

JEUDI 9 DÉCEMBRE - 18H

Conférence
**COMMENT
FÉDÉRER VOTRE
COMMUNAUTÉ
DE TESTEURS
AU SEIN DE VOTRE
ORGANISATION**



Nelly
PRESENT-RAYNAL



Antoine
BREBANT

open
WE EMPOWER
YOUR DIGITAL WORLD

www.telecom-valley.fr/stls2021

QUI SOMMES NOUS?



ANTOINE BREBANT

Test Leader

Leader Région Est Practice Testing



NELLY PRESENT RAYNAL

Test Leader

Leader Aix-en-Provence Practice Testing





SOMMAIRE

1. POURQUOI UNE COMMUNAUTÉ TESTING ?
2. L'ANIMATION D'UNE COMMUNAUTÉ
3. LES PILIERS DE L'ANIMATION
4. LES FREINS À L'EMBARQUEMENT DANS LES COMMUNAUTÉS
5. LA CRISE SANITAIRE
6. NOTRE APPROCHE DE LA GAMIFICATION
7. 2 EXEMPLES D'ATELIERS EN DISTANCIEL



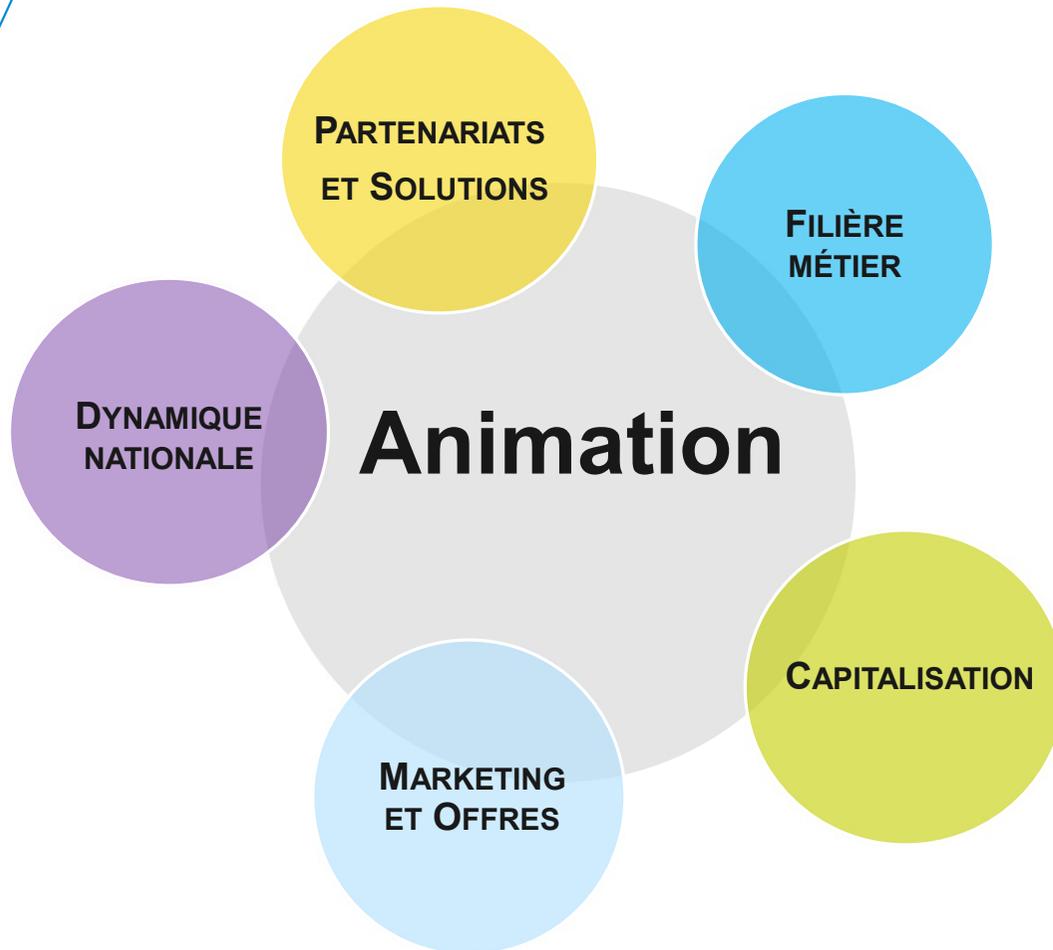
POURQUOI UNE COMMUNAUTÉ TESTING?



ambassadeur structuré connaissances
softskills expertise
décloisonnement Test partage
fidélisation communauté capitalisation
valeurs savoir_faire échanges apprendre
progresser compétence piloté
reconnaissance efficacité

