

## Scénarios de tests d'intégration/fonctionnels

Partenaire : Triskell

Nom de l'outil : Kermeta FSM Demo

Date test : 24/04/2009

Version de l'outil : OpenEmbeDD 1.0.0 Titan

Version d'Eclipse : 3.4.1

Plateforme de test (OS + processeur) : Windows XP Intel

Organisme testeur : OpenEmbeDD integration team

Nom du testeur : Christian Brunette



## 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.....	7
Scénario G : aide en ligne.....	8

## Commentaires du testeur

## Scénario A : installation de la démo

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
<p>Dans le Package Explorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- clic droit puis « New »</li> <li>- « Example... »</li> <li>- choisir le dossier « Kermeta samples » puis « FSM Demo »</li> <li>- clic sur « Finish »</li> </ul>	<p>Les projets <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples fsm.demo</i> et <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples fsm.demoAspect</i> doivent être créés</p>	Oui	
<p>Dans le Package Explorer, développer le projet <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples fsm.demo</i></p>	<p>Les dossiers suivants doivent apparaître :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kermeta</li> <li>- launcher</li> <li>- metamodels</li> <li>- models</li> <li>- sintaks</li> </ul>	Oui	
<p>Dans le Package Explorer, développer le projet <i>fr.irisatriskell.kermeta.samples fsm.demoAspect</i></p>	<p>Les dossiers suivants doivent apparaître :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kermeta</li> <li>- launcher</li> <li>- metamodels</li> <li>- models</li> </ul>	Oui	
<p>Dans le menu « Run » choisir « Open Run Dialog »</p>	<p>Les launchers suivants doivent apparaître 2 fois en tant que Kermeta Application :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>fsm.demo.checkInvariants</li> <li>fsm.demo.determinization</li> <li>fsm.demo.loaderFsm</li> <li>fsm.demo.minimization</li> </ul> <p>Le launcher suivant doit apparaître 2 fois en tant que Kermeta Constraint Application :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>fsm.demo.loaderFsm4prepost</li> </ul>	Oui	Erreur de scénario. Ils n'apparaissent pas 2 fois: ceux du projet Aspect sont préfixés par FSM Aspect

## Scénario B : exemple determinization

Remarques : --

Action	Résultat attendu	OK	Commentaires
Dans le menu « Run » / « Open Run Dialog », choisir le 1 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> 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 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> 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 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> 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 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> 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 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> 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	OK	Commentaires
Dans la barre de menu Eclipse, cliquer sur « Help » puis « Help Contents »	Un item « Kermeta FSM Demo » doit apparaître	Oui	Dans la documentation Kermeta, il y a un item Tutorials contenant The FSM example.
Sélectionner l'item « Kermeta FSM Demo » et le déplier	Des rubriques et/ou une première page de documentation doivent apparaître	Non	
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	