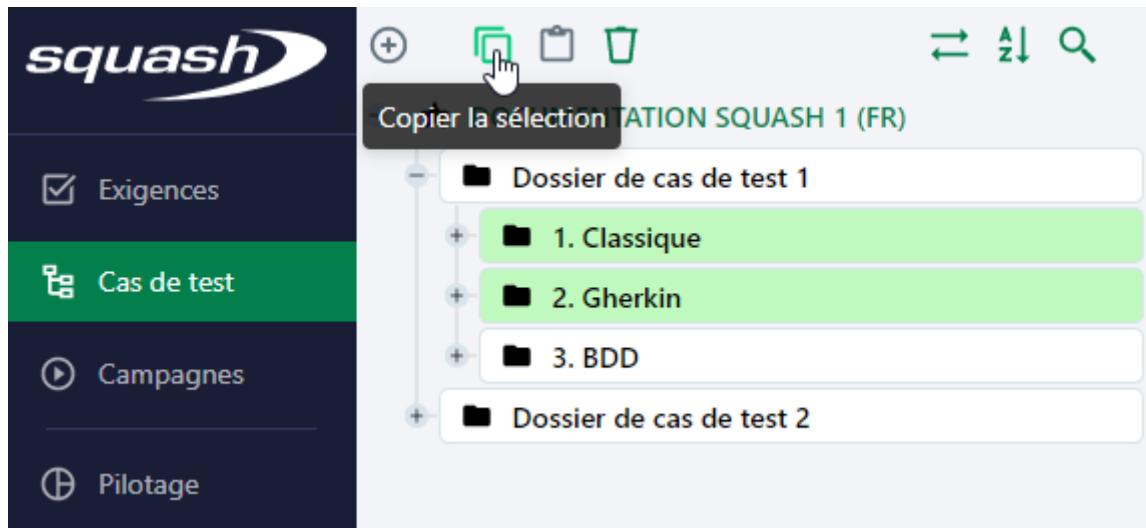
Toute suppression est définitive et il n'existe pas de moyen de récupérer ce qui a été supprimé. D'une manière générale nous recommandons d'être vigilant quant à l'attribution des profils et habilitations aux utilisateurs et de faire des sauvegardes régulières du patrimoine (exports et/ou sauvegarde de la base de données) afin de faciliter une restauration partielle ou complète.



Copier/coller un objet

Lors d'une sélection simple, multiple continue ou discontinue, le bouton **[Copier la sélection]**  est actif.

Lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être copié, le bouton est grisé (un projet par exemple). Il est également possible de copier une sélection en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+C**.

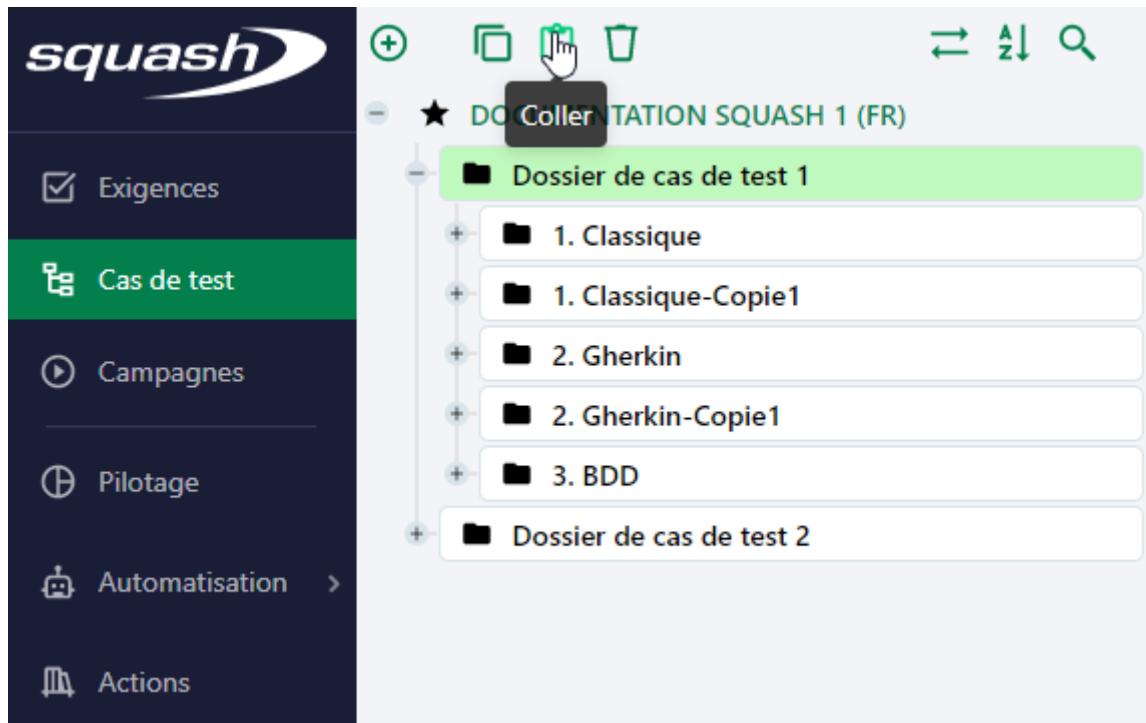


Lorsque des éléments ont été copiés, il faut sélectionner un répertoire de destination pour activer le bouton

[Coller]  :

- la copie d'éléments peut se faire au sein d'un même projet ou dans un autre projet
- si les deux projets présentent la même configuration les attributs des éléments sont repris à l'identique
- si les deux projets présentent des configurations différentes, les valeurs par défaut des champs ou listes personnalisées du projet de destination seront attribués aux éléments collés
- les éléments copiés sont gardés en mémoire et peuvent être collés à différents emplacements dans l'arborescence
- lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être copié dans l'élément cible, le bouton est grisé : un dossier ne peut pas être copié dans une exigence, un cas de test dans un autre cas de test ou une itération dans un projet

Il est également possible de coller une sélection en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+V**.



⚠ Focus

Lors du copier/coller d'un objet de l'espace Campagnes, les exécutions des tests présentes dans les plans d'exécution ne sont pas conservées.

Déplacer un objet

Il est possible de déplacer une sélection d'objets au sein d'un même projet ou vers un autre projet. Pour cela :

1. Effectuer une sélection simple ou multiple, continue ou discontinue via les touches **[Maj]+clic** ou **[Ctrl]+clic**
2. Glisser/déposer la sélection vers l'emplacement de destination. Il est marqué par un indicateur visuel.

Lors d'un déplacement d'objet d'un projet à un autre :

- si les deux projets présentent des configurations différentes, les valeurs de tous les champs sont conservés à l'identique sauf pour les champs personnalisés, listes personnalisées et jalons
- si les deux projets présentent la même configuration, les champs personnalisés, listes personnalisés et les jalons sont repris à l'identique
- toutes les associations de l'objet sont conservées : liens exigence/exigence, lien exigence/cas de test, appel de cas de test, etc
- lorsque la sélection comporte un élément ne pouvant être déplacé, il est impossible de visualiser un emplacement de destination

squash

The left sidebar contains the following menu items:

- Exigences
- Cas de test
- Campagnes
- Pilotage
- Automatisation >
- Actions
- <
- Administration >
- Bugtrackers >
- Aide >
- Jalons >
- Filtre projets >

A green circular button with a white letter 'S' is located at the bottom left.

The main workspace displays a hierarchical tree structure of requirements:

- ★ DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)
 - Dossier d'exigences 1
 - Sous-dossier 1
 - Référence de l'exigence...
 - Dossier d'exigences 2
 - Dossier d'exigences 3
- ★ IMPORT SQUASH (FR)
 - Dossier
 - Ref01 - Exigence 1
 - Sous-dossier 2
 - Réf 2 - Exigence 2
 - Réf 3 - Exigence 3
 - Exigence 02
 - V3 - Exi01
- ★ IMPORT SQUASH 2 (FR)

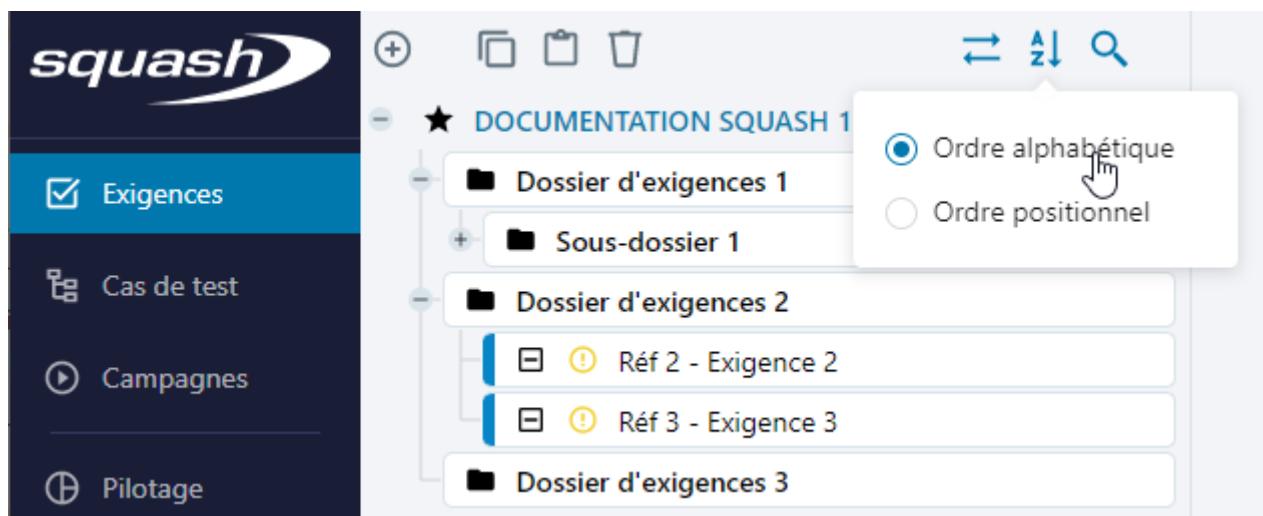
Focus

Lorsque la bibliothèque est en ordre positionnel, la position cible du ou des éléments déplacés devient la position définitive.

