

Scénarios de tests d'intégration/fonctionnels



Partenaire : Triskell

Nom de l'outil : Kermeta FSM Demo

Date test : 23 avril 2009

Version de l'outil : 1.3.0

Plateforme de test (OS + processeur) : Linux x86

Organisme testeur : cellule

Nom du testeur : vmahe

Récapitulatif des tests

Commentaires du testeur.....	1
Scénario A : installation de la démo.....	2
Scénario B : exemple determinization.....	3
Scénario C : exemple minimization.....	4
Scénario D : exemple loaderFsm.....	5
Scénario E : exemple chekInvariant.....	6
Scénario F : exemple loaderFsm4prepost.....	6
Scénario G : aide en ligne.....	7

Commentaires du testeur

Scénario A : installation de la démo

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le Package Explorer : - clic droit puis « New » - « Example... » - choisir le dossier « Kermeta samples » puis « FSM Demo » - clic sur « Finish »	Les projets <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples.fsm.demo</i> et <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples.fsm.demoAspect</i> doivent être créés	Oui	
Dans le Package Explorer, développer le projet <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples.fsm.demo</i>	Les dossiers suivants doivent apparaître : - kermeta - launcher - metamodels - models - sintaks	Oui	
Dans le Package Explorer, développer le projet <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples.fsm.demoAspect</i>	Les dossiers suivants doivent apparaître : - kermeta - launcher - metamodels - models	Oui	
Dans le menu « Run » choisir « Open Run Dialog »	Les launchers suivants doivent apparaître 2 fois en tant que Kermeta Application : <i>fsm.demo.checkInvariants</i> <i>fsm.demo.determinization</i> <i>fsm.demo.loaderFsm</i> <i>fsm.demo.minimization</i> Le launcher suivant doit apparaître 2 fois en tant que Kermeta Constraint Application : <i>fsm.demo.loaderFsm4prepost</i>	Oui	Launchers distingués (avec ou sans <i>Aspects</i>)

Scénario B : exemple determinization

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 ^{er} launcher « FSM determinization » puis cliquer sur « Run »	Dans la console s'affichent un descriptif de machine à états et des transitions	Oui	
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 2 ^e launcher « FSM determinization » puis cliquer sur « Run »	Dans la console s'affichent un descriptif de machine à états et des transitions	Oui	

Scénario C : exemple minimization

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 ^{er} launcher « FSM minimization » puis cliquer sur « Run »	La console demande le modèle à minimiser	Oui	
Dans la console, taper « complextodet.fsm » puis faire Entrée	La console demande alors le nom du modèle résultat	Oui	
Dans la console, taper « decomplexified.fsm » puis faire Entrée	Dans la console s'affichent les actions et une machine à état finale	Oui	
Dans l'explorateur, déplier le dossier « Models »	Un modèle « decomplexified.fsm » doit apparaître	Oui	
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 2 ^e launcher « FSM minimization » puis cliquer sur « Run »	La console demande le modèle à minimiser	Oui	
Dans la console, taper « complextodet.fsm » puis faire Entrée	La console demande alors le nom du modèle resultat	Oui	
Dans la console, taper « decomplexified.fsm » puis faire Entrée	Dans la console s'affichent les actions et une machine à état finale	Oui	
Dans l'explorateur, déplier le dossier « Models »	Un modèle « decomplexified.fsm » doit apparaître	Oui	

Scénario D : exemple loaderFsm

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 ^{er} launcher « FSM loader » puis cliquer sur « Run »	La console lance l'exécution de la machine à états et demande la transition à tirer (lettre)	Oui	
Dans la console, taper « c » puis faire Entrée	La machine passe dans l'état « s2 » et la console demande alors la prochaine transition	Oui	
Dans la console, taper « x » puis faire Entrée	La machine se maintient dans l'état « s2 » et la console demande alors la prochaine transition	Oui	
Dans la console, taper « z » puis faire Entrée	Il n'y a pas de transition « z » et la console doit alors afficher « NoTransition » et s'arrêter	Oui	
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 2 ^e launcher « FSM loader » puis cliquer sur « Run »	La console lance l'exécution de la machine à états et demande la transition à tirer (lettre)	Oui	
Dans la console, taper « c » puis faire Entrée	La machine passe dans l'état « s2 » et la console demande alors la prochaine transition	Oui	
Dans la console, taper « x » puis faire Entrée	La machine se maintient dans l'état « s2 » et la console demande alors la prochaine transition	Oui	
Dans la console, taper « z » puis faire Entrée	Il n'y a pas de transition « z » et la console doit alors afficher « NoTransition » et s'arrêter	Oui	

Scénario E : exemple chekInvariant

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 ^{er} launcher « FSM check invariants » puis cliquer sur « Run »	Dans la console s'affichent les appels à <i>CheckInvariants</i>	Oui	
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 2 ^e launcher « FSM check invariants » puis cliquer sur « Run »	Dans la console s'affichent les appels à <i>CheckInvariants</i>	Oui	

Scénario F : exemple loaderFsm4prepost

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 ^{er} launcher « FSM loader with pre-post check » puis cliquer sur « Run »	La console lance l'exécution de la machine à états et demande la transition à tirer (lettre)	Oui	
Dans la console, taper « c » puis faire Entrée	La console met un message de contrainte Post violée	Oui	
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 2 ^e launcher « FSM loader with pre-post check » puis cliquer sur « Run »	La console lance l'exécution de la machine à états et demande la transition à tirer (lettre)	Oui	
Dans la console, taper « c » puis faire Entrée	La console met un message de contrainte Post violée	Oui	

Scénario G : aide en ligne

Remarques : --

Action	Résultat attendu	KO	Commentaires
Dans la barre de menu Eclipse, cliquer sur « Help » puis « Help Contents »	Un item « Kermeta FSM Demo » doit apparaître	Oui	Kermeta Doc > User doc >Tutorials > The FSM example
Sélectionner l'item « Kermeta FSM Demo » et le déplier	Des rubriques et/ou une première page de documentation doivent apparaître	Non	<i>Topic not found</i>
Passer en revue chaque rubrique et page de documentation	Les pages ne doivent pas comporter d'images absentes (marquées par un cadre vide) et les liens doivent être fonctionnels	Non	