

2024

---

# CAHIER DE TEST

---

Dalil Maksene  
Théo Oger  
Sami Youssoufi

13/12/2024

## Table des matières

1. Le serveur de jeu fonctionne.....	3
2. Ajouter une personne .....	3
3. Lancer une session de jeu .....	3
4. Se connecter à distance au serveur.....	3
5. Connecter 2 machines au serveur .....	3
6. Serveur administratif (Debian) .....	4
7. Machine client (Windows).....	4
8. Gestion des permissions des joueurs .....	4
9. Système de sauvegarde automatique du monde .....	4
10. Monitoring et statistiques du serveur.....	4
11. Système de modération (ban, kick, mute).....	4
12. Gestion d'événements et de quêtes .....	5
13. Interface d'administration web.....	5
14. Intégration d'un système de vote pour le serveur .....	5
15. Système d'économie virtuelle (échange, monnaie) .....	5
16. Système de téléportation et de points de spawn .....	5
17. Système de sauvegarde et récupération de personnages.....	6

### 1. Le serveur de jeu fonctionne

- **Objectif** : Vérifier que le serveur est opérationnel et peut accueillir des connexions.
- **Critères de réussite** :
  - Le serveur démarre sans erreur.
  - Le serveur accepte les connexions de machines distantes.
  - Aucun plantage pendant les premières 10 minutes d'exécution.

### 2. Ajouter une personne

- **Objectif** : Vérifier que l'ajout d'un joueur au serveur se fait correctement.
- **Critères de réussite** :
  - L'interface permet d'ajouter un joueur via son nom d'utilisateur.
  - Le joueur apparaît dans la liste des joueurs connectés après ajout.
  - Le joueur reçoit un message de bienvenue.

### 3. Lancer une session de jeu

- **Objectif** : Vérifier que la session de jeu commence correctement après l'initialisation du serveur.
- **Critères de réussite** :
  - Une fois la session lancée, les joueurs peuvent se connecter et interagir avec le monde du jeu.
  - Les actions du joueur sont correctement prises en compte (déplacement, interaction avec l'environnement).
  - Le temps de chargement de la session ne dépasse pas 3 minutes.

### 4. Se connecter à distance au serveur

- **Objectif** : Vérifier la possibilité de se connecter au serveur à distance via réseau.
- **Critères de réussite** :
  - Un joueur distant peut se connecter au serveur depuis un autre réseau (exemple : via une connexion internet).
  - La latence est raisonnable (moins de 200 ms en moyenne).
  - Aucun blocage de la connexion.

### 5. Connecter 2 machines au serveur

- **Objectif** : Tester la connexion simultanée de deux machines au serveur.

- **Critères de réussite :**

- Les deux machines peuvent se connecter simultanément sans déconnexion.
- Aucun conflit entre les deux machines n'apparaît pendant le jeu.
- Les joueurs interagissent correctement l'un avec l'autre.

#### 6. Serveur administratif (Debian)

- **Objectif :** Tester la configuration et le fonctionnement du serveur administratif sous Debian.

- **Critères de réussite :**

- Le serveur s'installe correctement sur une machine Debian.
- Aucune erreur de compatibilité avec Debian 11 ou supérieur.
- Les commandes d'administration fonctionnent correctement (ex. démarrage, arrêt du serveur).

#### 7. Machine client (Windows)

- **Objectif :** Vérifier la configuration du client de jeu sous Windows.

- **Critères de réussite :**

- Le client de jeu se lance sans problème sur Windows 10 ou 11.
- Le joueur peut se connecter et interagir avec le serveur sans erreurs.
- Le client fonctionne avec une performance fluide (pas de crash, pas de saccades).

#### 8. Gestion des permissions des joueurs

- **Objectif :** Vérifier la bonne gestion des rôles et des permissions des joueurs.

- **Critères de réussite :**

- Les rôles (administrateur, modérateur, joueur) sont correctement attribués.
- Chaque rôle a des permissions distinctes (ex. : les administrateurs peuvent bannir, les joueurs peuvent seulement interagir avec le monde).
- Les modifications des permissions sont appliquées en temps réel.