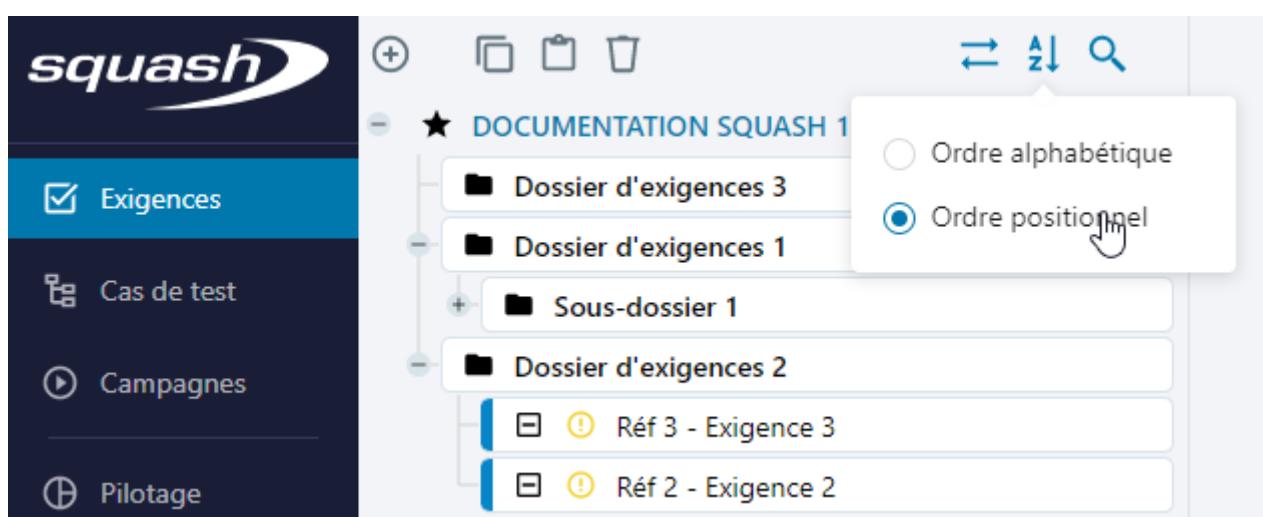
Ordonner la bibliothèque

Le bouton [Ordonner la bibliothèque]  permet à l'utilisateur de choisir l'ordre d'affichage des objets dans les bibliothèques des espaces Exigences, Cas de test et Campagnes. Cet ordre, propre à chaque espace, est partagé par l'ensemble des utilisateurs.

L'ordre alphabétique affiche les objets par ordre alphabétique de leur référence (lorsqu'elle existe), puis de leur nom.



L'ordre positionnel permet à l'utilisateur de définir l'ordre dans lequel les objets sont affichés. Pour cela, il peut ordonner les différents objets les uns par rapport aux autres dans la bibliothèque par glisser-déposer.

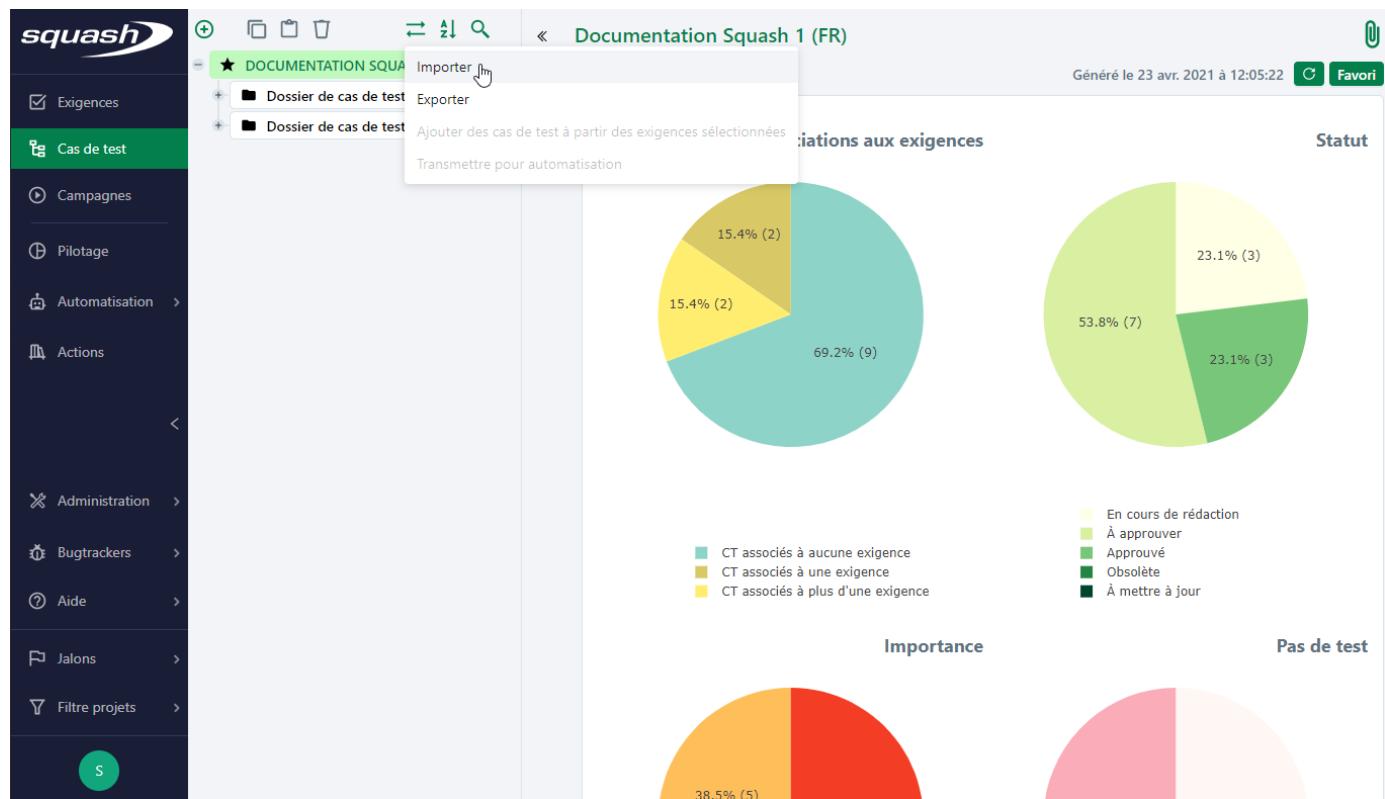


Importer/Exporter un objet

Depuis les espaces Exigences, Cas de test et Campagnes, le bouton [Importer/Exporter]  affiche un sous-menu permettant d'accéder aux fonctionnalités d'import/export.

Importer

La fonction d'import permet d'importer en masse une arborescence d'éléments dans les espaces Exigences ou Cas de test. Il est notamment possible d'importer depuis un même fichier des éléments dans différents projets Squash.



Pour importer une arborescence d'exigences ou de cas de test au format Excel :

1. Cliquer sur l'option 'Importer'
2. Dans la popup d'import, télécharger le gabarit d'import
3. Compléter le fichier d'import
4. Choisir le fichier d'import depuis la popup
5. Simuler l'import. Cette étape permet de vérifier que le fichier d'import est conforme, elle est facultative.
6. Importer le fichier
7. Une fois l'import effectué, l'arborescence est mise à jour.

Importer des cas de test

Format

Excel

Cet import permet de créer une arborescence de cas de test multiprojets à partir d'un unique fichier Excel. Il gère les appels de cas de test, les pas de test variabilisés et les associations aux exigences.

