
Équipe 112

Fais-moi un dessin
Résultats de tests logiciels

Version 1.3

Historique des révisions

| Date | Version | Description | Auteur |
|------------|---------|--|----------------------------|
| 2020-03-28 | 1.0 | Rédaction initiale | Georges Parfait DJIMEFO |
| 2020-03-29 | 1.1 | Tests relatifs au clavier et le préambule des modes de jeu | Georges Parfait DJIMEFO |
| 2020-03-30 | 1.2 | Finition des tests du client lourd | Georges Parfait DJIMEFO |
| 2020-04-01 | 1.2 | Finition des tests du client léger | Georges Parfait DJIMEFO |
| 2020-04-02 | 1.3 | Finition des autres tests | Georges Parfait DJIMEFO |

Table des matières

| | |
|---------------------------|---|
| 1. Introduction | 4 |
| 2. Sommaire des résultats | 4 |
| 2.1 Client lourd | 4 |
| 2.2 Client léger | 6 |
| 2.3 Autres tests | 7 |

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests. Pour plus de clarté, ils ont été présentés selon le type de client. Toutefois, une section entière a été dédiée aux autres types de tests notamment les tests d'interface usager, d'intégrité des données, de stress, de performance et de volume.

Dans le souci de rendre les résultats compréhensibles, 5 champs orientent le lecteur sur les tests menés. Ainsi pour chacun des tests, les variables retenues ont été: leur identifiant, leur courte description, leur date d'exécution, leur statut et finalement, l'action qui s'impose à poser selon le statut, ou toute autre situation advenue.

2. Sommaire des résultats

2.1 Client lourd

| Cas de test | | Date d'exécution | Statut | Action |
|-------------|---|------------------|--------|--------|
| ID | Nom | | | |
| 01 | Cadriciel Poly Paint - on peut dessiner avec un crayon/stylo | 31/03/2020 | Succès | |
| 02 | Cadriciel Poly Paint - on peut effacer avec l'efface de trait/efface libre | 31/03/2020 | Succès | |
| 03 | Cadriciel Poly Paint - le stylo a toutes les options suivantes: sélecteur de pointe (pointe ronde ou carrée), sélecteur de couleur et de la taille de la pointe. | 31/03/2020 | Succès | |
| 04 | Cadriciel Poly Paint - la sélection par lasso ne figure pas | 31/03/2020 | Succès | |
| 05 | Cadriciel Poly Paint - le sélecteur de pointe (trait vertical/horizontal) ne figure pas | 31/03/2020 | Succès | |
| 06 | Cadriciel Poly Paint - les outils de déplacements ne figurent pas | 31/03/2020 | Succès | |
| 07 | Cadriciel Poly Paint - l'insertion de texte flottant ne figure pas | 31/03/2020 | Succès | |
| 08 | Clavardage - création de canaux de discussion | 31/03/2020 | Succès | |
| 09 | Clavardage - suppression de canaux de discussion | 31/03/2020 | Succès | |
| 10 | Clavardage - joindre un canal de discussion | 31/03/2020 | Succès | |
| 11 | Clavardage - envoyer des invitations à d'autres clients | 31/03/2020 | Succès | |
| 12 | Clavardage - afficher l'historique de clavardage | 31/03/2020 | Succès | |
| 13 | Profil utilisateur et historique - créer son profil | 31/03/2020 | Succès | |
| 14 | Profil utilisateur et historique - gérer son profil | 31/03/2020 | Succès | |
| 15 | Profil utilisateur et historique - rendre publique le pseudo et l'avatar | 31/03/2020 | Succès | |
| 16 | Profil utilisateur et historique - rendre privés le prénom, le nom et le mot de passe | 31/03/2020 | Succès | |
| 17 | Profil utilisateur et historique - rendre privées les statistiques d'utilisation du site (nombre de parties jouées, pourcentage de victoires, temps moyen d'une partie, et temps total passé à jouer) | 31/03/2020 | Succès | |
| 18 | Profil utilisateur et historique - présence dans le profil privé de l'historique détaillé: dates et heures de connexion / déconnexion, et historique des parties jouées (date, heure, nom des joueurs et résultat | 31/03/2020 | Succès | |

