

# Formation : Mise en œuvre de tests pour les applications mobiles

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. TIM

Prix : 1470 € H.T.

Développer une application mobile nécessite de vérifier sa robustesse et sa fiabilité, de s'assurer de la conformité de l'interface et de l'ergonomie par rapport aux besoins. Ce cours vous présentera une démarche complète de test, ainsi que les outils adaptés aux tests dans chaque environnement.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ 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

## Public concerné

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

## Prérequis

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.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

## Méthodes et moyens pédagogiques

### Méthodes pédagogiques

Mise en œuvre de Techniques de tests Démonstration des outils

### PARTICIPANTS

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

### PRÉREQUIS

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.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Programme de la formation

### 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.

### 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.

### 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".

#### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émergence par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

#### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

#### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse [psh-accueil@orsys.fr](mailto:psh-accueil@orsys.fr).

## 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.

## 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.