[Télécharger le gabarit d'import \(.xls\)](#)

Fichier à importer Documentation Squash 1 (FR)_CDT.xls

Encodage

Windows (défaut)

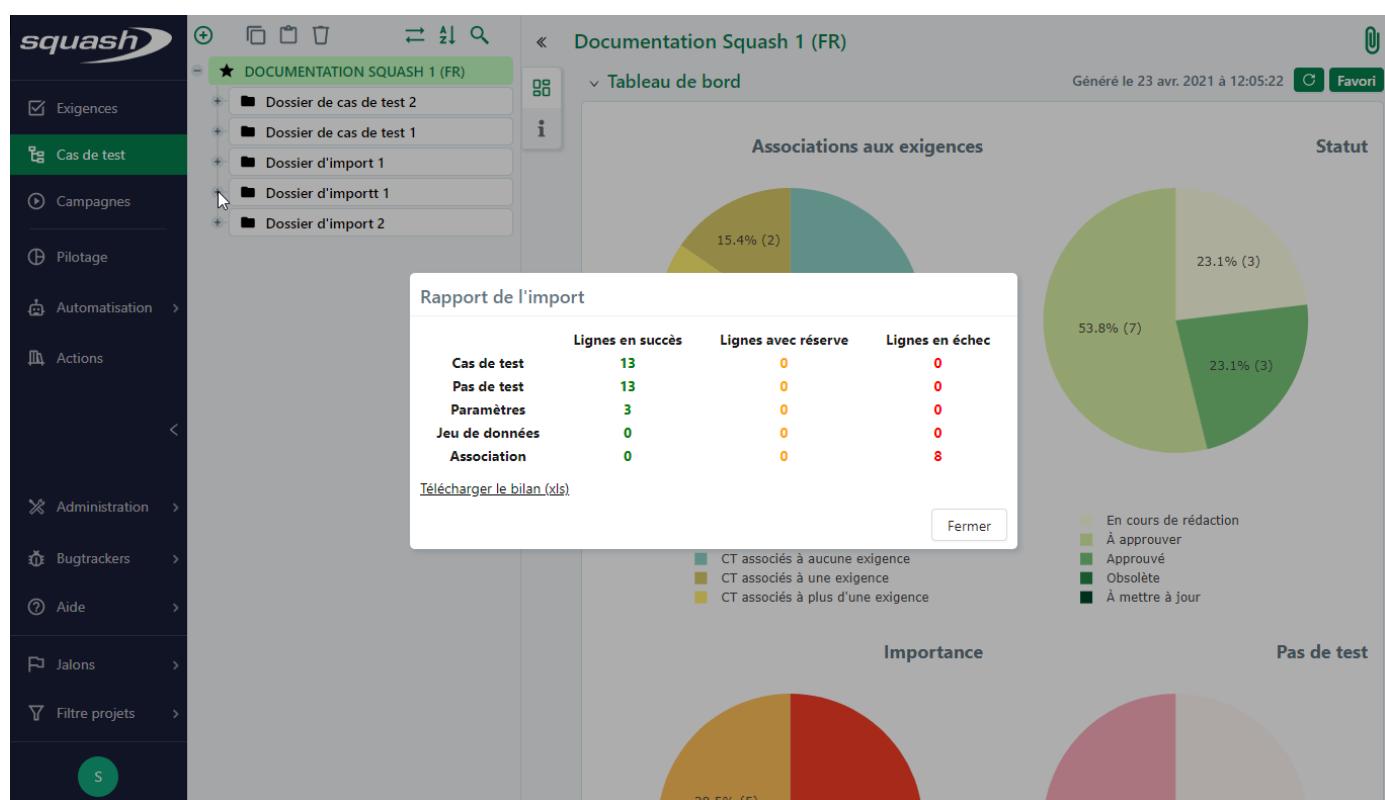
Simuler

Importer

Annuler

À l'issue de la simulation et/ou de l'import, un rapport s'affiche et présente :

- les lignes traitées avec succès : aucune erreur rencontrée, les objets sont importés tels qu'ils figurent dans le fichier
- les lignes traitées avec réserve : les objets sont importés mais des éléments peuvent manquer ou avoir été modifiés
- les lignes en échec : les objets ne sont pas importés pour cause de saisie incomplète ou erronée dans le fichier d'import
- un bilan téléchargeable qui détaille les erreurs rencontrées



Il est également possible d'importer les cas de test au format Zip :

- La même procédure que pour le format Excel s'applique
- Pour ce format, il est nécessaire de sélectionner un projet de destination

En savoir plus

Pour compléter un fichier d'import, consulter les pages [Renseigner un fichier d'import d'exigences](#) et [Renseigner un fichier d'import de cas de test](#)

Attention

L'import de campagnes, itérations ou suites n'est pas disponible.

Exporter

La fonction d'export permet d'exporter en masse des éléments des espaces Exigences, Cas de test. Elle fonctionne sur une sélection simple, multiple continue ou discontinue d'éléments d'un ou plusieurs projets.

Pour exporter une arborescence d'exigences ou de cas de test au format Excel :

1. Sélectionner des éléments dans l'arborescence (projets, dossiers, ou objets)
2. Cliquer sur l'option 'Exporter'
3. Dans la popup, choisir le format d'export. Le format XLS est compatible au format attendu pour un import tandis que le format CSV est idéal pour l'exploitation de données.
4. Nommer le fichier d'export
5. Choisir les options d'export. L'option 'Conserver le format des textes riches' permet de conserver les balises html des champs texte riche (ex: champ 'Description') afin de conserver leur mise en forme pour un futur import
6. Cliquer sur [Exporter] pour télécharger le document.

L'export dans l'espace Campagnes est différent. Il ne fonctionne que si une seule campagne est sélectionnée et il se décline sous trois formes : simple, standard ou complet.

En savoir plus

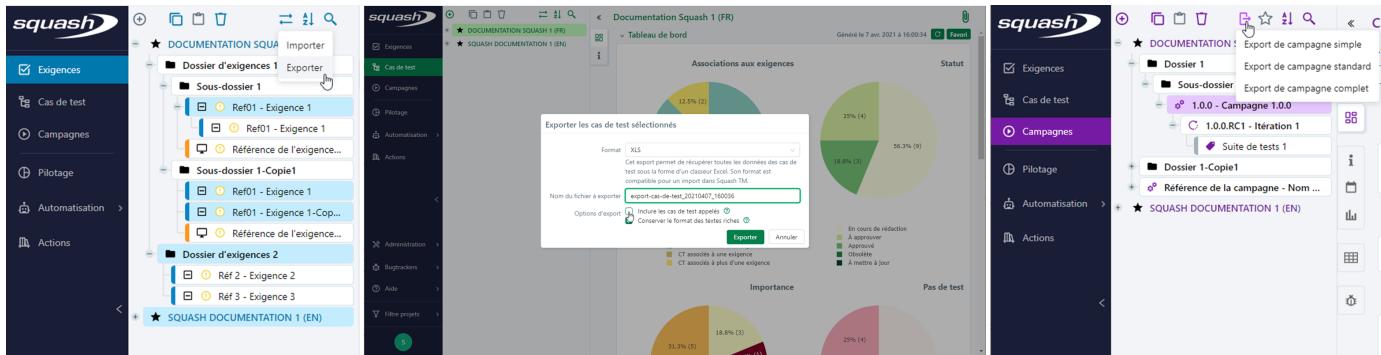
Pour plus de détails sur les exports de campagnes, consulter la page [Exporter les données d'une campagne](#)

Pour exporter une campagne au format Excel :