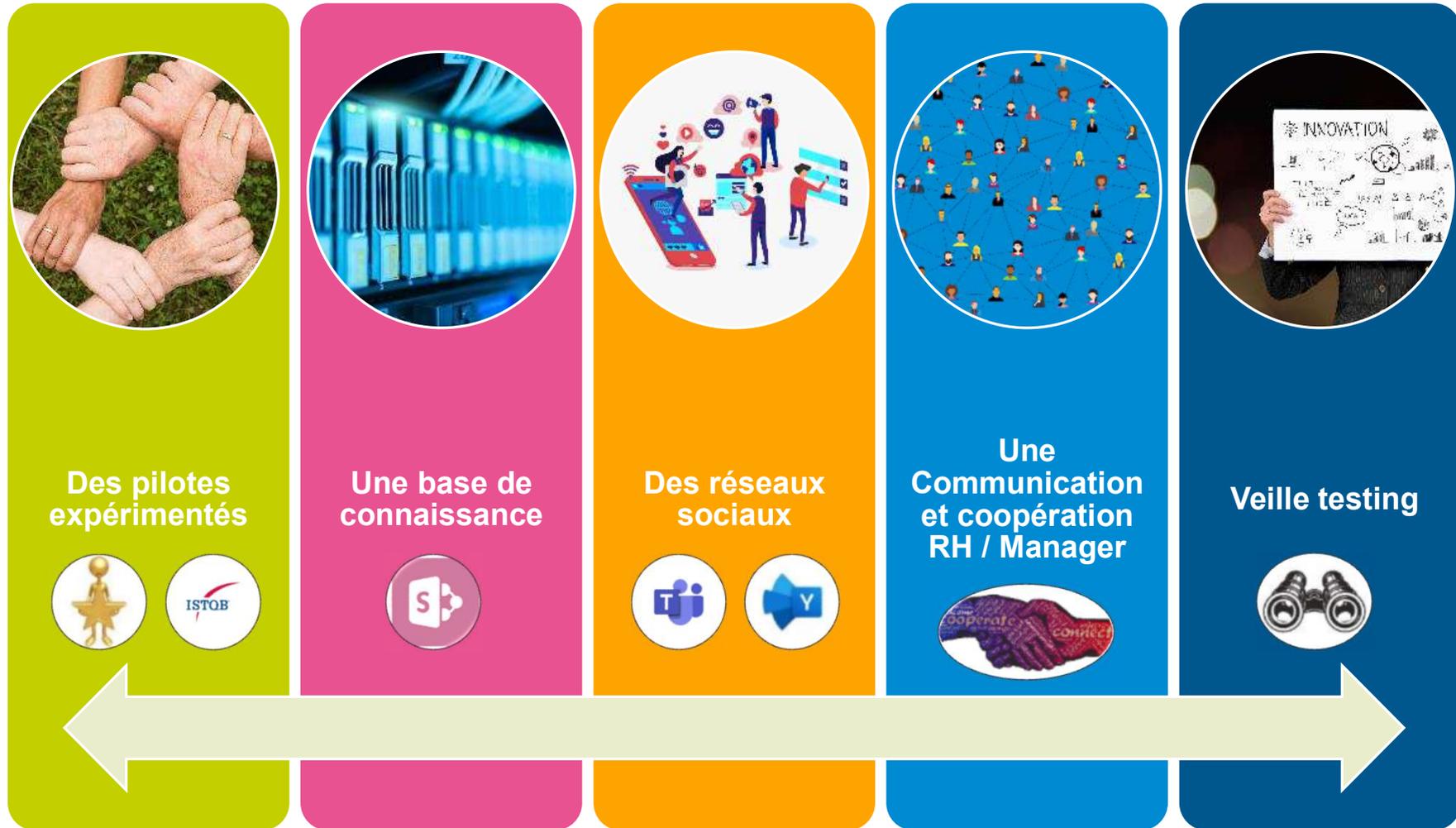


L'ANIMATION D'UNE COMMUNAUTÉ



-  **Practice.** *Testing*
-  **Practice.** *AMOA*
-  **Practice.** *Agilité*

LES PILIERS DE L'ANIMATION



LES FREINS À L'EMBARQUEMENT DANS LES COMMUNAUTÉS



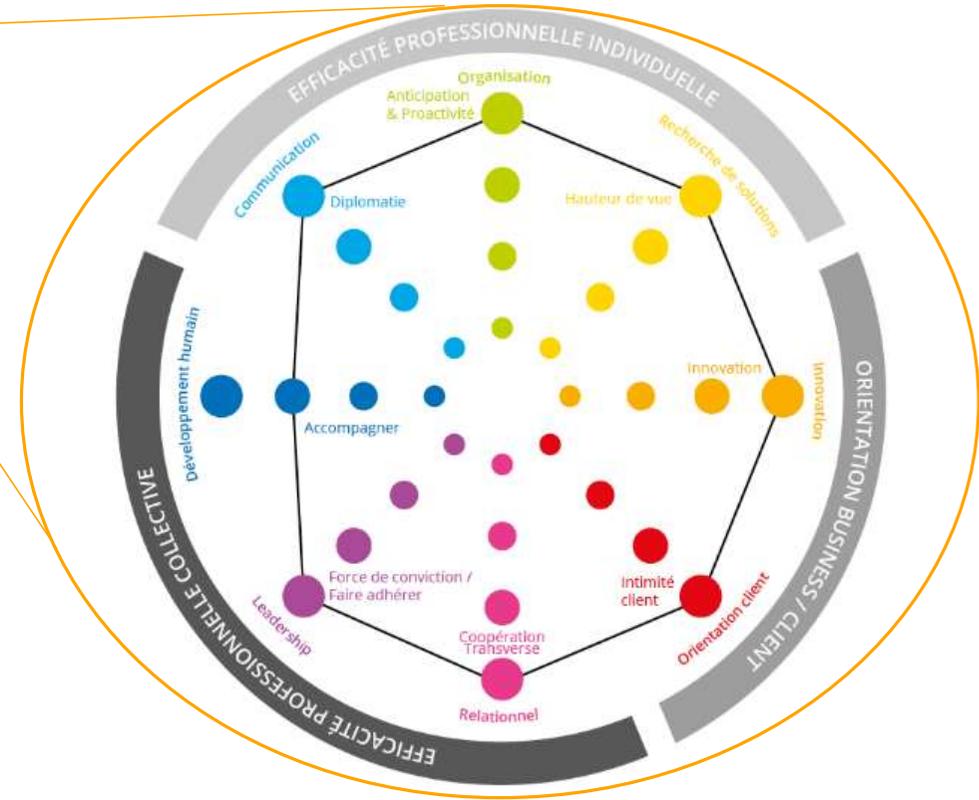
Prendre conscience
du bénéfice



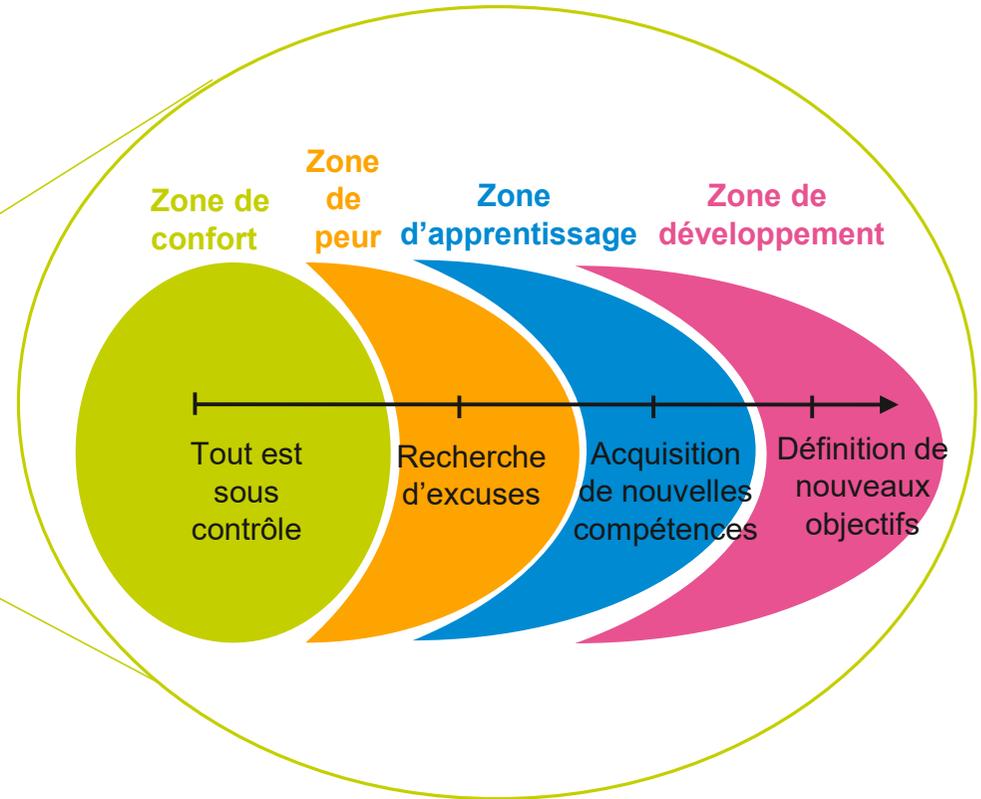