| | | | | |
|----|---|------------|--------|--|
| | pour chaque partie) | | | |
| 19 | Création de compte - L'utilisateur peut créer son compte | 31/03/2020 | Succès | |
| 20 | Modes de jeu - un joueur peut deviner les mots ou expressions | 31/03/2020 | Succès | |
| 21 | Modes de jeu - free-for-all - Un joueur peut compétitionner avec d'autres joueurs pour deviner un nombre maximum de mots. | 31/03/2020 | Succès | |
| 22 | Modes de jeu - Sprint solo - Dans un laps de temps prédéterminé, un joueur humain peut deviner un maximum de mots ou expressions à partir de dessins réalisés par un joueur virtuel | 31/03/2020 | Succès | |
| 23 | Modes de jeu - Sprint coopératif - plusieurs joueurs humains collaborent pour deviner les mots ou expressions | 31/03/2020 | Succès | |
| 24 | Modes de jeu - Cross-platform - On peut imposer une restriction quant aux plateformes autorisées à rejoindre la partie (PC, Android ou les deux). | 31/03/2020 | Succès | |
| 25 | Personnalité des joueurs virtuels - On peut définir le caractère bon robot (dans ce cas, le joueur virtuel répond des paroles gentilles) | 31/03/2020 | Succès | |
| 26 | Avatar - le joueur est capable de définir son avatar | 31/03/2020 | Succès | |
| 27 | Bannissement de joueurs - on peut décider de bannir un joueur d'une partie | 31/03/2020 | Succès | |
| 28 | Création d'un jeu - L'utilisateur peut fournir toutes les données nécessaires à la création d'un jeu (mot ou expression recherchés, indice(s) et dessin (format SVG recommandé) pour le joueur virtuel) | 31/03/2020 | Succès | |
| 29 | Création d'un jeu - L'interface de création de jeu doit pouvoir dessiner les différents traits de l'image (comme s'il s'agissait du joueur virtuel) en accéléré dans le même ordre que lors de sa création pour donner un aperçu à l'utilisateur. | 31/03/2020 | Succès | |
| 30 | Création d'un jeu - L'utilisateur peut sélectionner le mode de dessin (classique, aléatoire, panoramique ou centré). | 31/03/2020 | Succès | |
| 31 | Création d'un jeu - Mode classique: Chaque trait est dessiné dans le même ordre que lors de la création du dessin par l'utilisateur. | 31/03/2020 | Succès | |
| 32 | Création d'un jeu - Mode aléatoire: Chaque élément individuel du dessin apparaît dans un ordre aléatoire. | 31/03/2020 | Succès | |
| 33 | Création d'un jeu - Mode panoramique - Les traits doivent apparaître dans l'ordre de leur position sur les axes cartésiens. | 31/03/2020 | Succès | |
| 34 | Création d'un jeu - Mode centré - Les traits doivent apparaître dans l'ordre de leur distance au centre de l'image. | 31/03/2020 | Succès | |
| 35 | Création d'un jeu - l'image est un fichier sur l'ordinateur (bmp, jpg, png) | 31/03/2020 | Succès | |
| 36 | Création d'un jeu - L'image fournie par utilisateur peut être un fichier sur l'ordinateur (bmp, jpg, png). | 31/03/2020 | Succès | |
| 37 | Création d'un jeu - Le système utilise la banque de dessin « Quick Draw » de Google afin de proposer des mots et dessins à l'utilisateur | 31/03/2020 | Succès | |
| 38 | Création d'un jeu - L'utilisateur entre le mot/expression du jeu à créer et le système propose des images via Google images ou autres | 31/03/2020 | Succès | |
| 39 | Effets visuels et sonores - Les groupes d'effets choisis ne peuvent pas être de même type | 31/03/2020 | Succès | |
| 40 | Tutoriel - Un tutoriel non interactif de type « suite d'images explicatives » est présent pour les différents modes de jeu. | 31/03/2020 | Succès | |

