

CENTRALE  
L Y O N

## UML-DL : Estimations et Tests

Estimation du coût de développement  
Suivi de projet  
Tests

BTD/UMLDP/ET 1

CENTRALE  
L Y O N

## Estimation du coût de développement

Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels

- **Technique usuelle :**
  - Estimation de la taille du logiciel
  - Calcul de la durée de développement en tenant compte de la productivité et d'encadrement
- **Technique plus fine :**
  - Décomposition du logiciel lors de la phase de conception préliminaire en unités (modules)
  - Estimation de la taille de chaque module
  - Estimation de la durée de développement de chaque module en tenant compte de sa complexité

Coût =  $\sum C_i M_i$

- Il faut prendre en compte tous les facteurs de productivité : expérience, nouveauté, complexité, conditions de travail

TD/UMLDP/ET 2

CENTRALE  
L Y O N

Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels

## Estimation du coût de développement

- Il faut établir un coût unitaire spécifique (pour 1000 lignes de code). Ce coût peut intégrer tous les aspects du projet :
  - Développement
  - Encadrement
  - Temps machine
  - Déplacements
  - Documentation
  - ...

TD/UMLDP/ET

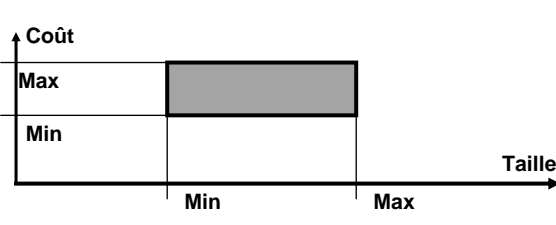
3

CENTRALE  
L Y O N

Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels

## Rectangle de probabilité de coût

- Estimation de la taille par le calcul
  - Du cas le plus favorable
  - Du cas le plus défavorable



- Affinement de l'estimation pendant le déroulement du projet
- Elaboration des estimations pour chaque étape du projet :
  - Analyse
  - Conception
  - Test
  - ...

TD/UMLDP/ET

4

CENTRALE  
L Y O N

## Suivi du projet

- Etat d'avancement
- Allocation de ressources
- Revues
- Tests
  - Unitaires
  - d'intégration
  - de validation
  - d'acceptation

Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels

5

CENTRALE  
L Y O N

## Gestion des versions

- Cahier des charges + tests associés
- Tests d'ensemble
  - Tests associés au CC
  - Tests de non régression
- Tests unitaires

The diagram illustrates the version management process. It starts with 'Elaboration individuelle' (individual elaboration) shown as three small circles at the bottom. Arrows from these circles point upwards to a larger circle labeled 'Intégration'. From 'Intégration', an arrow labeled 'Acceptation' points to a large circle labeled 'Gestion de versions'. From 'Gestion de versions', three arrows labeled 'Diffusion' point outwards to the right. A large curved arrow labeled 'Redistribution' loops back from the 'Gestion de versions' circle down to the 'Elaboration individuelle' circles.

6

CENTRALE  
L Y O N

## Planning du projet

- Découpage du projet en étapes et tâches correspondantes, définition des jalons

**Acteurs et Taches**

Temps

- Découpage en parties, tâches et étapes
- Définition de dates de terminaison
- Définition de dépendances entre tâches
- Allocation de ressources

TD/UMLDP/ET

7

CENTRALE  
L Y O N

## Planning du projet

- PERT (chemin critique, date au plus tôt, au plus tard)
- GANTT (utilisation de ressources)

TD/UMLDP/ET

8

CENTRALE L Y O N	<h2>Activités de test</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● Démarche globale<ul style="list-style-type: none"><li>• Préparation</li><li>• Planification</li><li>• Exécution</li><li>• Analyse</li></ul></li> <li>● Situations<ul style="list-style-type: none"><li>• Environnements centralisés</li><li>• Cycle en V pour des grands projets</li><li>• Applications orientées objet</li><li>• Applications client-serveur : Prototypage incrémental (RAD Rapid Application Development)</li><li>• Applications Web - Intranet</li><li>• Progiciels de gestion (ERP)</li><li>• Applications multimédia</li></ul></li></ul>
TD/UMLDP/ET	9

CENTRALE L Y O N	<h2>Catégories de tests</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● Boite blanche (développement et validation de performances)</li> <li>● Boite noire (recette d'application)</li> <li>● Boite grise (conversions)</li></ul>
TD/UMLDP/ET	10

CENTRALE L Y O N	<h2>Boite blanche</h2> <p>(développement et validation de performances)</p>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Créer des jeux d'essais validant le code de l'application</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Tous les chemins ont été parcourus au moins une fois</li><li>• Les conditions vrai/faux ont été validées</li><li>• Les boucles sont exécutées correctement</li><li>• Les valeurs limites sont correctement définies</li><li>• Il n'y a pas de fuite mémoire</li></ul></li></ul>
TD/UMLDP/ET	11

