

Fiche de test : Authentification

Objectif : Vérifier le bon fonctionnement du processus d'authentification pour les utilisateurs (administrateurs et joueurs).

Pré-requis : Au moins un utilisateur (administrateur ou joueur) doit être enregistré dans la base de données.

Cas de test : Auth-001 - Connexion avec un compte utilisateur

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Accéder au site web sans être authentifier	Affichage de la page d'authentification	OK
2	Entrer les identifiants d'un utilisateur enregistré (nom d'utilisateur et mot de passe valides)	Redirection vers la page d'accueil	OK
3	Entrer un nom d'utilisateur invalide ou un mot de passe incorrect	Affichage d'un message d'erreur indiquant un nom d'utilisateur invalide ou un mot de passe incorrect	OK
4	Cliquer sur le bouton « Se connecter »	Redirection vers la page d'accueil	OK
6	Cliquer sur le bouton « Créer un compte »	Redirection vers la page de création de compte	OK

Fiche de test: Création de Compte Utilisateur

Objectif: Vérifier le bon fonctionnement du processus de création de compte utilisateur.

Pré-requis: Le système d'authentification est accessible et opérationnel.

Cas de test: Crea-001 - Création de compte utilisateur avec des informations valides

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Accéder au site web et cliquer sur « Créer un compte »	Affichage de la page de création de compte	OK
2	Remplir le formulaire d'inscription avec des informations valides.	Le formulaire d'inscription est rempli avec succès.	OK
3	Entrez deux mots de passe différents	Affichage d'un message d'erreur « Les mots de passe ne correspondent pas ! »	OK
4	Soumettre le formulaire en cliquant sur le bouton "S'inscrire".	Le formulaire est soumis avec succès, la session de l'utilisateur est créée et Redirection vers la page d'accueil après la création du compte.	OK

Fiche de test : Création de partie

Objectif : Vérifier le bon fonctionnement du processus de création de partie pour les utilisateurs.

Pré-requis : L'utilisateur doit être connecté à son compte.

Cas de test : Create-001 - Création d'une nouvelle partie

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Dans la page d'accueil Choisissez entre Éléphant et Rhinocéros et cliquer sur le bouton « créer	Affichage de la page de création de partie avec un message « En attente d'un adversaire pour commencer le	OK
2	Vérifier que la nouvelle partie est ajoutée à la liste des parties à jouer et des parties à rejoindre	La nouvelle partie est affichée dans la liste des parties à jouer et des parties à rejoindre	OK
3	Vérifier que l'utilisateur est automatiquement ajouté à la partie en tant que créateur	L'utilisateur créateur est ajouté à la partie en tant que créateur	OK

Fiche de test : Jouer une partie

Objectif : Vérifier la fonctionnalité de jouer une partie existante pour les utilisateurs.

Pré-requis : L'utilisateur doit être connecté à son compte.

Cas de test : Join-001 - Jouer une partie existante

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Dans la page d'accueil cliquer sur le bouton «Voir Tout » des parties à jouer	Affichage de la liste des parties à jouer	OK
2	Cliquer sur le bouton « Rejoindre »	Affichage de plateau du jeu avec un message de confirmation de la participation à la partie	OK
3	Vérifier que l'utilisateur est ajouté à la partie en tant que joueur	L'utilisateur est ajouté à la partie en tant que joueur	OK

Fiche de test : Rejoindre une partie

Objectif : Vérifier la fonctionnalité de rejoindre une partie existante pour les utilisateurs.

Pré-requis : L'utilisateur doit être connecté à son compte.

Cas de test : Join-001 - Rejoindre une partie existante

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Dans la page d'accueil cliquer sur le bouton «Voir Tout » des parties à rejoindre	Affichage de la liste des parties à rejoindre	OK
2	Sélectionner une partie disponible et cliquer sur le bouton "Rejoindre"	Affichage de plateau du jeu avec un message de confirmation de la participation à la partie	OK

3	Vérifier que l'utilisateur est ajouté à la partie en tant que joueur	L'utilisateur est ajouté à la partie en tant que joueur	OK
---	--	---	----

Fiche de test : Compte

Objectif : Vérifier le bon fonctionnement des fonctionnalités liées au compte utilisateur.

Pré-requis : L'utilisateur doit être connecté à son compte.

Cas de test : Account-001 - Gestion du compte

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Accéder à la page d'accueil après la connexion.	Affichage de la page de compte avec les informations du compte connecté.	OK
2	Cliquer sur le bouton modifier les informations du compte.	Affichage de la page des modifications des informations	OK
3	cliquer sur bouton « Annuler »	Redirection vers la page de compte avec les informations du compte connecté	OK

4	Entrer les informations à modifier et cliquer sur bouton « Changer »	Affichage des informations du compte à droite de la page avec les nouvelles informations	OK
5	Déconnexion du compte.	Redirection vers la page de connexion après la déconnexion.	OK

Fiche de test : Jeu de Siam

Objectif : Vérifier le bon fonctionnement du jeu de Siam et de ses règles spécifiques.

Pré-requis : Avoir une partie en cours avec au moins deux joueurs connectés.

Cas de test : Siam-001 - Déplacement des pièces

N°	ACTION	ATTENDU	RÉSULTAT
1	Sélectionner une pièce appartenant au joueur actif sur le plateau de jeu	Affichage des zones de destination possibles pour cette pièce	OK
2	Cliquer sur une zone de destination valide pour déplacer la pièce	Déplacement de la pièce vers la nouvelle position	OK
3	Tester les déplacements des pièces en fonction des règles spécifiques du jeu Siam	Les déplacements des pièces sont limités aux directions autorisées par les règles du jeu	OK

4	Vérifier que les conditions de victoire sont correctement détectées en fin de partie	La fin de partie est correctement détectée en fonction des conditions de victoire du jeu	OK
---	--	--	----