Sortir de sa zone
de confort



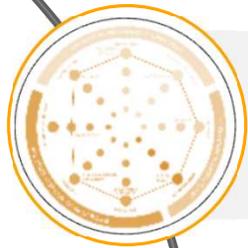
Accéder aux
ressources



LES FREINS À L'EMBARQUEMENT DANS LES COMMUNAUTÉS



LES FREINS À L'EMBARQUEMENT DANS LES COMMUNAUTÉS



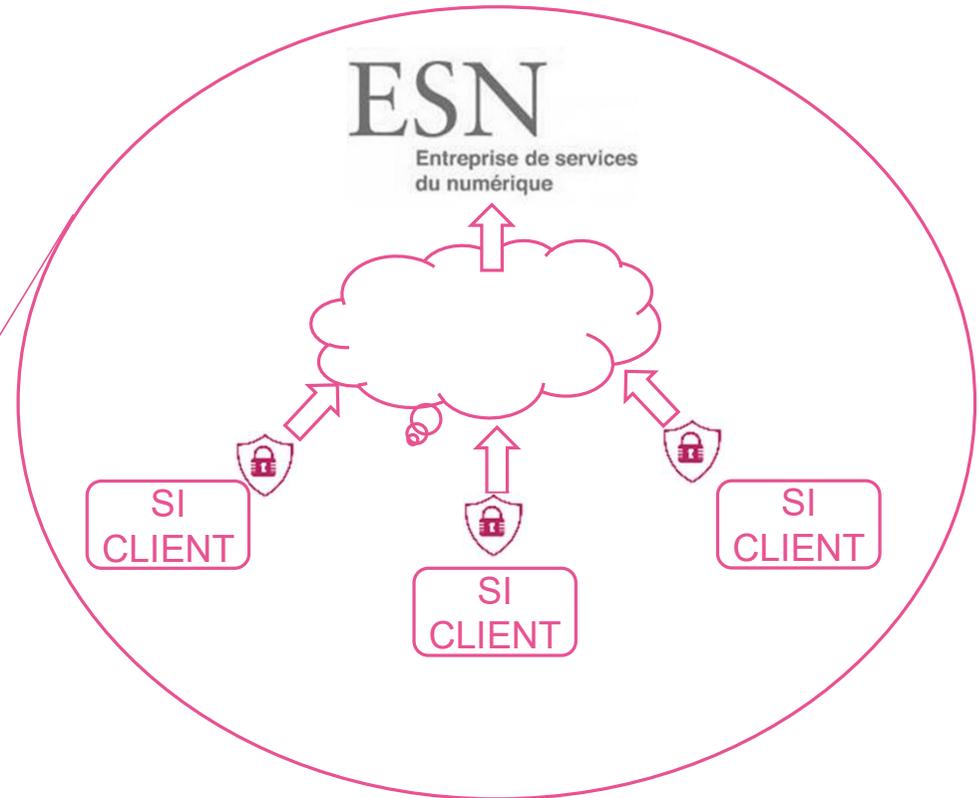
Prendre conscience du bénéfice



Sortir de sa zone de confort



Accéder aux ressources



LA CRISE SANITAIRE



CONVIVALITÉ

EVÉNEMENTS



ludique
synchrone asynchrone
online interactif innovant
idéation tableau_blanc
discussion formation attractif
social convivialité collaboratif
convivialité feedback

SE
RÉINVENTER

OUTILLAGE

 klaxoon

 WorkAdventure

 MURAL  Microsoft Whiteboard

 Gather

 miro

Au menu



JOUER AU BUREAU?



