

Mise en œuvre de tests pour les applications mobiles

Pré requis : Connaissances générales en développement. Avoir suivi le cours "Processus et méthode de test" et/ou avoir déjà pratiqué une activité de tests. Connaître l'environnement Windows.

Public visé : Testeurs souhaitant créer et capitaliser sur un référentiel de Test, les acteurs Maîtrise d'œuvre et Maîtrise d'ouvrage

Participants : de 1 à 8 participants maximum

Durée de la formation : 14.0 heures

Rythme : Temps plein

Format : À distance

Modalités d'évaluation : Questionnaire/QCM

Type de formation	Durée	Tarif
Inter-Entreprise	14h	1 500 € *
Intra-Entreprise **	14h	Nous consulter **

* Prix Inter HT / personne, Prix Intra HT / groupe.
** Nos formations sont ouvertes toute l'année (contactez-nous)

Contact : Céline ROUHIER
WeringGroup – 22 rue de la pépinière -75008 Paris
rouhier@weringgroup.com
06.43.47.14.15

OBJECTIFS DE LA FORMATION & COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre les différents types d'applications mobiles et les environnements associés
- Définir une stratégie de test
- Créer des dispositifs de test Android/Apple
- Mettre en œuvre des tests génériques sur la partie Portable
- Manipuler des utilitaires spécifiques de tests techniques

MODALITÉS DE SUIVI ET D'EXÉCUTION DE LA FORMATION

- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs
- L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser/QCM
- Questionnaire de satisfaction en fin de formation

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES UTILISÉES ET DESCRIPTIF DE LA FORMATION

- Le support de la formation théorique est remis en début de session
- Approche active via des exposés et des mises en situations
- Présentation de cas avec une mise en application dans le cadre d'un jeu de rôles
- Mise en commun des expériences à travers des situations actuelles et du vécu en entreprise
- Intégration des concepts & approche par problèmes

A distance :

- Accueil des stagiaires dans une salle Virtuelle (Zoom, Teams ou autres).
- Le stagiaire doit avoir un PC avec Micro et Webcam et avoir une bonne connexion Internet (pour une meilleure expérience).
- Questions orales ou écrites (QCM sur extranet et/ou Mural/Forms).
- Etude de cas, exposés théoriques, puis échanges.
- Documents, supports, échanges, quiz de formation délivrés via l'outil de classe virtuelle accessible au stagiaire

ACCESSIBILITE HANDICAP

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser à l'inscription votre handicap. Nous pourrions ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions en accord avec votre employeur. Pour toutes informations complémentaires, nous vous conseillons les structures suivantes : ONISEP, AGEFIPH et FIPHF

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

ISTQB Mobile application : Introduction

1) Concepts du test d'applications Mobile dans l'ISTQB®

- Qu'est-ce qu'une application mobile ?
- Types de Test Logiciel. Cycles de développement et de tests des applications Mobiles.
- Campagnes spécifiques. Notion de Vérification et Validation (V&V). Spécification de cas de tests.

2) Vue d'ensemble des applications Mobile

- Architecture technologique.
- Principaux types d'application mobile.
- Vue d'ensemble sur le test de portable.
- Ergonomie, Attractivité, Sécurité, Conformité.

ISTQB Mobile application : La stratégie de test - partie 1

3) Définir une stratégie de test

- Gestion du risque. Déterminer l'effort de test.
- Déterminer les plateformes de test.

Démonstration

Simulateur pour applications Web comme Iphoney.

4) Test d'applications Android

- Caractéristiques des OS Android.
- Introduction à DDMS et DDME. Critères de tests spécifiques Android.
- Approche et techniques du test d'applications Android.
- Choisir un dispositif de test avec émulateurs.
- Capturer les logs pour analyser les résultats.

Exercice

Mise en place de tests et analyse.

Jour 2

ISTQB Mobile application : La stratégie de test - partie 2

5) Test d'application Apple

- Caractéristiques des OS Apple. Notions sur l'installation d'application, processus de soumission.
- Critères de tests spécifiques à Apple.
- Approche et techniques du test d'applications Apple.
- Choisir un dispositif de test avec émulateurs.

Exercice

Mise en place de dispositifs de tests génériques "Apple".

6) Tests génériques sur la partie Portable

- Test de régression OS, de liaison, de liaisons avec applications mobiles.
- Test de consommation de batterie.
- Test traitement d'appel, SMS, échanges.
- Test d'utilisation de la mémoire. Stress Test.

ISTQB Mobile application : Les outils de tests & Conclusion

7) Utilitaires de test d'applications Mobiles

- Outils de capture d'écran et de mesure d'utilisation de mémoire.
- Explorateurs de fichiers. Outils de test de stress.
- Collecteurs de log.

Exercice

Mise en œuvre d'outils de tests d'applications mobiles.

8) Synthèse pour la MOA

- Campagnes de test. Priorisation de l'effort de tests. Spécifier les campagnes de test.
- Exécuter les campagnes dans les différentes conditions de confort et de couverture réseau.
- Tests sur terminaux physiques versus émulateurs.
- Logistique : constitution et gestion d'une flotte de terminaux mobiles, et des abonnements GSM associés.
- Utiliser une plateforme spécialisée Test externe.