

Plan de test

Catégorie : Interactions de base

Test 1.1 : le site est accessible et prêt à jouer quand on y accède

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue :

- Le score de départ correspond à "0-0"
- une grille 3x3 est affichée
- le bouton "rejouer" est visible mais pas cliquable
- Un message invite le joueur 1 à jouer
- le framework ne génère pas d'erreur

Test 1.2 : les clics fonctionnent

Entrée :

- Joueur 1 clic sur 11
- Joueur 2 clic sur 12

Sortie attendue :

- La case 11 à un X
- La case 12 à un O

Test 1.3 : l'alternance des joueurs est respectée

Entrée :

- Joueur 1 clic sur 11

Sortie attendue :

- La case 11 à un X
- Un message invite le joueur 2 à jouer

Test 1.4 : Changer le mode de jeu fonctionne

Entrée : Le mode simple est coché

Sortie attendue :

- Le mode simple est coché
- Le mode complet est décoché

Test 1.5 : Changer la taille de la grille fonctionne

Entrée :

- La taille de la grille passe à 4
- Joueur 1 clic sur la case 41

Sortie attendue :

- La taille de la grille est de 4
- La case 41 à un X

Catégorie : gestion de la victoire en "complet"

A. La taille est de 3

Test 2.1a : Victoire en jouant sur la ligne du haut

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 11,12,13
- Joueur 2 clique sur 21,22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.2a : Victoire en jouant sur la ligne du bas

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 31, 32, 33
- Joueur 2 clique sur 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.3a : Victoire en jouant sur la colonne de droite

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 13, 23, 33
- Joueur 2 clique sur 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.4a: Victoire en jouant sur la colonne de gauche

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 11, 21, 31
- Joueur 2 clique sur 12, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.5a : Victoire en jouant sur la diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 11, 22, 33
- Joueur 2 clique sur 12, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.6a : Victoire en jouant sur la diagonale inversé

Entrée :

- Joueur 1 clique sur 13, 22, 31
- Joueur 2 clique sur 11, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.7a : Victoire en jouant sur la ligne du milieu (hasard)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 21,22, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12,

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.8a : Victoire en jouant sur la colonne du milieu (hasard)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 12, 22, 32
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

B. La taille est de 5

Test 2.1b : Victoire en jouant sur la ligne du haut

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15
- Joueur 2 clique sur les cases 21, 22, 23, 24

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.2b : Victoire en jouant sur la ligne du bas

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 51, 52, 53, 54, 55
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.3b : Victoire en jouant sur la colonne de gauche

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 21, 31, 41, 51
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 22, 32, 42

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.4b : Victoire en jouant sur la colonne de droite

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 15, 25, 35, 45, 55
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.5b : Victoire en jouant sur la première diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 22, 33, 44, 55
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 13, 14, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.6b : Victoire en jouant sur la deuxième diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 15, 24, 33, 42, 51
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.7a : Victoire en jouant sur ligne au hasard (4)

Entrée :- Joueur 1 clique sur les cases 41,42, 43, 44, 45

- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.8a : Victoire en jouant sur colonne au hasard (4)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 14, 24, 34, 44, 54
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 21,31,41

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

C. la taille est de 8

Test 2.1c : Victoire en jouant sur la ligne du haut

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
- Joueur 2 clique sur les cases 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.2c : Victoire en jouant sur la ligne du bas

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.3c : Victoire en jouant sur la colonne de gauche

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.4c : Victoire en jouant sur la colonne de droite

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.5c : Victoire en jouant sur la première diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.6c : Victoire en jouant sur la deuxième diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.7a : Victoire en jouant sur ligne au hasard (7)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 2.8a : Victoire en jouant sur une colonne au hasard (7)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 17, 27, 37 ,47 ,57 ,67 ,77 ,87
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Catégorie : gestion de la victoire en "simple

Changement du mode de jeu de complet à simple

A. Pour une taille de 3 :

Test 3.1a : Victoire en jouant sur la ligne du haut

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 12, 13
- Joueur 2 clique sur les cases 21, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.2a : Victoire en jouant sur la ligne du bas

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 31, 32, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.3a : Victoire en jouant sur la colonne de droite

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 13, 23, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.4a : Victoire en jouant sur la colonne de gauche

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 21, 31
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.5a : Victoire en jouant sur la diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 22, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.6a : Victoire en jouant sur la diagonale inversée