Demineur



FreeCell

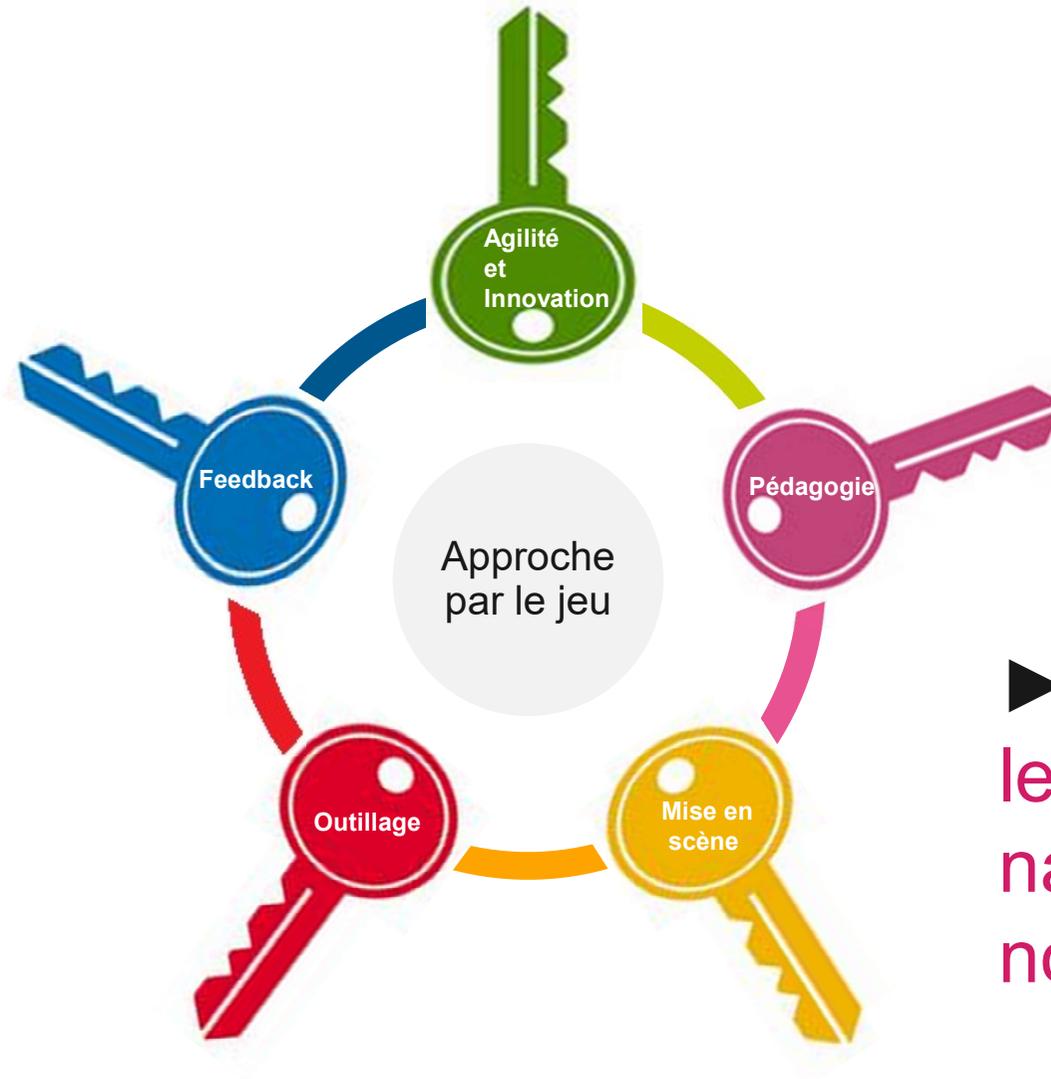


Solitaire



Spider Solitaire

NOTRE APPROCHE DE LA GAMIFICATION

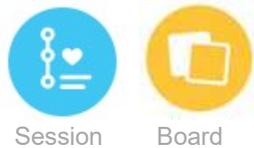


► L'apprentissage par le jeu est un mécanisme naturel pour notre cerveau

2 EXEMPLES D'ATELIERS EN DISTANCIEL



LE DÉFI DE L'AMIRAL



La partie se joue comme un louches couler mais le but n'est pas de couler l'ennemi avant lui. L'objectif est uniquement de trouver tous les bateaux et complimenter le groupe.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
H										
I										

CASINO
Practice.
Testing
05/11/2021
Pass d'accès
Le défi de l'Amiral
VIP

Pièces à trouver :

- 1 porte avion
- 1 croiseur
- 2 sous-marins
- 1 torpilleur

Practice.
Testing

LES AVENTURIERS DU TEST



Practice.
Testing

Les aventuriers du test # 1



EXEMPLE D'ATELIERS : LE DÉFI DE L'AMIRAL

1ere partie

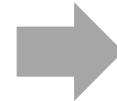
La partie se joue comme un toucher couler mais le but n'est pas de couler l'adversaire avant lui. L'objectif est uniquement de trouver tous les bateaux et comptabiliser le nombre de coups



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Pièces à trouver :

- 1 porte avion
- 1 croiseur
- 2 sous-marins
- 1 torpilleur



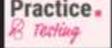
La partie se joue comme un toucher couler mais le but n'est pas de couler l'adversaire avant lui. L'objectif est uniquement de trouver tous les bateaux et comptabiliser le nombre de coups



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
B	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
C	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
D	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
E	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
F	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
G	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
H	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
I	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
J	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Pièces à trouver :

- 1 porte avion
- 1 croiseur
- 2 sous-marins
- 1 torpilleur



▶ **66** coups (en moyenne)

EXEMPLE D'ATELIERS : LE DÉFI DE L'AMIRAL

Introduction aux stratégies de tirs

Exemple de scénario de tirs

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A		16			11				15	
B	17			22			21			20
C			7					6		
D		23		1						28
E	12				2					
F						3				10
G		24					4			27
H			8					5		
I	18			25			26			19
J		13			9					14

