

Cahier des test

no	Description	Resultat attendu	OK/KO
1	Un personnage se déplace sur une case vide accessible	Il s'y rend et disparaît de son ancienne case	OK
2	Un explorateur tente de soulever un rocher	Il ne bouge pas, perd 5 d'énergies et la console révèle ce que le rocher cachait	OK
3	Un personnage autre qu'explorateur tente de soulever un rocher	La destination est incorrecte et le joueur doit en choisir une nouvelle	OK
4	Un personnage tente de se déplacer sur l'eau	La destination est incorrecte et le joueur doit en choisir une nouvelle	OK
5	Un guerrier cible un ennemi	L'ennemie perd 50 pts d'énergie	OK
6	Un voleur cible un ennemi	Il tente de lui voler un objet	OK
7	Un voleur cible un ennemi qui dispose de la clé	Il tente de lui voler la clé	OK
8	Un voleur cible un ennemi qui dispose du trésor	Il tente de lui voler le trésor	OK
9	Un personnage autre que guerrier et voleur tente d'interagir avec un ennemi	La destination est incorrecte et le joueur doit en choisir une nouvelle	OK
10	Un personnage tente d'entrer dans son navire	Il disparaît de la carte et monte dans le navire	OK
11	Un personnage tente d'entrer dans le navire ennemi	La destination est incorrecte et le joueur doit en choisir une nouvelle	OK
12	Un piègeur tente de se déplacer sur une case vide	Lui propose de se déplacer ou de poser un piège	OK
13	Un personnage se déplace sur un piège	Le personnage est piégé pendant 5 tours	OK
14	Un explorateur tente de soulever le rocher contenant la clé	Il récupère la clé	OK
15	Un explorateur qui a la clé tente de soulever le rocher contenant le coffre	Il récupère le trésor	OK
16	Un explorateur qui n'a pas la clé tente de soulever le rocher contenant le coffre	Affichage du coffre trouvé	OK
17	Le joueur appuie sur le bouton "abandonner"	Il perd la partie	OK

18	Le joueur appui sur le bouton "Passer son tour"	Son tour se fini	OK
19	Un joueur n'a plus de personnage	Il perd la partie	OK
20	Un joueur ramène le trésor à son navire	Il gagne la partie	OK
21	Un personnage n'a plus d'énergie	Il meurt	OK
22	Un personnage n'a plus d'énergie et dispose de la clé	Il meurt et la clé est posé sur la parcelle	OK
23	Un personnage n'a plus d'énergie et dispose du trésor	Il meurt et le trésor est posé sur la parcelle	OK
24	Un personnage se déplace sur un piège qui emprisonne déjà quelqu'un	La destination est incorrecte et le joueur doit en choisir une nouvelle	OK
25	Un guerrier cible un personnage ennemi pris au piège	L'ennemie perd 50 pts d'energie	OK
26	Un voleur cible un ennemi pris au piège	Il tente de lui voler un objet	OK