1. Sélectionner une campagne
2. Survoler le bouton 

3. Choisir un des 3 formats d'export possibles.

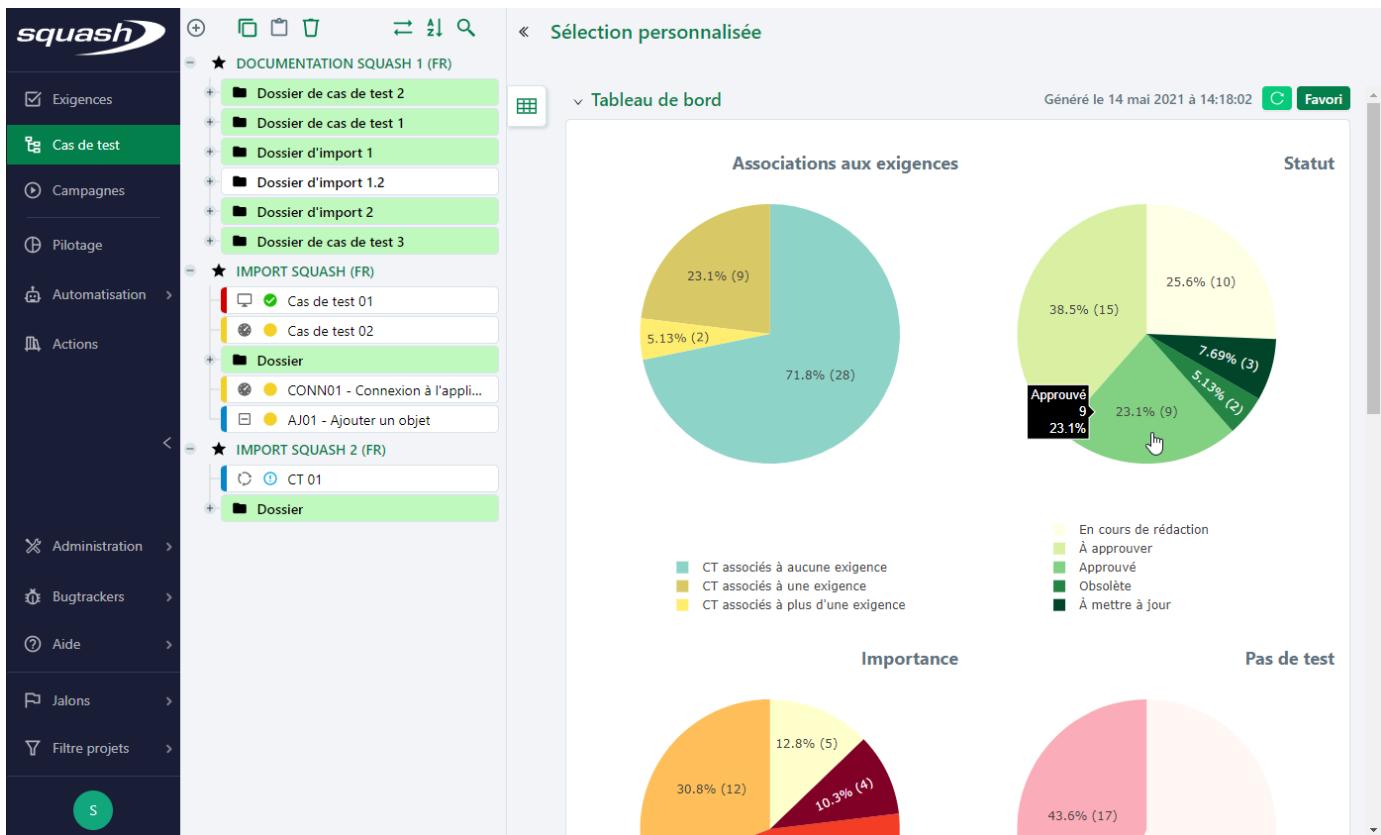
4. Le fichier est téléchargé directement au format CSV sur le poste de l'utilisateur.



Générer un tableau de bord

Depuis la bibliothèque d'un espace, un tableau de bord par défaut s'affiche à la sélection d'un projet, d'un dossier ou d'une sélection multiple. Les tableaux de bord par défaut présentent une sélection de graphiques dont leurs lectures indiquent l'état d'avancement de rédaction, de couverture et de validation.

Au survol d'une portion, une infobulle précise le critère de la portion, le nombre d'éléments comptabilisé pour ce critère et le pourcentage que cela représente par rapport au nombre total d'éléments de la sélection.



Le clic sur une portion renvoi vers le résultat de recherche relatif aux critères de la portion : le périmètre correspond à la sélection et le ou les critères propres au graphique et à la portion sont pré-sélectionnés.

squash

Recherche de cas de test Résultats de recherche

Rechercher Nouvelle recherche

+ Ajouter un critère

Périmètre : Dossier, Dossier, Dossier d'import 1...

Statut : Approuvé X

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	IMP.	NATURE	TYPE	AUTOM.	CRÉÉ I
1	Documentation... 153	CT002		Fonctionnel	●	▽	Fonctionnel	Non défini	À instruire	admi
2	Documentation... 160	CT008	ATDD		●	✗	ATDD	Non défini	À instruire	admi
3	Documentation... 11	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	Testeur
4	Documentation... 56	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	admi
5	Documentation... 92	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	admi
6	Documentation... 95	CT05	Gherkin 2		●	▽	Fonctionnel	Recevabilité	À instruire	Testeur
7	Documentation... 27		Référence d...	Nom du cas ...	●	↗	Non définie	Non défini	À instruire	admi
8	Documentation... 100		Référence d...	Nom du cas ...	●	↙	Non définie	Non défini	À instruire	admi
9	IMPORT SQU...	109	Cas de test 06		●	↙	Métier	Non défini	-	admi

1 - 9 / 9 50 < < < 1/1 > > >

Il est alors possible d'affiner sa recherche et d'utiliser [toutes les fonctionnalités liées à la recherche](#).

Fonctionnalités des objets

- [Modifier les champs d'un objet](#)
- [Les champs texte riche](#)
 - [Insérer un tableau](#)
 - [Insérer un lien](#)
 - [Insérer une image](#)
- [Fonctionnement des tables](#)
- [Associer/dissocier des objets](#)
 - [Associer depuis la bibliothèque](#)
 - [Associer depuis la recherche](#)
 - [Dissocier des objets](#)
- [Ajouter/Supprimer une pièce jointe](#)
 - [Ajouter une pièce jointe](#)
 - [Supprimer une pièce jointe](#)
- [Rechercher un objet](#)
 - [Le périmètre](#)
 - [Les critères](#)
 - [Modifier les attributs](#)
 - [Modifier les associations aux jalons](#)
 - [Exporter](#)

Modifier les champs d'un objet

Chaque objet de Squash est constitué de divers attributs représentés sous forme de champs de différents types. Au survol de la valeur du champ, un indicateur visuel signale à l'utilisateur qu'elle est modifiable (valeur soulignée, icône crayon ou cadre de couleur).

Pour modifier un attribut, il suffit de cliquer sur la valeur du champ, de renseigner une nouvelle valeur, puis de valider (bouton **[Confirmer]** ou touche **[Entrée]** du clavier).

Les différents types de champs présents dans l'application sont les suivants :

- Texte simple : texte sans mise en forme, sur une seule ligne
- Case à cocher
- Date : permet de sélectionner une date dans un calendrier ou de la saisir au format jj/mm/aaaa
- Liste déroulante

- Numérique
- Tag : permet de saisir une ou plusieurs valeurs sous forme d'étiquettes avec de l'autocomplétion
- Texte riche : texte multilignes avec de la mise en forme

En savoir plus

Pour plus de détails sur les champs texte riche, consulter la partie [Les champs texte riche](#)

Les champs texte riche

Les champs textes riches peuvent accueillir du texte sur plusieurs lignes et offrent la possibilité de mettre en forme ce texte, d'insérer des tableaux, des images ou des liens.

La mise en forme de ces champs est conservée dans les exports. Néanmoins, pour que ces fichiers soient générés correctement, il est nécessaire de respecter les règles suivantes pour insérer des éléments dans les champs texte riche.

Insérer un tableau

Pour insérer un tableau dans un champ texte riche :

1. Cliquer sur l'icône  présente dans la barre d'icônes du champ texte riche
2. Renseigner les propriétés du tableau : nombre de lignes, nombre de colonnes, propriétés avancées
3. Cliquer sur **[Ok]**

The screenshot shows the SQUASH application interface. On the left, there's a sidebar with various project management tabs like 'Exigences', 'Cas de test', 'Campagnes', etc. The main area displays a hierarchical project structure under 'DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)'. A specific requirement 'Ref01 - Exigence 1' is selected. A modal dialog titled 'Propriétés du tableau' (Table Properties) is open, allowing configuration of the table's structure and appearance. The table is defined as 6 rows by 4 columns, with a total width of 500 pixels and a height of 1 pixel. Other settings include border widths of 1px, 1px spacing between cells, and left alignment. The title of the table is set to 'Mon Tableau'. Below the properties dialog, there are buttons for 'OK', 'Annuler' (Cancel), 'Confirmer' (Confirm), and 'Annuler' (Cancel). In the bottom right corner of the main window, there are coverage statistics: 'Couverture' (Coverage) at 100% (4/4), 'Vérification' (Verification) at 100% (4/4), 'Cette exigence' (This requirement) at 100% (3/3), 'Ses filles' (Its children) at 100% (1/1), and 'Sur filier' (On hierarchy) at 100% (1/1).

Le tableau est inséré et prêt à être renseigné.