Probabilité ajusté suite à un tir réussi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C					2					
D			3	O	1					
E				4						
F										
G										
H										
I										
J										

Probabilité ajusté suite à un second tir réussi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C				3						
D				1	2					
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Exemple d'emplacement des navires

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A				O				O	O	
B	O			O						
C	O			O						
D	O			O						
E										
F					O	O	O	O	O	
G		O								
H		O								
I		O								
J										

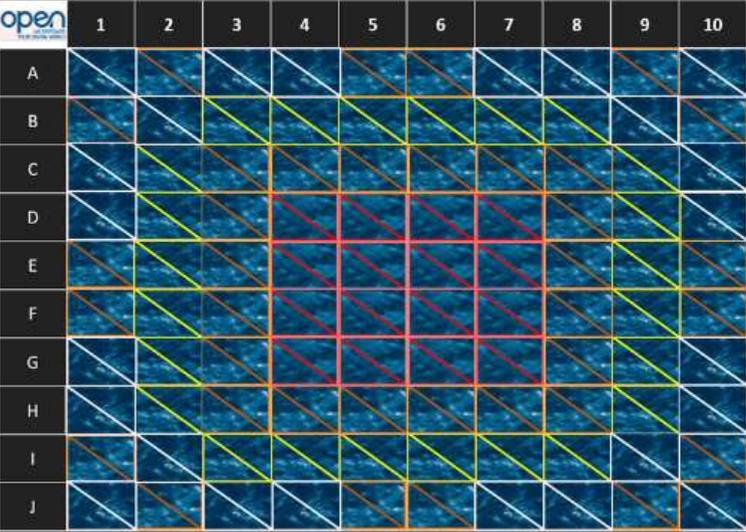
Exemple de déroulement de la partie

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	35			6				41	38	40
B	34		30	5				29	39	
C	31	21		4				20		
D	32		2	1	3					
E	33			7	8	11				
F		25		13	12	9	14	15	16	17
G		24				10				
H	23	22	18					19		
I		26						28		37
J		27			36					

EXEMPLE D'ATELIERS : LE DÉFI DE L'AMIRAL

2eme partie

La partie se joue comme un toucher couler mais le but n'est pas de couler l'adversaire avant lui.
L'objectif est uniquement de trouver tous les bateaux et comptabiliser le nombre de coups



open

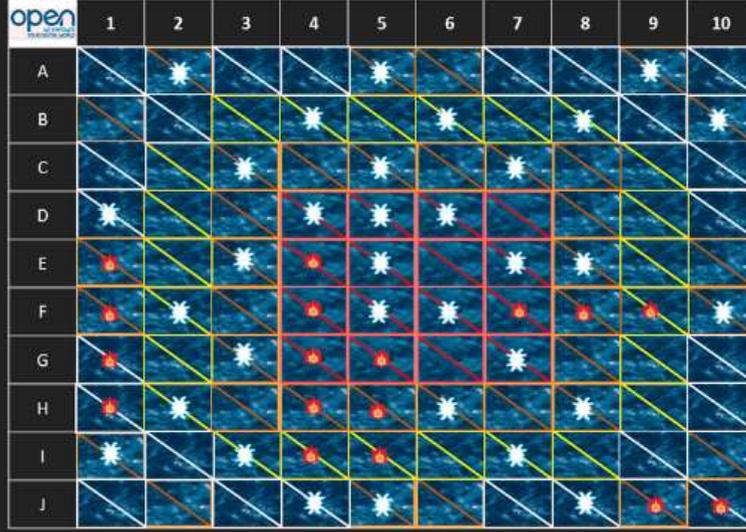
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Pièces à trouver :

- 1 porte avion
- 1 croiseur
- 2 sous-marins
- 1 torpilleur



La partie se joue comme un toucher couler mais le but n'est pas de couler l'adversaire avant lui.
L'objectif est uniquement de trouver tous les bateaux et comptabiliser le nombre de coups



open

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Pièces à trouver :