#### 9. Système de sauvegarde automatique du monde

- **Objectif :** Tester le système de sauvegarde automatique du monde du jeu.

- **Critères de réussite :**

- Les sauvegardes automatiques sont créées à intervalles réguliers (par exemple, toutes les 30 minutes).
- En cas de crash ou de fermeture du serveur, la dernière sauvegarde est récupérée sans perte de données.
- Les joueurs peuvent récupérer leur progression après un redémarrage du serveur.

#### 10. Monitoring et statistiques du serveur

- **Objectif :** Vérifier la collecte et l'affichage des statistiques du serveur.

- **Critères de réussite :**

- Le serveur fournit des informations sur la charge CPU, la mémoire, et la latence du réseau.
- Un tableau de bord en temps réel affiche ces statistiques.
- Les alertes sont envoyées en cas de dépassement des seuils critiques (ex. : charge CPU > 90%).

#### 11. Système de modération (ban, kick, mute)

- **Objectif** : Tester les capacités de modération du serveur.
- **Critères de réussite** :
  - L'administrateur peut bannir un joueur de manière temporaire ou permanente.
  - Le kick d'un joueur se fait instantanément avec un message de notification.
  - Le mute (silence) d'un joueur empêche ce dernier d'envoyer des messages dans le chat.

#### 12. Gestion d'événements et de quêtes

- **Objectif** : Vérifier la gestion des événements et des quêtes dans le jeu.
- **Critères de réussite** :
  - Un événement est déclenché à une heure prédéfinie ou par une action du joueur (par exemple : une attaque de monstres).
  - Les quêtes peuvent être assignées à des joueurs, avec un suivi de progression.
  - Les récompenses sont attribuées aux joueurs après l'accomplissement d'une quête.

#### 13. Interface d'administration web

- **Objectif** : Vérifier l'interface web d'administration.
- **Critères de réussite** :
  - L'interface permet de gérer les joueurs, les paramètres du serveur et les sauvegardes.
  - Les actions effectuées sur l'interface (ajout/suppression de joueurs, modifications des configurations) sont appliquées en temps réel.
  - L'interface est accessible uniquement aux administrateurs avec une connexion sécurisée (authentification par mot de passe).

#### 14. Intégration d'un système de vote pour le serveur

- **Objectif** : Tester l'intégration du système de vote pour améliorer le serveur.
- **Critères de réussite** :
  - Les joueurs peuvent voter pour soutenir le serveur (ex. via un site web ou un plugin intégré).
  - Un système de récompense est en place pour récompenser les votes (ex. : points de jeu, monnaie virtuelle).
  - Les résultats des votes sont comptabilisés et affichés en temps réel.

#### 15. Système d'économie virtuelle (échange, monnaie)

- **Objectif** : Tester le système d'économie virtuelle du serveur.
- **Critères de réussite** :
  - Les joueurs peuvent gagner de la monnaie virtuelle (ex. : en accomplissant des quêtes ou en vendant des objets).
  - Les échanges d'objets et de monnaie entre joueurs se font sans erreur.
  - Le système de monnaie virtuelle est correctement intégré au serveur (aucune perte de monnaie, transactions sécurisées).

#### 16. Système de téléportation et de points de spawn

- **Objectif** : Tester la fonctionnalité de téléportation et de gestion des points de spawn.
- **Critères de réussite** :
  - Les joueurs peuvent se téléporter à des points définis (ex. : spawn, points d'intérêt).
  - Les points de spawn sont réinitialisés correctement après chaque redémarrage du serveur.
  - La téléportation fonctionne sans lag ou erreur, même avec plusieurs joueurs.

#### 17. Système de sauvegarde et récupération de personnages

- **Objectif** : Vérifier la sauvegarde et la récupération des personnages des joueurs.
- **Critères de réussite** :
  - Les données de chaque joueur (niveau, inventaire, progression) sont sauvegardées à chaque session.
  - En cas de redémarrage ou d'incident, les personnages sont récupérés dans leur état exact.
  - Le système de sauvegarde est transparent et ne cause aucune perte de données.