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 13, 22, 31
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.7a : Victoire en jouant sur la ligne du milieu (hasard)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 21, 22, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.8a : Victoire en jouant sur la colonne du milieu (hasard)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 12, 22, 32
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 21

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

B. Pour une taille de 5 :

I. Coin haut gauche

Test 3.1b: Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 21, 31
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.2b : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 12, 13
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.3b : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 22, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 13

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

II.Coin haut droite

Test 3.4b : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 15, 25, 35
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.5b : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 15, 14, 13
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.6b : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 15, 24, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

III. Coin bas gauche

Test 3.7b : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 51, 42, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.8b : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 51, 52 ,53
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.9b : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 51, 42, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

IV. Coin bas droite

Test 3.10b : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 55, 45, 35
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.11b : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 55, 54, 53
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.12b : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 55,44,33
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

V : Victoire en jouant sur une ligne/colonne au hasard

Test 3.13b : Victoire en jouant sur la colonne au hasard (3)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 23, 33, 43
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.14b : Victoire en jouant sur la ligne au hasard (3)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 32, 33, 34
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

C. Pour une taille de 8 :

I. Coin haut gauche

Test 3.1c: Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 21, 31
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.2c : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 12, 13
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.3c : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 11, 22, 33
- Joueur 2 clique sur les cases 12, 13

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

II.Coin haut droite

Test 3.4c : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 18, 28, 38
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.5c : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 18, 17, 16
- Joueur 2 clique sur les cases 33, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.6c : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 18, 27, 36
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

III. Coin bas gauche

Test 3.7c : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 81, 71, 61
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.8c : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 81, 82, 83
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.9c : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 81, 72, 63
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

IV. Coin bas droite

Test 3.10c : Victoire en jouant sur la colonne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 88, 78, 68
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.11c : Victoire en jouant sur la ligne

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 88, 87, 86
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.12c : Diagonale

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 88, 77, 66
- Joueur 2 clique sur les cases 32, 22

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

V : Victoire en jouant sur une ligne/colonne au hasard

Test 3.13c : Victoire en jouant sur la colonne au hasard (6)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 26, 36, 46
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 3.14c : Victoire en jouant sur la ligne au hasard (6)

Entrée :

- Joueur 1 clique sur les cases 62, 63, 64
- Joueur 2 clique sur les cases 11, 12

Sortie attendue :

- Joueur 1 gagne la partie
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Catégorie : Victoire illégal (Test en taille 8)

Test 4.1 : Victoire en diagonale droite

Entrée :

- Le Joueur 1 clic sur 31 , 22 , 13
- Le Joueur 2 clic sur 11 ; 12

Sortie attendue :

- Un message indiquant au Joueur 2 de jouer

Test 4.2 : Victoire en diagonale inversé

Entrée :

- Le Joueur 1 clic sur 86 , 75 , 64
- Le Joueur 2 clic sur 11 ,12

Sortie attendue :

- Un message indiquant au Joueur 2 de jouer

Catégorie : fonctionnalités après victoire

Test 4.1: Changer le mode de jeu fonctionne et bien appliqué (taille initiale de 8 car fait à la fin des tests)

Entrée :

- Le mode simple est coché
- Le Joueur 1 clic sur 11, 12, 13,
- Le Joueur 2 clic sur 12 , 22

Sortie attendue :

- Le mode simple est coché

- Le mode complet est décoché
- Un message indique que le Joueur 1 gagne la partie

Test 4.2 : Changer la taille de la grille fonctionne

Entrée :

- La taille de la grille passe à 4
- Clic sur rejouer
- Joueur 1 clic sur la case 41

Sortie attendue :

- La taille de la grille est de 4
- La case 41 à un X

Test 4.3: Changer le type de la taille du morpion

Entrée :

- La taille de la grille passe à « a »
- Rejouer

Sortie attendue :

- Un message indiquant une taille invalide

Test 4.4: Changer la taille de la grille fonctionne

Entrée :

- La taille de la grille passe à 4+1
- Rejouer

Sortie attendue :

- Un message indiquant une taille invalide

Bilan des test

Catégorie 1 : 4/5 tests réussis

Catégorie 2 : 8/24 tests réussis

Catégorie 3 : 14/36 tests réussis

Catégorie 4 : 0/2 tests réussis

Catégorie 5 : 2/4 tests réussis

Une erreur d'intuitivité d'ihm à rendu les tests difficile car lorsque nous rentrons sur le site pour jouer, nous pouvons uniquement modifier la taille après une partie, ainsi que le mode de jeu.