- 1 porte avion
- 1 croiseur
- 2 sous-marins
- 1 torpilleur

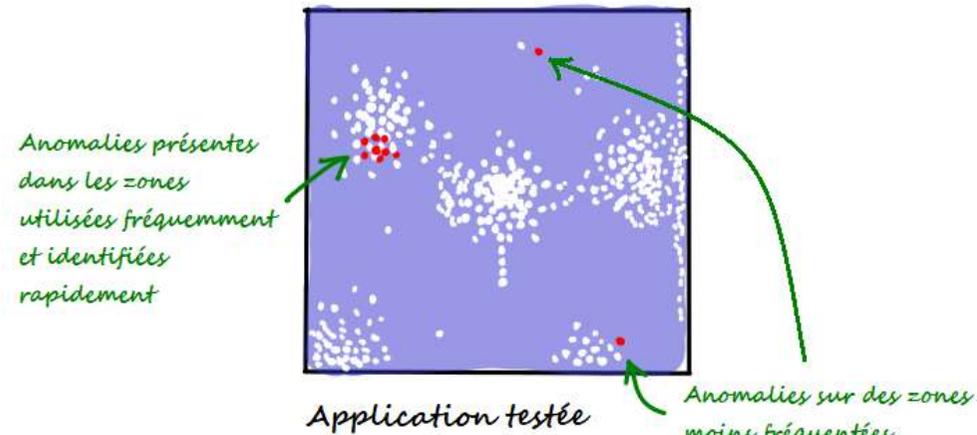
► **44** coups (en moyenne)

EXEMPLE D'ATELIERS : LE DÉFI DE L'AMIRAL

Débrief

#1

Analogie avec le test



#2

Ouverture sur et les approches de test



Stratégie basée sur les risques Stratégie basée sur les exigences	→ Approches analytiques
Stratégie basé sur les modèles	→ Approches basées sur des modèles
Stratégie basée sur les défaillances Stratégie basé sur les checklists	→ Approches méthodiques
Stratégie basé sur IEEE 829 Stratégie basé sur les normes et standards	→ Approches conforme à un processus / norme
Stratégies basé sur l'estimation des erreurs Stratégie basé sur les tests exploratoires	→ Approches réactives
Stratégie basé sur l'expérience	→ Approches dirigée / consultative
Stratégie basée sur l'automatisation	→ Approches anti-régressions

→ Combiner les approches pour une stratégie plus pertinente

EXEMPLE D'ATELIERS : LES AVENTURIERS DU TEST



Créer un **challenge ISTQB fondation** accessible à tous les collaborateurs



- ✓ Avoir une animation sur 4 semaines
- ✓ Cibler les points méthodologiques et les questions
- ✓ Choisir un thème et communiquer de manière ludique
- ✓ Challenger au niveau individuel mais également inter agence

EXEMPLE D'ATELIERS : LES AVENTURIERS DU TEST

yammer



Communication ciblée sur le **thème d'« Indiana Jones »**.

Un défi par semaine avec un classement général sur l'intégralité de l'aventure.

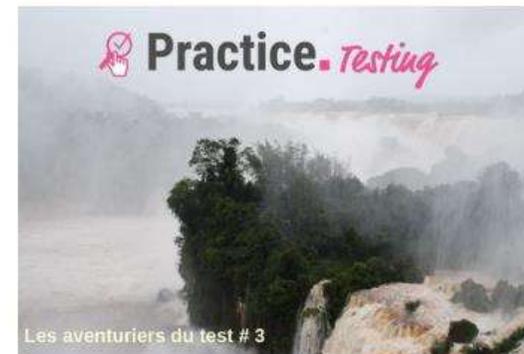
LA JUNGLE
DU TEST



LES PIÈGES DES TRIBUS
ZÉRO DÉFAUT ET
PAS DE BUGS



LES RAPIDES DE LA
RIVIÈRE QUALITY



LE TEMPLE
DES TESTS



EXEMPLE D'ATELIERS : LES AVENTURIERS DU TEST

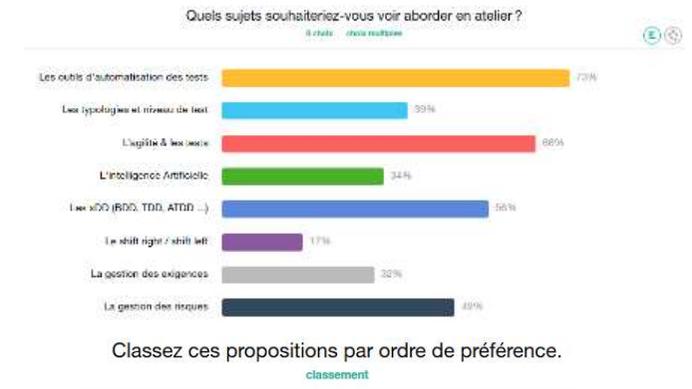


Mission Klaxoon composée

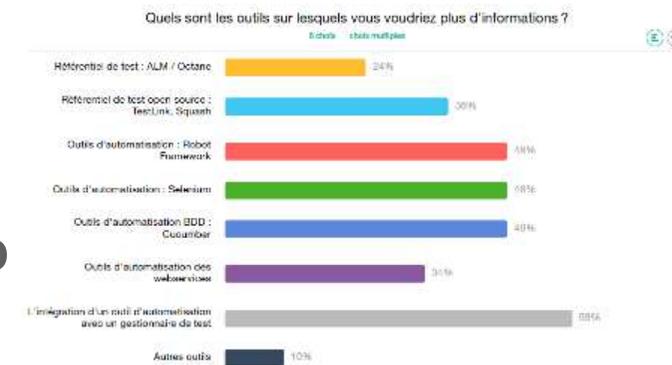
- D'une activité « rappels »
- D'un quizz
- D'un feedback