2.2 Client léger

| Cas de test | | Date d'exécution | Statut | Action |
|-------------|---|------------------|--------|--------|
| ID | Nom | | | |
| 01 | Cadriciel Poly Paint - on peut dessiner avec un crayon/stylo | 01/04/2020 | Succès | |
| 02 | Cadriciel Poly Paint - on peut effacer avec l'efface de trait/efface libre | 01/04/2020 | Succès | |
| 03 | Cadriciel Poly Paint - le stylo a toutes les options suivantes: sélecteur de pointe (pointe ronde ou carrée), sélecteur de couleur et de la taille de la pointe. | 01/04/2020 | Succès | |
| 04 | Cadriciel Poly Paint - la sélection par lasso ne figure pas | 01/04/2020 | Succès | |
| 05 | Cadriciel Poly Paint - le sélecteur de pointe (trait vertical/horizontal) ne figure pas | 01/04/2020 | Succès | |
| 06 | Cadriciel Poly Paint - les outils de déplacements ne figurent pas | 01/04/2020 | Succès | |
| 07 | Cadriciel Poly Paint - l'insertion de texte flottant ne figure pas | 01/04/2020 | Succès | |
| 08 | Clavardage - création de canaux de discussion | 01/04/2020 | Succès | |
| 09 | Clavardage - suppression de canaux de discussion | 01/04/2020 | Succès | |
| 10 | Clavardage - joindre un canal de discussion | 01/04/2020 | Succès | |
| 11 | Clavardage - envoyer des invitations à d'autres clients | 01/04/2020 | Succès | |
| 12 | Clavardage - afficher l'historique de clavardage | 01/04/2020 | Succès | |
| 13 | Profil utilisateur et historique - créer son profil | 01/04/2020 | Succès | |
| 14 | Profil utilisateur et historique - gérer son profil | 01/04/2020 | Succès | |
| 15 | Profil utilisateur et historique - rendre publique le pseudo et l'avatar | 01/04/2020 | Succès | |
| 16 | Profil utilisateur et historique - rendre privés le prénom, le nom et le mot de passe | 01/04/2020 | Succès | |
| 17 | Profil utilisateur et historique - rendre privées les statistiques d'utilisation du site (nombre de parties jouées, pourcentage de victoires, temps moyen d'une partie, et temps total passé à jouer) | 01/04/2020 | Succès | |
| 18 | Profil utilisateur et historique - présence dans le profil privé de l'historique détaillé: dates et heures de connexion / déconnexion, et historique des parties jouées (date, heure, nom des joueurs et résultat pour chaque partie) | 01/04/2020 | Succès | |
| 19 | Création de compte - L'utilisateur peut créer son compte | 01/04/2020 | Succès | |
| 20 | Modes de jeu - un joueur peut deviner les mots ou expressions | 01/04/2020 | Succès | |
| 21 | Modes de jeu - free-for-all - Un joueur peut compétitionner avec d'autres joueurs pour deviner un nombre maximum de mots. | 01/04/2020 | Succès | |
| 22 | Modes de jeu - Sprint solo - Dans un laps de temps prédéterminé, un joueur humain peut deviner un maximum de mots ou expressions à partir de dessins réalisés par un joueur virtuel | 01/04/2020 | Succès | |
| 23 | Modes de jeu - Sprint coopératif - plusieurs joueurs humains collaborent pour deviner les mots ou expressions | 01/04/2020 | Succès | |
| 24 | Modes de jeu - Cross-platform - On peut imposer une restriction quant aux plateformes autorisées à rejoindre la partie (PC, Android ou les deux). | 01/04/2020 | Succès | |
| 25 | Personnalité des joueurs virtuels - On peut définir le caractère bon robot (dans ce cas, le joueur virtuel répond des paroles gentilles) | 01/04/2020 | Succès | |
| 26 | Avatar - le joueur est capable de définir son avatar | 01/04/2020 | Succès | |
| 27 | Bannissement de joueurs - on peut décider de bannir un joueur d'une partie | 01/04/2020 | Succès | |

| | | | | |
|----|---|------------|--------|--|
| 28 | Effets visuels et sonores - Les groupes d'effets choisis ne peuvent pas être de même type | 01/04/2020 | Succès | |
| 29 | Tutoriel - Un tutoriel non interactif de type « suite d'images explicatives » est présent pour les différents modes de jeu. | 01/04/2020 | Succès | |

2.3 Autres tests

| ID | Cas de test | Date d'exécution | Statut | Action |
|----|--|------------------|--------|--------|
| | Nom | | | |
| 01 | Tests d'interface usager - Test de l'interaction avec les interfaces | 02/04/2020 | Succès | |
| 02 | Tests d'interface usager - Test de la navigation avec les interfaces | 02/04/2020 | Succès | |
| 03 | Tests d'intégrité de données - Envoi d'un mot de passe correct | 02/04/2020 | Succès | |
| 04 | Tests d'intégrité de données - Envoi d'un mot de passe incorrect | 02/04/2020 | Succès | |
| 05 | Tests de performance - Test du temps de diffusion d'un message | 02/04/2020 | Succès | |
| 06 | Tests de performance - Test de concurrence des parties | 02/04/2020 | Succès | |
| 07 | Tests de performance - Test de concurrence des canaux de clavardage | 02/04/2020 | Succès | |
| 08 | Tests de performance - Test de limites du système | 02/04/2020 | Succès | |
| 09 | Tests de stress - test de communication entre plusieurs utilisateurs qui envoient plusieurs messages simultanément dans le même canal. | 02/04/2020 | Succès | |
| 10 | Tests de volume - Test de support d'une grande quantité de données dans la base de données. | 02/04/2020 | Succès | |
| 11 | Tests de volume - Test d'accès à une base de données après y avoir ajouté une grande quantité de données. | 02/04/2020 | Succès | |