CENTRALE L Y O N	<h2>Boite noire</h2> <p>(recette d'application)</p>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Tests boite noire et non-régression en phase de recette</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Il s'agit de tests fonctionnels</li><li>• Le respect des exigences</li><li>• Détection de fonctions incorrectes ou manquantes</li><li>• Les incohérences au niveau de l'interface</li><li>• Les erreurs d'accès aux données</li><li>• Les problèmes de performance de l'application</li><li>• Les conditions initiales ou finales d'une fonction</li></ul></li></ul> <p>➤ L'intérêt principal des tests « boite noire » est qu'ils valident les fonctionnalités du logiciel plus que la qualité du développement. Ils sont donc plus proches des préoccupations quotidiennes des utilisateurs.</p>
TD/UMLDP/ET	12

CENTRALE L Y O N	<h2>Boite grise (conversions)</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Combinaison des tests « boîte blanche » et « boîte noire » dans le cas des conversions (an 2000, euro, ...)</b></li></ul> <p>Deux étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Phase d'analyse : boîte blanche - pour comprendre</li><li>• Phase de réalisation : boîte noire - pour valider</li></ul>
TD/UMLDP/ET	13

CENTRALE L Y O N	<h2>Tests unitaires et tests d'intégration</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Tests unitaires : composants individuels</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Concepts spécifiques</li><li>• Driver de test : logiciel spécifique définissant le cadre de test</li><li>• Bouchon (stub) : module remplaçant les modules dépendant de l'unité qui doit être testée</li></ul></li><li>● <b>Trois approches :</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Approche descendante (top/down)</li><li>• Approche ascendante (bottom/up)</li><li>• Approche modules isolés</li></ul></li></ul>
TD/UMLDP/ET	14

CENTRALE L Y O N	<h2>Approche descendante (top/down)</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'approche top/down consiste à tester chaque unité indépendamment de chaque unité appelante, en partant du haut de la hiérarchie. Chaque module appelé est remplacé par un bouchon.</li> <li>● <b>Avantages :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• On effectue simultanément des tests unitaires et des tests d'intégration</li> <li>• On valide dès le début les fonctions les plus importantes de l'application, car ces tests sont basés sur les besoins fonctionnels</li> <li>• La structure de ces tests pourra être réutilisée dans les tests de non-régression</li> </ul> </li> <li>● <b>Inconvénient</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de bouchons, dont la mise en œuvre peut être complexe.</li> </ul> </li> </ul>
TD/UMLDP/ET	15

CENTRALE L Y O N	<h2>Approche ascendante (bottom/up)</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Les tests bottom/up sont basés sur l'approche inverse. On commence à tester les modules élémentaires et on remonte dans la hiérarchie</li> <li>● On utilise pour cette méthode les drivers de test et non plus les bouchons</li> <li>● <b>Avantage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de fonctionnalités détaillées et utilisation des résultats des tests dans les niveaux supérieurs</li> </ul> </li> <li>● <b>Inconvénients :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les modules unitaires sont souvent développés plus tard que les niveaux supérieurs</li> <li>• Le contrôle sur les tests devient plus complexe</li> <li>• Les relations entre les modules peuvent devenir complexes dans des applications graphiques ou web.</li> </ul> </li> </ul>
TD/UMLDP/ET	16

CENTRALE L Y O N	<h2>Approche modules isolés</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le module est testé indépendamment des autres et on combine les deux approches top/down et bottom/up.</li><li>● On remplace ainsi chaque module appelant par un driver de test et chaque module appelé par un stub.</li><li>● Il est ainsi facile de tester chaque module, quels que soient la complexité de l'application et son impact sur les autres modules.</li><li>● En revanche, on perd la dynamique de l'application, et les tests d'intégration devront être conçus et réalisés indépendamment des tests unitaires</li></ul>
TD/UMLDP/ET	17

CENTRALE L Y O N	<h2>Tests de performance</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● Temps de réponse dans les conditions normales</li><li>● Temps de réponse dans les conditions extrêmes<ul style="list-style-type: none"><li>• Volume</li><li>• Conditions extrêmes d'exploitation (charge utilisateur, charge réseau, manque de périphériques, ...)</li></ul></li><li>● Outils :<ul style="list-style-type: none"><li>• Simuler les utilisateurs virtuels</li><li>• Enregistrement des scripts de simulation</li><li>• Exécution des scénarios de simulation des utilisateurs</li></ul></li></ul>
TD/UMLDP/ET	18

CENTRALE L Y O N	<h2>Ordonnancement des tests</h2>
Bertrand DAVID : UML et Développement de Logiciels	<ul style="list-style-type: none"><li>● Planification des tests</li><li>● Estimation des ressources</li><li>● Approche modules isolés</li><li>● Tests unitaires</li><li>● Tests d'intégration</li><li>● Tests système et tests fonctionnels</li><li>● Tests d'installation</li><li>● Tests de recette</li><li>● Bêta tests</li></ul>
TD/UMLDP/ET	19