

Plan de tests

Ressources Impliquées :

- **Équipe de test** : 2 testeurs fonctionnels, 1 testeur automatisation
- **Environnements** : PC/Mac, appareils Android (10+), émulateurs mobiles
- **Outils de test** : postman, bibliothèque de test (unittest)

Facteurs d'Effort de Test :

- La compatibilité multi-plateformes (PC, Mac, Android).
- Le volume de données à tester (comptes, Pokémon, objets).
- La complexité des règles métier (calcul des points, gestion des Pokémon, etc.).
- Les tests d'intégration pour l'authentification externe (Facebook, Google).

KPIs :

- **Taux de couverture des tests** : mesure le pourcentage de cas de tests exécutés par rapport aux tests prévus.
- **Nombre de bugs critiques identifiés et résolus** .
- **Temps moyen de résolution des incidents** : Évaluation de la réactivité pour corriger les anomalies.

Budget :

Les frais impliqués durant les activités de tests incluent :

- Licences pour outils de tests
- Serveurs
- Coûts pour appareils Android ou émulateurs
- Temps de travail des testeurs et automatisation .

Nous avons estimé que le coût des appareils et du temps de travail est la partie qui va nous coûter le plus chère .

Cas de Tests :

Consulter le tableau Excel "CAS DE TEST POKEMON"

Évaluation des Risques :

Consulter le Tableau Excel "MATRICE DE RISQUES"

Critères d'Entrée et de Sortie :

Critères d'entrée : Le code doit être complet et intégré. La documentation des tests doit être disponible et l'environnement de test doit être configuré.

Critères de sortie : Tous les tests doivent avoir été exécutés. Les bugs majeurs doivent avoir été résolus ou documentés. L'application doit répondre aux critères définis.

Planification des Tests :