Insérer un lien

Pour insérer un lien dans un champ texte riche :

1. Sélectionner la chaîne de caractère sur laquelle le lien devra être inséré
2. Cliquer sur le bouton
3. Renseigner le lien et ses propriétés : type, mode d'ouverture, infobulle
4. Cliquer sur **[OK]**

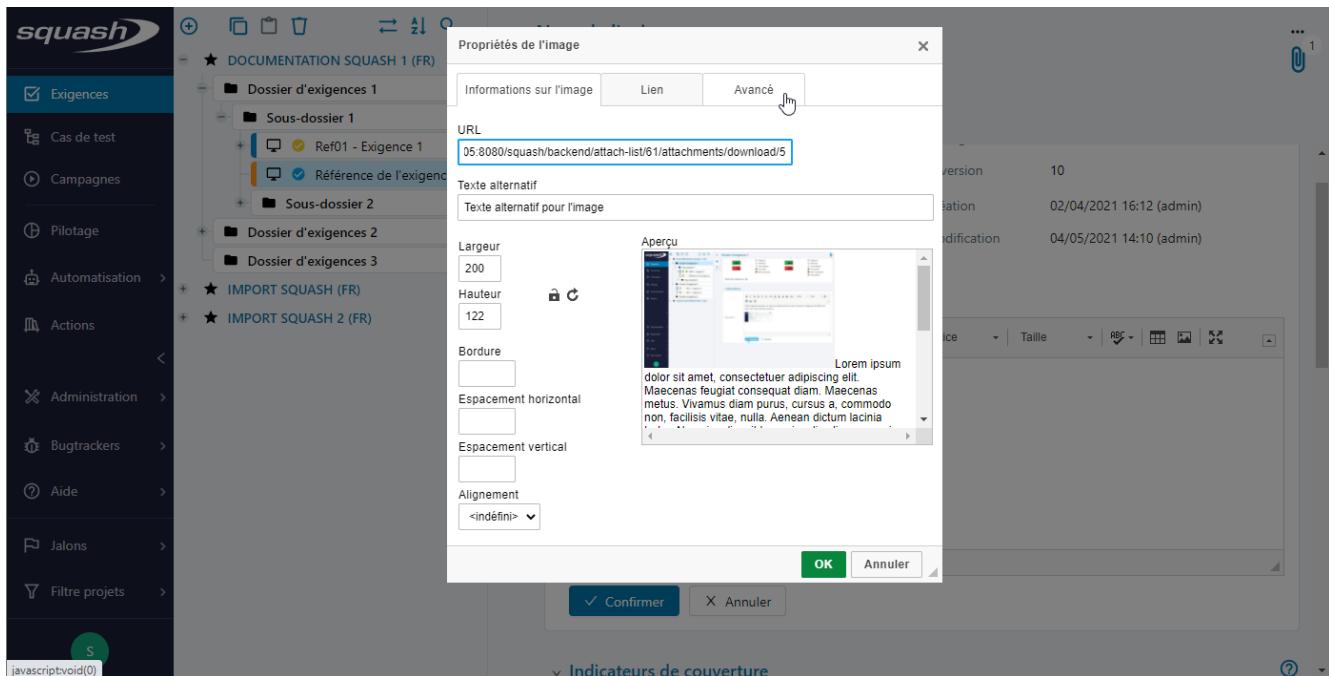
The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with various navigation options: Exigences, Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. The main area displays a hierarchical tree structure under 'DOCUMENTATION SQUASH 1 (FR)'. A modal dialog box titled 'Lien' is open, showing settings for a link. The 'Informations' tab is selected, displaying the link's ID (Ref01), version (1), and creation/modification dates. The 'Cible' (Target) section contains a text input field with the placeholder 'Lien vers la documentation Squash'. Below it, the 'Type de lien' (Link type) is set to 'URL' and the 'Protocole' (Protocol) is set to 'https://'. At the bottom of the dialog are 'OK', 'Annuler' (Cancel), 'Confirmer' (Confirm), and 'Annuler' (Cancel) buttons.

Il est désormais possible d'accéder au lien via un simple clic sur ce dernier.

Insérer une image

Pour insérer une image dans un champ texte riche :

1. À partir du mode édition du champ texte riche, cliquer sur l'icône
2. Renseigner url de l'image et ses propriétés : saisir un texte alternatif, redimensionner l'image, insérer une infobulle au survol de l'image



3. Cliquer sur [OK]

L'image s'affiche dans le champ texte riche avec les propriétés définies précédemment.

Statut	Création	Id version
À approuver	02/04/2021 16:12 (admin)	10
Criticité	Modification	
Majeure	04/05/2021 14:10 (admin)	
Catégorie		
Fonctionnelle		
Jalons		
Jalon 1		

Info

Pour ajouter une image stockée localement, réaliser au préalable les étapes suivantes avant de procéder à l'insertion de l'image dans le champ texte :

1. À partir de la page de consultation de l'élément, ajouter l'image en pièce jointe via la fonctionnalité accessible par l'icone 
2. Récupérer l'url par clic droit sur le nom de l'image puis copier l'adresse du lien

Fonctionnement des tables

Les associations entre objets (Exigences-Exigences, Exigences-Cas de test, Plan d'exécution-Cas de test) sont formalisées dans des tables à partir desquelles il est possible, selon l'habilitation de l'utilisateur :

- d'ajouter une association
- de rechercher un ou plusieurs objets et associer la sélection
- de supprimer une association
- de supprimer une sélection d'associations
- d'accéder via un lien à la page de niveau 2 de l'élément dans la table

Par défaut, un tri est appliqué aux tables et il est possible, en cliquant sur l'en-tête de la colonne de modifier ce tri : la flèche orientée vers le haut indique un tri alphabétique ou chronologique, la flèche orientée vers le bas indique un tri alphabétique inverse ou anté-chronologique.

Cas de test vérifiant cette exigence									
#	PROJET	RÉFÉRENCE	CAS DE TEST	JALONS	ST.	IMP.			
1	Documentation Squas...	CT006	Performance	-					
2	Documentation Squas...	CT002	Fonctionnel	-					
3	Documentation Squas...	Référence du ...	Nom du cas de test	28/05/2021					
4	Documentation Squas...	CT01	Cas de test Classique 1	28/05/2021					

Info

La table d'un plan d'exécution peut également être filtrée en saisissant du texte ou en sélectionnant une valeur après avoir cliqué sur l'icone de filtre.

Associer/dissocier des objets

Squash permet de lier des objets entre eux : deux exigences entre elles, une exigence à un cas de test ou un cas de test à un plan d'exécution.

Associer depuis la bibliothèque

Depuis la page de consultation d'une exigence, il est possible, par glisser/déposer d'une exigence depuis la bibliothèque, de l'associer à l'exigence consultée. Elles apparaissent alors toutes deux, respectivement dans leur table **Exigences liées**.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with various navigation options: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. A green circular button with the letter 'A' is at the bottom of the sidebar.

The main area displays the 'Exigence 1' details for 'Ref01'. It includes status indicators (En cours de rédaction, Majeure) and a 'Version 2' tab. Below this, the 'Exigences liées' table is shown:

PROJET	RÉFÉRENCE	EXIGENCE	JALONS	N° VERSION	RÔLE
1 Documentation Squas...	CT006	Performance	-		
2 Documentation Squas...	CT002	Fonctionnel	-		
3 Documentation Squas...	Référence du ...	Nom du cas de test	28/05/2021		
4 Documentation Squas...	CT01	Cas de test Classique 1	28/05/2021		

At the bottom of the 'Exigences liées' section, there is a search bar with the placeholder 'Référence de l'exigence - Nom de l...'.

Associer depuis la recherche

À partir d'une table d'association, **Cas de test vérifiant cette exigence**, **Exigences vérifiées par ce cas de test** ou un **Plan d'exécution**, le bouton permet d'accéder à la recherche des objets: tout ou partie des résultats peut alors être associé.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with various navigation options: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. Below the sidebar is a green circular button with a white letter 'A'.

The main area is titled "Recherche d'exigences" and "Résultats de recherche". It features a search bar with "Rechercher" and "Nouvelle recherche" buttons, and a "Ajouter un critère" link. There are three filter boxes: "Périmètre : Documentation Squash 1 (FR)", "Versions : Toutes les versions", and "Criticité : Critique".

The results table has columns: #, PROJET, ID, RÉFÉRENCE, NOM, ST., CR., CAT., CRÉÉ PAR, MODIFIÉ PAR, and NB J. Two rows are listed:

#	PROJET	ID	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation Squash 1 (FR)	13	Ref01	Exigence 1	●	↗	Ergonomique	admin	admin	0
2	Documentation Squash 1 (FR)	16	Ref01	Exigence 1	●	↗	Non définie	admin	admin	1

At the bottom right of the results table are buttons for "Associer la sélection" (Associate selection) with icons for copy, move, and delete, and a close button.

Info

Depuis un **Plan d'exécution**, il est possible d'accéder à la recherche directe de cas de test ou d'accéder à la recherche d'exigences dont les résultats sont les cas de tests associés aux exigences respectant les critères de recherche.

Dissocier des objets

Dans les différentes tables de Squash, il est possible de supprimer une association via le bouton présent en bout de ligne pour une dissociation simple ou via le bouton présent au dessus de la table lors d'une sélection multiple.

The screenshot shows the SQUASH application's interface for managing test cases. On the left, there's a sidebar with various navigation options like 'Exigences', 'Cas de test' (selected), 'Campagnes', etc. The main area displays a tree view of test cases and requirements. A modal dialog is open in the center, prompting the user to confirm the deletion of associations. Below the dialog, a table lists requirements and their associations.