- + 100 participants
- Un ROTI de 4,7 ★
- Des souhaits d'ateliers
- Des orientations pour notre roadmap



- 1 Des jeux / activités ludiques
- 2 Des ateliers méthodologiques
- 3 Des présentations d'outils
- 4 Des formations dédiées
- 5 Des échanges informels de type "Café Testing"
- 6 Des sessions de perfectionnement sur les outils
- 7 Des coding dojo



La parole est à vous : faites-nous part de toutes vos remarques sur la Practice Testing.
question ouverte

EXEMPLE D'ATELIERS : LES AVENTURIERS DU TEST

Les aventuriers du Test



Débriefing des questions ayant posées le plus de difficulté

Que vous ayez participé ou non aux épreuves des **Aventuriers du test**, venez perfectionner votre connaissance des tests et échanger avec nous sur les questions les plus compliquées ! 🗣️

Voici donc le débriefing des quiz des semaines 1 & 2.

#LADT



- Lequel des éléments suivants est un objectif de test habituel ?
1. Inclure les défauts.
 2. Comparer les défauts.
 3. Comparer le résultat réel et le résultat attendu.
 4. Analyser la cause de l'échec.

Une précondition énoncée correctement dans un contrat de test sert à :

1. Vérifier la logique.
2. Comparer les résultats réels et les résultats attendus.
3. Comparer les résultats réels et les résultats attendus.
4. Analyser la cause de l'échec.

C'est ce qu'on appelle la réponse "Comparez les résultats réels et les résultats attendus", qui vous aide à vérifier si votre test a réussi.

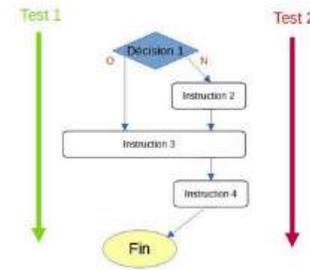
On évalue des tests (y compris la vérification des résultats) et les qu'on a des activités qui composent le test logiciel.

Le processus de test comprend également :

- la planification des tests,
- l'analyse,
- la conception et la mise en œuvre des tests,
- le suivi de la progression et des résultats des tests,
- l'analyse de la qualité de l'essai de test.

De plus, le test rétrospectif est une "Prévention des défauts" puisque les autres réponses sont à faire trop tard pour avoir un impact positif.

Réponse correcte : 3



- Quels sont les DEUX énoncés suivants relative à la relation entre la couverture des instructions et la couverture des décisions qui sont vrais ?
1. La couverture des décisions ne peut jamais atteindre 100%.
 2. La couverture des instructions est plus forte que celle des décisions.
 3. Une couverture à 100% des décisions garantit une couverture à 100% des instructions.
 4. Une couverture à 100% des instructions garantit une couverture à 100% des décisions.
 5. La couverture des décisions est plus forte que celle des instructions.

Pour différencier couvertures des instructions et couvertures des décisions, prenez l'exemple de l'image en haut :

Si vous effectuez le test 2, vous avez couvert 100 % des instructions puisque vous avez exécuté les 4 instructions (décision incluse) de la méthode.

Toutefois, vous n'avez assuré que 50 % de la couverture en décision car la méthode comprend 2 décisions et l'une d'entre elles n'a pas été testée (quelle que soit le test 1).

Si on effectue le test 1 et le test 2 alors toutes les instructions et toutes les décisions ont été couvertes.

Vous voyez donc qu'une couverture des instructions à 100 % garantit que toutes les instructions du code ont été testées au moins une fois, mais elle ne garantit pas que toutes les décisions ont été testées.

Par exemple, pour une instruction IF, il faut un cas de test pour chaque résultat; pour une instruction CASE, des cas de test seraient nécessaires pour tous les résultats possibles, y compris le résultat par défaut.

La couverture des décisions est donc plus forte que celle des instructions et si elle est à 100 % elle garantit une couverture des instructions à 100 % également.

Réponses correctes : 3 et 5

Suite et fin du débriefing des **Aventuriers du test**. Voici les questions des semaines 3 et 4. Venez réviser avec nous les notions de couverture des instructions et de décisions !

#LADT





Des pratiques en amélioration continue

Une saison 2 des aventuriers du test en préparation !

Et d'autres jeux pédagogiques...

MERCI DE VOTRE ATTENTION

**WE EMPOWER
YOUR DIGITAL WORLD**



www.open.global

