

**Enigme du Switch**

**Cahier de recette Version 2.0**

# Introduction :

## Objectif :

Ce document propose une série de scénarios décrivant avec précision les démarches à suivre dans le cadre de l’énigme du switch. Il sert de support à la validation de l’épreuve lors de la recette auprès du client.

# Présentation :

Le visiteur de la section SN du Campus St Félix – La Salle tente de résoudre l’énigme du Switch.

Pour ce faire, il dispose d’une énigme écrite sur un papier, celle-ci doit se résoudre en moins de 4 minutes. Dès lors celle-ci résolue, il dispose désormais d’un switch appelé « interaction » dans notre système. Ce switch comporte le port 24 qui n’est pas à changer. Mais quatre câbles réseaux de couleurs différentes sont à reliés. Chaque couleur doit être reliée à un numéro de port bien défini. Dès lors cela réalisé, un écran lui affiche un code composé de quatre chiffres. Ce code est 2020.

Le visiteur doit désormais entrer ce code dans le téléphone IP présent à proximité. Une voix se fait alors entendre « Bravo, tu as gagné !! Entre le code 2022 dans l’application ! ». L’application en question est l’application client. Ce code, 2022, doit être entré à l’aide du clavier. La saisie se valide grâce à l’appui sur la touche entrée.

Ensuite, une image lui rappelant sa victoire apparait à l’écran. Au tableau de la salle, il est affiché que l’utilisateur a résolu l’énigme dans le temps imparti.

# Fonctionnement nominal du système :



# Scénario 1 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Cas de test :** | *CT-FUNC-01* |
| **Titre :** | Lancement de l’application locale |
| **Objectif :** Tester la connectivité des quatre ordinateurs puis ensuite afficher un code. | |
| **Etat avant test : Le pc est allumé et connecté en local avec comme adresse ip fixe 192.168.1.25, 4 PC avec les ip fixe 192.168.1.21/22/23/27** | |
| FUNC | Test Fonctionnel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Procédure de test :** | |
| **Id.** | **Démarche** | | **Comportement attendu** | | **OK ?** |
|  |  | |  |  |  |
| 1 | Raccorder l’ordinateur au switch administration avec un câble RJ45 (Ethernet) sur le port 24. | | Le câble est relié, aucune réaction si l’ordinateur est éteint. |  |  |
| 2 | Démarrage du logiciel Qtcreator dans la barre des tâches. | | Qtcreator démarre. |  |  |
| 3 | Lancer l’application « PingSwitchProjetPorteOuverte\_LOCAL » qui se situe dans l’arborescence : document -> github -> ppo -> PPO\_G1\_Enigme\_Du\_Switch -> Nathan -> PingSwitchProjetPorteOuverte\_LOCAL -> PingSwitchProjetPorteOuverte.pro (Veuillez au préalable supprimer le PingSwitchProjetPorteOuverte.pro.user situé dans la même arborescence) | | Qt se lance, l’application également. |  |  |
| 4 | Interconnecter désormais les quatre ordinateurs prévus à cet effet (suivre l’énigme sur papier). Ils doivent être interconnectés par câble RJ45 et sur le switch d’interaction. | | - Si l’interconnexion est correctement réalisée, l’application affiche un code composé d’un code à quatre chiffres.  - Sinon, l’application teste en boucle la communication.  - Erreur possible, le ping peu ne pas fonctionner sur certain pc, il est donc nécessaire de les changer. |  |  |
| 5 | Fermer l’application. | | L’application se ferme |  |  |
| 6 | Réouvrir l’application pour le visiteur suivant. | | L’application se relance. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rapport de test** | * **Testé par :** |  | **Le :** |  | * **Non disponible** |
| **Critère de succès / échec :** *Conformément au PVL*   * **Excellent : tous les cas de test se sont déroulés sans le moindre problème** * **Bon : des erreurs sont apparues, mais ont pues être contournées** * **Moyen : au moins une des exigences n’a pas pu être réalisée** * **Faible : au moins un des exigences n’a pas pu être réalisée ou a empêcher la poursuite des tests** | | | | | **Approbation :** |
| **Commentaires :**  **FA émis :** | | | | | |