Ref	Description	Requirement	Status	Création	Mise à jour	Vérifiée par
1	Documentation ... Ref01	Exigence 1-Copie1	-	02/04/2021 18:23 (admin)	16/04/2021 16:54 (admin)	Ce cas de test
2	Documentation ... Ref01	Exigence 1	-	02/04/2021 18:23 (admin)	16/04/2021 16:54 (admin)	Ce cas de test
3	Documentation ... Ref01	Exigence 1	-	02/04/2021 18:23 (admin)	16/04/2021 16:54 (admin)	Ce cas de test
4	Documentation ... Ref01	Exigence 1	-	02/04/2021 18:23 (admin)	16/04/2021 16:54 (admin)	Ce cas de test

Ajouter/Supprimer une pièce jointe

Ajouter une pièce jointe

Sur la page de consultation d'un objet (dossier, exigences, cas de test, pas de test, campagne, itération ou suite), il est possible d'ajouter des pièces jointes via l'icône . L'ajout se fait par glisser déposer dans l'encart dédié ou en parcourant les répertoires locaux.

Ce volet permet de consulter les informations des pièces jointes (nom, taille et date d'ajout) et de les télécharger.

Info

Par défaut, les types de fichier acceptés sont : txt, doc, xls, ppt, docx, xlsx, pptx, odt, ods, odp, pdf. La liste est modifiable par un Administrateur pour ajouter ou supprimer des extensions. Par défaut, la taille maximale d'une pièce jointe est de 4000000 bytes. Elle aussi peut être ajustée par un Administrateur.

Supprimer une pièce jointe

À partir du volet des pièces jointes, la suppression des pièces jointes est possible via le bouton [**Poubelle**] présent en bout de ligne.

Rechercher un objet

Au clic sur le bouton [Rechercher]  présent au-dessus des bibliothèques Exigences, Cas de test et Campagnes, la page de recherche propre à chaque espace s'ouvre. Par défaut, le périmètre de recherche est celui du filtre projet. Le volet sur la gauche de la page des résultats de recherche permet de définir un périmètre de recherche et d'ajouter des critères de recherches propres aux objets de l'espace.

Le périmètre

Depuis le critère Périmètre et l'onglet Projet, il est possible de sélectionner ou désélectionner par case à cocher le ou les projets à inclure ou exclure du périmètre.

NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR
Exigence 1	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Exigence 1	●	●	Ergonomique	admin	admin
Exigence 1	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 1	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Exigence 1...	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 2	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 3	●	—	Fonctionnelle	admin	admin
Nom de l'exi...	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Nom de l'exi...	●	●	Fonctionnelle	admin	admin
Exigence 01	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 02	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 03	●	●	Ergonomique	admin	admin
Exigence 04	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 05	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 06	●	●	Non définie	admin	admin
Exigence 07	●	●	Cas d'utilisati...	admin	admin
ExigenceFille...	●	●	Cas d'utilisati...	admin	admin
ExigenceFille...	●	—	Non définie	admin	admin

L'onglet Personnalisé permet de sélectionner un ou plusieurs répertoires ou des éléments pour définir le périmètre de recherche.

Les critères

L'ajout de critères de recherche se fait par simple sélection des attributs disponibles pour l'entité de l'espace à partir du bouton **[Ajouter des critères]**. La liste de résultat se met automatiquement à jour à la sélection d'un critère.

The screenshot shows the Squash application interface. On the left, there is a sidebar with a dark blue background containing various navigation items: Exigences (selected), Cas de test, Campagnes, Pilotage, Automatisation, Actions, Administration, Bugtrackers, Aide, Jalons, and Filtre projets. Below the sidebar is a green circular button with a white letter 'S'. The main area has a light blue header with the text "Recherche d'exigences" and "Résultats de recherche". The search results table has columns: #, PROJET ↑, ID, RÉFÉRENCE ↑, NOM ↑, ST., CR., CAT., CRÉÉ PAR, MODIFIÉ PAR, and NB J. There is one result listed: "1 Documentation... 91 Ref01 Exigence 1". The status is green (Statut), the category is blue (Fonctionnelle), and both were created and modified by "admin". Below the table is a search bar with a placeholder "+ Ajouter un critère" and a dropdown menu titled "Attributs" containing several filter options like Criticité, Catégorie, Statut, etc. At the bottom right of the search results area, there are navigation buttons for page 1/1 and a dropdown for item count (50).

Le clic sur le bouton **[Nouvelle recherche]** réinitialise les critères de recherche.

Modifier les attributs

À partir d'une sélection simple ou multiple dans la table de résultats, il est possible de modifier en masse certains attributs :

- le statut, la criticité ou la catégorie de la version d'une exigence
- l'importance, le statut, le type, la nature ou l'éligibilité à l'automatisation d'un cas de test
- le statut d'exécution d'un test associé à un plan d'itération

#	PROJET	ID	RÉFÉRENCE	NOM	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation...	13	Ref01	Exigence 1	●	↗	Ergonomique	admin	admin	0
2	Import Squas...	22	Exigence 01	Exigence 01	●	↗	Non définie	admin	admin	0
3	Import Squas...	25	Exigence 03	Exigence 03	●	↗	Ergonomique	admin	admin	0
4	Import Squas...	28	Exigence 05	Exigence 05	●	↗	Non définie	admin	admin	0
5	Import Squas...	64	V1	Exigence 1	●	↗	Fonctionnelle	admin	admin	0
				En cours de rédaction						
				Critique						
				Fonctionnelle						
				Non fonctionnelle						
				Cas d'utilisation						
				Métier						
				Exigence de test						
				Non définie						
				Ergonomique						
				Performance						

Info

Il est possible via cette fonctionnalité d'appliquer le statut Approuvée à une version d'exigence depuis n'importe quel autre statut.

Modifier les associations aux jalons

À partir d'une sélection simple ou multiple dans la table de résultats, il est possible d'associer en masse la sélection à un jalon à condition que le jalon soit déjà associé au projet auxquels appartiennent les objets sélectionnés.

The screenshot shows the Squash application's requirement search interface. On the left, a sidebar lists various navigation options like 'Exigences', 'Cas de test', 'Campagnes', etc. The main area has a search bar and a results table. A modal window is overlaid, titled 'Associer/Dissocier des jalons', showing a table with one row selected: 'Jalon 1'. The main search results table shows two rows of requirements.

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation...3	Ref01		Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	0
2	Documentation...91	Ref01		Exigence 1	●	▼	Fonctionnelle	admin	admin	1

NOM	STATUT	ÉCHÉANCE	DESCRIPTION
Jalon 1	En cours	28/05/2021	

Exporter

À partir du bouton [**Exporter**], il est possible d'exporter vers un tableur tout ou sélection du résultat de recherche. Diverses options sont alors disponibles :

- le format XLS 'Champs actuels' : cet export permet de récupérer les données des exigences ou des cas de test sous la forme d'un classeur Excel n'ayant que les informations affichées dans les résultats de recherche;
- le format XLS 'Tous les champs' : cet export permet de récupérer l'intégralité des données des exigences des cas de test sous la forme d'un classeur Excel.
- conserver le format des textes riches : les champs de type "texte riche" seront exportés avec leur balises HTML afin de conserver la mise en forme lors d'un futur import. Ne pas conserver le format facilite la lecture de ces champs dans l'export
- inclure ou non les cas de test appelés (pour l'espace Cas de test uniquement)

Squash

Recherche d'exigences

Résultats de recherche

Rechercher Nouvelle recherche

+ Ajouter un critère

Périmètre : Documentation Squash 1 (FR). Import...

Versions : Toutes les versions

Criticité : Critique

Exporter les exigences sélectionnées

Format XLS (Champs actuels)

XLS (Champs actuels)
XLS (Tous les champs)

Nom du fichier à exporter : export-exigences_20210503_184641

Options d'export Conserver le format des textes riches

Exporter Annuler

#	PROJET ↑	ID	RÉFÉRENCE ↑	NOM ↑	ST.	CR.	CAT.	CRÉÉ PAR	MODIFIÉ PAR	NB J
1	Documentation... 13	Ref01	Exigence 1	● Ergonomique	admin	admin	admin	admin	admin	0
2	Import Squas... 22	Exigence 01	● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
3	Import Squas... 25	Exigence 03	● Ergonomique	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
4	Import Squas... 28	Exigence 05	● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Fonctionnelle	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0
			● Non définie	admin	admin	admin	admin	admin	admin	0

1 - 7 / 7

50 ▾ ⏪ ⏪ 1/1 ⏩ ⏩

S

En savoir plus

Les résultats de recherche de l'espace Campagne ne sont pas exportables mais il est possible d'[ajouter tout ou sélection des résultats à un plan d'exécution d'une itération](#).

Gestion des exigences

Les exigences dans Squash

Qu'est-ce qu'une exigence ?

