

CONCEPTION DES TESTS LOGICIELS ET DES JEUX DE DONNÉES

Durée

2 jours

Référence Formation

4-IT-TEST

Objectifs

Disposer d'une méthodologie pour bâtir un plan de tests et constituer les jeux d'essais
Comprendre comment s'assurer de la conformité du logiciel au cahier des charges
Savoir mettre concrètement en œuvre les tests et en assurer le suivi pour recetter sereinement un logiciel

Participants

Utilisateurs clés, chefs de projet fonctionnels, assistance à maîtrise d'ouvrage, correspondants informatiques Responsables d'une cellule de tests Informaticiens participant à la recette utilisateurs

Pré-requis

Connaissances de base du cycle de vie des logiciels (systèmes d'information, embarqués, temps réels) et conception

PROGRAMME

- Rappels
- Enjeux des tests
- Les différents niveaux des tests au sein des différents cycles de développement
- Les différents types de tests : fonctionnels et non fonctionnels
- Processus de test
- Notion de couverture
- Phase de préparation et suivi
- Qu'est-ce qu'une stratégie de test ?
- Zoom sur la stratégie basée risque
- Définir son effort de test, les moyens à mettre en œuvre, les critères d'arrêts
- Mise en application sur un cas concret
- Estimation des tests
- Suivi qualité et planification
- Mise en application
- Phase de conception
- Les revues
- Qu'est-ce qu'une exigence ?
- Répertorier et organiser ses exigences
- Gérer un référentiel d'exigences
- Mise en application avec un outil open source
- Répertorier et organiser ses tests
- Concevoir ses tests : techniques de test fonctionnel (partition par équivalence, valeurs aux limites, table de condition, cas d'utilisation etc.)
- Mise en application avec un outil open source
- Les tests non fonctionnels
- Cas particulier des tests d'intégration
- Cas particulier des tests unitaires : revue de code
- Phase d'exécution
- Préparer et maîtriser son environnement de test et ses données de test
- Gérer les livraisons
- Exécuter les tests unitaires et mesurer la couverture de code
- Organiser ses tests d'intégrations : stratégie d'intégration et planification
- Organiser les campagnes de tests systèmes et d'acceptation

Suivi des tests et des anomalies
Quand arrêter les tests ?
Mise en application avec un outil Opensource
· La recette
Objectifs
Responsabilité MOA -MOE
Critères de démarrage et critères d'arrêt
Recette opérationnelle (qualité de service, test de récupération, HA, ...)
Recette utilisateur (cas d'utilisation, Beta test)
· Bilan
Générer un rapport de tests
Générer un bilan et améliorer son processus de test
Mise en application avec un outil OpenSource
Comment utiliser un outil

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.
Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.
En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.
Formateur expert dans son domaine d'intervention
Apports théoriques et exercices pratiques du formateur
Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants
Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.