# Scénario 2 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Cas de test :** | *CT-FUNC-02* |
| **Titre :** | Lancement de l’application client. |
| **Objectif :** L’application cliente du serveur de la section SN envoie un message de réussite lorsque celui-ci est attendu. | |
| **Etat avant test : Le pc est allumé et connecté en local.** | |
| FUNC | Test Fonctionnel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Procédure de test :** | |
| **Id.** | **Démarche** | | **Comportement attendu** | | **OK ?** |
| 1 | Raccordement de l’ordinateur au réseau de la section SN avec un câble RJ45 via le switch mis a disposition. | | Le câble est relié, aucune réaction si l’ordinateur est éteint. |  |  |
| 2 | Démarrage du logiciel Qtcreator dans la barre des tâches. | | Qtcreator démarre. |  |  |
| 3 | Lancer l’application   PingSwitchProjetPorteOuverte\_SecteurSN» qui se situe dans l’arborescence : document -> github -> ppo -> PPO\_G1\_Enigme\_Du\_Switch -> Nathan -> PingSwitchProjetPorteOuverte\_SecteurSN-> PingSwitchProjetPorteOuverte.pro (Veuillez au préalable supprimer le PingSwitchProjetPorteOuverte.pro.user situé dans la même arborescence) | | Qt se lance, l’application également. |  |  |
| 5 | Entrée le code qui permet de poursuivre l’exécution de l’application. (Code donné par le téléphone « 2022 ») | | L’écran affiche la saisie en cours du code. |  |  |
| 6 | Ouverture d’une image. | | Une image de réussite apparait à l’écran |  |  |
| 7 | Envoie du message GAGNE :1 au serveur. | | L’affichage du chronomètre au serveur de coupe et l’énigme est gagnée. |  |  |
| 8 | Fermer puis relancer l’application pour l’utilisateur suivant. | | L’application se ferme puis se relance. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rapport de test** | * **Testé par :** |  | **Le :** |  | * **Non disponible** |
| **Critère de succès / échec :** *Conformément au PVL*   * **Excellent : tous les cas de test se sont déroulés sans le moindre problème** * **Bon : des erreurs sont apparues, mais ont pues être contournées** * **Moyen : au moins une des exigences n’a pas pu être réalisée** * **Faible : au moins un des exigences n’a pas pu être réalisée ou a empêcher la poursuite des tests** | | | | | **Approbation :** |
| **Commentaires :**  **FA émis :** | | | | | |

# Scénario 3 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Cas de test :** | *CT-FUNC-03* |
| **Titre :** | Mise en fonction du service de VOIP |
| **Objectif : Lancer l’exécution du service de téléphonie par IP.** | |
| **Etat avant test : Le pc est allumé et connecté en local.** | |
| FUNC | Test Fonctionnel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Procédure de test :** | |
| **Id.** | **Démarche** | | **Comportement attendu** | | **OK ?** |
| 1 | Raccordement du téléphone au réseau du secteur SN (via le switch) et au secteur électrique. | | Le téléphone s’allume. |  |  |
| 2 | Démarrer Virtual Box puis démarrer la machine virtuel nommée DEBIAN-GUIGAND-ASTERISK et au secteur électrique. | | Le SRV-DEBIAN démarre en mode graphique. |  |  |
| 3 | S’authentifier avec le mot de passe snrisc rattaché à root puis taper la commande « asterisk -r vvvvvv ». | | La session s’exécute et le bureau DEBIAN s’affiche. |  |  |
| 4 | Entrer le code 2020 dans le téléphone. | | Le numéro d’appel 2020 est affiché à l’écran du téléphone. |  |  |
| 5 | Décrocher le téléphone. | | La composition du numéro 2020 s’effectue. |  |  |
| 6 | Ecouter le message de réussite | | Un message de réussite se fait entendre. |  |  |
| 7 | Raccrocher le téléphone. | | La communication se coupe. |  |  |
|  |  | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rapport de test** | * **Testé par :** |  | **Le :** |  | * **Non disponible** |
| **Critère de succès / échec :** *Conformément au PVL*   * **Excellent : tous les cas de test se sont déroulés sans le moindre problème** * **Bon : des erreurs sont apparues, mais ont pues être contournées** * **Moyen : au moins une des exigences n’a pas pu être réalisée** * **Faible : au moins une des exigences n’a pas pu être réalisée ou a empêcher la poursuite des tests** | | | | | **Approbation :** |
| **Commentaires :**  **FA émis :** | | | | | |