La page de consultation d'une exigence

Créer et Organiser le référentiel d'exigences

[Créer une exigence](#)

[Les attributs d'une exigence](#)

[Workflow exigence](#)

[Historique des modifications](#)

[Organisation du référentiel d'exigences](#)

[Hiérarchie d'exigences](#)

[Liens entre exigences](#)

Couvrir les exigences par les tests

Associer des cas de test à une exigence en utilisant la bibliothèque

Associer des cas de test à une exigence en utilisant la recherche

Suivre la couverture et la validation des exigences

Indicateurs de couverture

Calculs des indicateurs de couverture

Versionner les exigences

Le versionning d'exigences

[Créer une nouvelle version d'exigence](#)

[Consulter l'historique des versions d'une exigence](#)

Importer/Exporter des exigences

Importer des exigences

- Renseigner un fichier d'import d'exigence
- Importer des exigences

Renseigner un fichier d'import d'exigence

Importer des exigences

Exporter des exigences

[Exporter des exigences depuis la bibliothèque](#)

[Importer des exigences à partir d'un export](#)

Tableau de bord des exigences

En sélectionnant des éléments dans la bibliothèque des exigences, un tableau de bord s'affiche dans la partie droite. Il est possible d'afficher un tableau de bord par défaut ou un tableau de bord personnalisé.

Le bouton **[Rafraîchir]** en haut à droite permet de rafraîchir les graphiques du tableau de bord.

Le bouton **[Favori]** en haut à droite permet d'afficher un tableau de bord favori personnalisé à la place du tableau de bord par défaut

En savoir plus

Pour plus de renseignements sur le tableau de bord personnalisé, consulter la page "[Les tableaux de bord personnalisés](#)"

Les différents graphiques

Le tableau de bord se divise en 6 graphiques :

- **Graphique 'Couverture par les cas de test'**

Répartition des exigences en fonction de leur association à aucun, un ou plusieurs cas de test. Ce graphique est très utile pour vérifier la couverture fonctionnelle de l'application.

- **Graphique 'Statut'**

Répartition des exigences en fonction de leur statut de rédaction. Ce graphique permet d'avoir une vue d'ensemble de l'avancement de la rédaction des exigences.

- **Graphique 'Criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité.

- **Graphique 'Description'**

Répartition des exigences en fonction de la présence ou non d'une description. Ce graphique permet de visualiser rapidement si certaines exigences n'ont pas de description, et donc de pouvoir compléter cette information. Pour rappel, la description d'une exigence correspond à une spécificité de l'application, et est primordiale pour la rédaction des tests.

- **Graphique 'Couverture par criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité et du taux de couverture des exigences par des cas de test.

- **Graphique 'Validation des Cdt par criticité'**

Répartition des exigences en fonction de leur criticité et du taux de validation des cas de test associés aux exigences. Ce graphique permet, par exemple, de savoir si toutes les exigences critiques associées à un cas de test, ont été exécutés en succès.



Accès à la page de recherche

Au clic sur les portions d'un graphique du tableau de bord par défaut, une page de recherche s'affiche, avec les critères présélectionnés correspondant à la portion de graphique.

Par exemple:

Au clic sur la portion de graphique "Exigences liées à aucun CT" du graphique "Couverture par les cas de test", une page de recherche s'affiche avec le critère "Nombre de cas de test : Egal 0".

En cliquant sur le bouton Bouton d'édition ou le bouton Bouton dossier il est possible de modifier directement le cas de test, et d'associer au moins un cas de test pour chaque exigence.

Rechercher des exigences

Les critères de recherche des exigences

(les plus pertinents + périmètre perso)

Les résultats de recherche

(expliquer certaines colonnes, modif avec règles de gestion, export).

Gestion des cas de test

Les cas de test dans Squash

Qu'est ce qu'un cas de test ?

Les formats de cas de test dans Squash

La page de consultation d'un cas de test

Créer et organiser le patrimoine de cas de test

Créer un cas de test

Créer des cas de test à partir des exigences

Les attributs d'un cas de test

Organiser le référentiel de tests

Associer les cas de test aux exigences

Associer des exigences à un cas de test en utilisant la bibliothèque

Associer des exigences à un cas de test en utilisant la recherche

Gérer le scénario d'un cas de test Classique

Rédiger le scénario d'un cas de test classique

Prérequis et pas de test d'un cas de test classique

Réordonner les pas de test

Associer une exigence à un pas de test

Rédiger un pas de test en visualisant les exigences

Variabiliser et modulariser un cas de test classique

Variabiliser un cas de test classique

Modulariser : Appeler un cas de test tiers

Gérer le script d'un cas de test BDD

Rédiger le script d'un cas de test BDD

Pas de test d'un cas de test BDD

Editer les données complémentaires d'un pas de test BDD

Générer l'aperçu du script d'un cas de test BDD

Variabiliser un cas de test BDD

(param libre + param porté)

Gérer le script d'un cas de test Gherkin

Rédiger le script d'un cas de test Gherkin

[Script d'un cas de test Gherkin](#)

[Insérer des snippets](#)

[Vérifier la syntaxe du script](#)

[Utiliser l'aide \(l'aide change en fonction de la langue choisi pour le script\)](#)

Variabiliser un script Gherkin

Importer/Exporter des cas de test

Importer des cas de test

- Renseigner un fichier d'import de cas de test
- Importer des cas de test (cas de figure)

Renseigner un fichier d'import de cas de test

Importer des cas de test (cas de figure)

Exporter un cas de test

[Exporter des cas de test depuis la bibliothèque](#)

[Importer des cas de test à partir d'un export](#)

[Exporter les scripts des cas de test BDD et Gherkin](#)

Suivre les exécutions du cas de test

Chaque exécution d'un cas de test est renseignée dans l'ancre "Exécutions"  Ancre "Exécutions" du cas de test.

Le tableau est alimenté automatiquement et ne peut être modifié. En cliquant sur le lien d'une exécution dans la colonne Exécution, l'utilisateur est renvoyé sur la page de consultation de l'exécution.

 Ensemble des exécutions du cas de test

Si le cas de test est exécuté plusieurs fois dans le même projet, la même campagne, la même itération et la même suite de test, le cas de test sera présent autant de fois qu'il a été exécuté. La colonne "Exec" sera donc incrémentée de 1 (#1, #2, #3)

Un indicateur chiffré est présent dans l'ancre pour indiquer le nombre d'exécution du cas de test.

Le statut de la dernière exécution du cas de test est repris dans la capsule en haut de la page.

Tableau de bord des cas de test

En sélectionnant des éléments dans la bibliothèque des cas de test, un tableau de bord s'affiche dans la partie droite. Il est possible d'afficher un tableau de bord par défaut ou un tableau de bord personnalisé.

Le bouton **[Rafraîchir]** en haut à droite permet de rafraîchir les graphiques du tableau de bord.

Le bouton **[Favori]** en haut à droite permet d'afficher un tableau de bord favori personnalisé à la place du tableau de bord par défaut

En savoir plus

Pour plus de renseignements sur le tableau de bord personnalisé, consulter la page "[Les tableaux de bord personnalisés](#)"

Les différents graphiques

Le tableau de bord se divise en 4 graphiques :

- **Graphique 'Associations aux exigences'**

Répartition des cas de test en fonction de leur association à aucune, une ou plusieurs exigences. Ce graphique est très utile pour vérifier la couverture fonctionnelle de l'application.

- **Graphique 'Statut'**

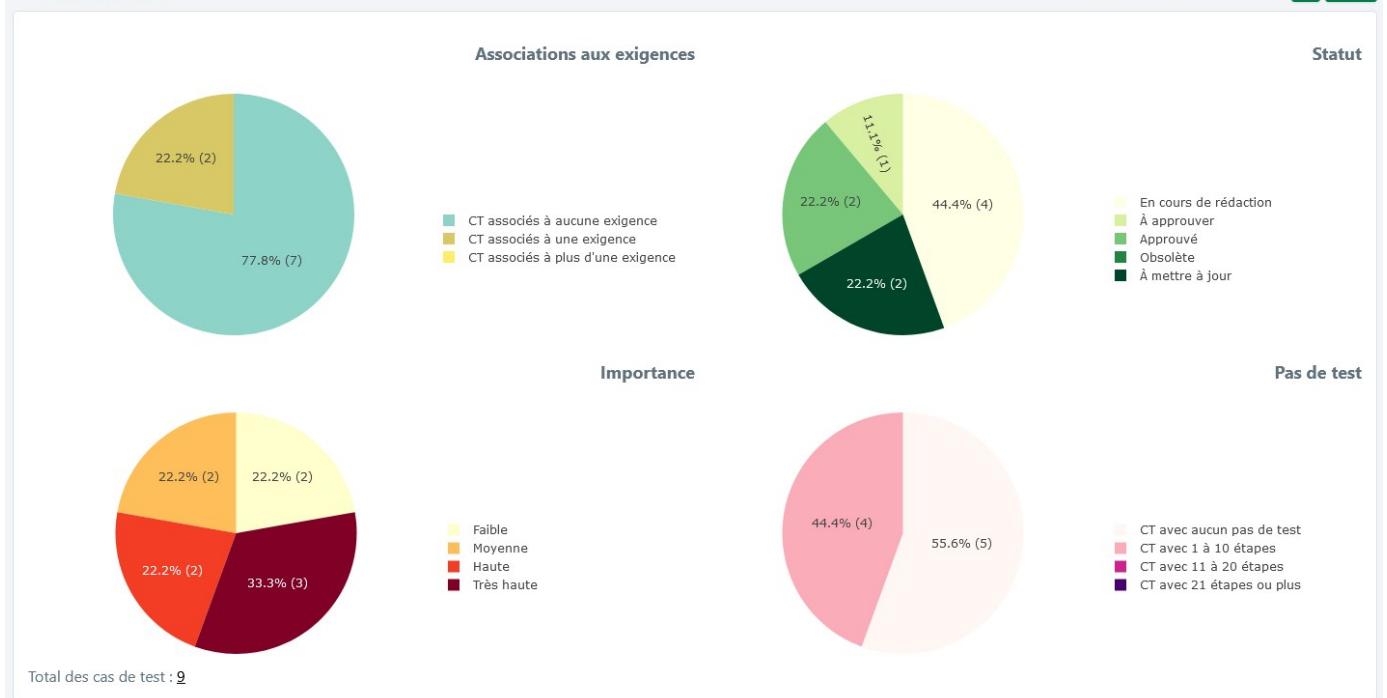
Répartition des cas de test en fonction de leur statut de rédaction. Ce graphique permet d'avoir une vue d'ensemble de l'avancement de la rédaction des cas de test.

