



# Compte-Rendu des $\beta$ -Tests Indice A

## SOMMAIRE

<b><u>1. OBJET</u></b>	2
<b><u>2. INTRODUCTION</u></b>	2
<b><u>3. PRINCIPE DES <math>\beta</math>-TESTS</u></b>	2
<b><u>4. RESULTATS &amp; ANALYSES</u></b>	3
Liste des $\beta$ -testeurs.....	3
Age des $\beta$ -testeurs.....	4
Sexe des $\beta$ -testeurs .....	5
Activités des $\beta$ -testeurs .....	6
Configurations utilisées .....	7
Remarques des $\beta$ -testeurs .....	9
<b><u>5. CONCLUSIONS</u></b>	13

**ANNEXE** : Fiches d'Identification et de Remarques des  $\beta$ -testeurs

Indice	Date de diffusion	Intitulé
A	02/07/1997	Document initial

*Toute modification de ce document par rapport à sa version précédente  
est repérée par un trait vertical dans la marge gauche.*

## **1. OBJET :**

Objet : Ce document constitue le Compte-Rendu des  $\beta$ -Tests du logiciel OTHO dans le cadre du projet OTHELLO.

Domaine d'application : Logiciel destiné à une application type grand public.

Documents de référence : Cahier des Charges indice B du 22/03/1997.  
Spécification Technique de Besoin indice A du 22/03/1997.  
Document de Conception Préliminaire indice A du 26/04/1997.  
Document de Conception Détaillée indice A du 02/06/1997.  
Compte-Rendu de Tests Unitaires indice A du 02/06/1997.  
Dossier d'Intégration Indice A du 02/06/1997.  
Compte-Rendu de Tests de Validation OTHO v1.0a indice A du 10/06/1997.

## **2. INTRODUCTION :**

Ce document a pour but d'expliquer les résultats des  $\beta$ -tests menés sur la version 1.0a d'OTHO. Les  $\beta$ -tests nous ont servi à faire valider notre applications par des utilisateurs extérieurs au projet (vue d'expert) ou clients potentiels de notre logiciel. Leurs remarques nous permettent de tester notre logiciel en vraie grandeur et d'avoir un rapidement un important retour d'expérience. Cela nous permet, en outre, de réduire le coût de nos tests en terme de matériels et de configurations à valider en fonctionnement.

## **3. PRINCIPE DES $\beta$ -TESTS :**

Ces tests se sont déroulés en trois phases distinctes.

### **3.1 Choix - Recrutement :**

Pour réaliser nos  $\beta$ -tests d'OTHO v 1.0a, nous avons recruté nos testeurs parmi notre entourage proche : amis, collègues de travail ... Nous n'avons pas émis de critères de choix particuliers : toute personne volontaire était la bienvenue.

### **3.2 Phase de Tests :**

Les  $\beta$ -testeurs étaient livrés à eux-mêmes avec la disquette d'installation du jeu, le manuel utilisateur (pour certains seulement !!), la fiche d'identification, et une dizaine de fiches de remarques. Nous leur avons demandé de nous fournir leurs remarques au bout de 3 semaines d'utilisation d'OTHO v1.0a. Environ 1/3 d'entre eux n'ont pas répondu.

### **3.3 Recueil et analyse des résultats :**

Après recueil des fiches de remarques, il nous a fallu exploiter et interpréter les résultats des tests :

- en terme techniques (liste des remarques, analyse du bien-fondé, de la possibilité de corriger, ...)
- en termes statistiques afin d'analyser la population (age, sexe, catégories socio-professionnelles) des  $\beta$ -testeurs (en vue d'objectifs commerciaux) et les configurations sur lesquelles OTHO v1.0a a été testé (pour vérifier et valider la « portabilité » de l'application).

Ces interprétations des résultats font l'objet d'analyses détaillées.

## **4. RESULTATS & ANALYSES :**

Voir pages suivantes.

# LISTE DES $\beta$ -TESTEURS :





















## **5. CONCLUSIONS :**

Bien que l'élaboration des analyses soit assez longue, ces  $\beta$ -tests se sont révélés très utiles sur les aspects suivants :

❶ **Retour d'expérience quasi-immédiat sur le fonctionnement d'OTHO** en termes de :

- anomalies et bugs
- fonctionnement
- convivialité

Ceci nous a permis de connaître l'ensemble des modifications majeures à apporter sur notre produit et d'éliminer les quelques anomalies de fonctionnement et de convivialité. En outre, cela nous a permis de prioriser la correction de ces anomalies afin de fournir un produit débuggé au maximum de nos possibilités.

❷ **Connaissance de la portabilité d'OTHO et de ses limites** (drivers souris, utilisations sous DOS et Windows 3.1, Windows 95, allocations de mémoire...)

❸ Grace à l'étude statistique des  $\beta$ -testeurs à propos des ages, du sexe, des configurations utilisées, et du milieu socio-professionnel, nous avons pu **définir les grands axes de notre stratégie de distribution et de promotion de notre produit.**

❹ **Apport d'un regard neuf sur le produit.** En effet, ce type de test nous a permis de modifier notre application en termes de fonctionnalités et de convivialité (comme la saisie du nom des joueurs) qui nous avaient échappé, du fait de notre mono-vision sur le produit. Ainsi, **les améliorations apportées, demandées par les  $\beta$ -testeurs, permettront au logiciel de satisfaire au mieux ses utilisateurs.**