- **Graphique 'Importance'**

Répartition des cas de test en fonction de leur importance.

- **Graphique 'Pas de test'**

Répartition des cas de test en fonction du nombre de pas de test. Ce graphique permet de visualiser rapidement si certains cas de test n'ont pas de pas de test. Pour rappel, un cas de test sans pas ne peut pas être exécutés



Info

Les cas de test Gherkin sont considérés comme n'ayant aucun de pas de test, et sont donc présents dans la portion "CT avec aucun pas de test"

Accès à la page de recherche

Au clic sur les portions d'un graphique du tableau de bord par défaut, une page de recherche s'affiche, avec les critères présélectionnés correspondant à la portion de graphique.

Par exemple:

Au clic sur la portion de graphique "CT avec aucun pas de test" du graphique "Pas de test", une page de recherche s'affiche avec le critère "Nombre de pas de test : Egal 0".

En cliquant sur le bouton ou le bouton il est possible de modifier directement le cas de test en y ajoutant des pas de test.

Rechercher des cas de test

Les critères de recherche des cas de test

Résultats de recherche

Gestion des exécutions

Les objets de l'espace Campagnes

Qu'est ce qu'une campagne, une itération et une suite de tests ?

La page de consultation des objets de l'espace Campagnes

Créer et organiser les objets de l'espace Campagnes

Créer une campagne, une itération et une suite de test

Les attributs des objets de l'espace Campagnes (bloc info + CUF)

Planning et Statistiques des objets de l'espace Campagnes

Organiser la bibliothèque des campagnes (inclure ici l'explication des icônes / capsules suites de test)

Créer et gérer un plan d'exécution

Créer un plan d'exécution

- Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la bibliothèque
- Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la recherche
- Reprendre le plan d'exécution d'une campagne dans une itération
- Identifier les tests à rejouer selon les résultats d'exécution précédents

Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la bibliothèque

Ajouter des cas de test à un plan d'exécution en utilisant la recherche

(cas de test/exigences associées + lien vers la reprise d'itpi via la recherche)

Reprendre le plan d'exécution d'une campagne dans une itération

Identifier les tests à rejouer selon les résultats d'exécution précédents

(plugin) (Assistant de campagne / résultat d'une recherche)

Gérer un plan d'exécution

Organiser le plan d'exécution

(glisser/déposer + filtre + tri)

Assigner les tests

(planification + fonctionnel + spécificité du profil Testeur)

Modifier leurs attributs

(Suite de tests ajout+modif, Assignation et Statut, jeu de données) = > simple et multiple

Exécuter manuellement les tests

Exécuter un cas de test

(type d'exec, statut, commentaires, pj, cuf, évoquer ano)

Lancer une exécution en chaîne de plusieurs tests

(itération/suite)

Modifier un cas de test en cours d'exécution

(juste classique)

Consulter l'historique des exécutions d'un test

(rappeler qu'un test peut avoir plusieurs exécutions, page de consultation différente en fonction du type de cas de test+possibilité modifier l'exécution 2 façons possibles)

Exporter les données d'une campagne

(3 exports / à des fins de reporting)

Tableau de bord des campagnes

Le tableau de bord par défaut

(PIL1 + Doc : Dossier/campagne/itération + intérêt + tableau inventaire)

L'avancement cumulé de la campagne

(PIL1 + explications boutons)

Rechercher des exécutions

Les critères de recherche des exécutions

(+ périmètre perso + critères pertinents)

Résultats de recherche

(expliquer les colonnes, modif en masse, exécution depuis la recherche + renvoi vers le 4.2.4)

Gestion des anomalies

Les anomalies dans Squash

Qu'est-ce qu'une anomalie ?

Squash et ses bugtrackers

(présenter les différents outils de tracking : Jira Serveur, Jira Cloud (voir si on ajoute les règles de gestion pour la prise en compte des champs Jira dans la popup de déclaration d'ano (guide d'installation actuel), Mantis, Redmine, RTC, Bugzilla (plugin))

Déclarer et suivre des anomalies

Déclarer une anomalie depuis un pas d'exécution/une exécution

Associer une anomalie existante à un pas d'exécution/une exécution

Suivre les anomalies connues dans les différents espaces

Gestion des tests automatisés

Concevoir des cas de test automatisés

Rappels sur les cas de test BDD et Gherkin

La bibliothèque d'actions

(qu'est ce qu'une action + page de consultation d'une action)

Gérer les paramètres d'une action

La suggestion d'actions

Suivre le processus d'automatisation

Suivre le processus d'automatisation dans Squash

Présentation du workflow d'automatisation Squash

(évoqué WAJ)

Éligibilité à l'automatisation

(recommandations pour choisir les CT à automatiser)

Espace automatisation

(Vue testeur)

Espace automatisation

(Vue automaticien + profil automaticien + actions Squash TF/Squash Autom)

Suivre le processus d'automatisation dans Jira

Présentation du plugin Workflow d'Automatisation Jira

(Intérêt du plugin + éligibilité avec renvoie vers la partie)

Transmission/Création d'un ticket pour automatisation dans Jira

Suivi du workflow d'automatisation dans Squash

Associer un script automatisé

Association de scripts automatisés avec Squash TF

(distinction bdd-gherkin (auto) vs classique + lien manuel/auto : Squash+WAJ+Sans workflow)

Association des scripts pour exécution via Squash Autom

(parler des 3 champs accessible depuis bloc autom et espace Espace autom)

Transmettre un cas de test scripté sur un SCM

Transmettre des cas de test Gherkin et BDD

(que si workflow)

Affichage des scripts dans le serveur de partage de code source

(juste Git)

Exécuter un cas de test automatisé

Lancement des tests automatisés

Les suites de tests automatisées

Consulter une exécution automatisée/rapports d'exécution

Pilotage de la recette

Le pilotage dans Squash

L'espace Pilotage de Squash

La page de consultation des objets de l'espace Pilotage

Les rapports

Gestion des rapports

(Générer/Enregistrer/Consulter/Modifier)

Les rapports de la phase de préparation

Les cahiers d'exigences

Les cahiers de test

Couverture des exigences

Les rapports de la phase d'exécution

Avancement de l'exécution

Avancement qualitatif

Bilan de campagne

Bilan d'itération

Les graphiques

La page de création de graphique

(mix p.76 de PIL1 et de la page de créa d'un graphique + lecture du graph)

Le choix du périmètre

(expliquer les 3 options possibles)

Le type de graphique

(expliquer les 5 graphs possible)

La sélection des attributs pour les axes du graphique

(+ expliquer les opérations)

La mise en place de filtres

Exemples de graphiques ?

Les exports de campagne personnalisés

L'export personnalisé

(cvs, colonne, génération)

La construction d'un export personnalisé

(périmètre +attributs)

Les tableaux de bord personnalisés

Créer un tableau de bord personnalisé

(mécanique/possible avec des graph-rapport de différents projets / adaptation des données si périmètre perso)

Afficher un tableau de bord perso en favori

Gestion des jalons

Les jalons dans Squash

Qu'est qu'un jalon ?

Le cycle de vie d'un jalon

(règles spécifiques au statut des jalons + ! Jalon verrouillé)

Associer un jalon à un objet

Associer un jalon à un objet

(exi, CT, Camp : hors mode jalon)

Les jalons dans la recherche

Critères de recherche jalon / Modifier le jalon (Exi/CT)

Le mode jalon

Affichage de la bibliothèque en mode jalon

Gestion des éléments en mode jalon

(attention aux versions exi+CT/ attention au suppression en mode jalon)

Les jalons et le reporting

Le tableau de bord d'un jalon

Les rapports par jalon

Guides des plugins

Active Directory Plugin Documentation

To do

SAML plugin Documentation

To do

Action Word Plugin Documentation

To do

Plugin assistant de campagne de tests Documentation

To do

Xsquash Documentation

To do

Jira Req Plugin Documentation

To do

Redmine plugin Documentation

To do

Polarion Plugin Documentation

To do

WAJ Documentation

To do