

Élém. de test de cas d'util.	Description spécifique au projet
<b>Cas de test</b>	Test du curseur pour le volume de la musique
<b>Acteurs</b>	Utilisateur
<i>Év. déclencheur</i>	Clique et bouge le curseur
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Utilisateur – Personnalisation du volume du son
<i>Niveau</i>	Mineur
<i>Portée</i>	Choix du volume du son
<i>Préconditions</i>	L'utilisateur doit aller dans les paramètres
<i>Post-conditions</i>	L'utilisateur a augmenté ou diminué le volume du son
<b>Scénario de test</b>	<p>1. Le curseur est dirigé vers la gauche :</p> <p style="padding-left: 40px;">a. Réponse attendue : Le volume de la musique va augmenter</p> <p>2. Le curseur est dirigé vers la droite :</p> <p style="padding-left: 40px;">a. Réponse attendue : Le volume de la musique va diminuer</p>
<b>Extensions</b>	
<i>Contraintes</i>	Pas de lien spécifiques

Élém. de test de cas d'util.	Description spécifique au projet
<b>Cas de test</b>	Test des flèches gauche et droite
<b>Acteurs</b>	Utilisateur
<i>Év. déclencheur</i>	Clique sur l'image « flèche »
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Utilisateur – Changement de pièce
<i>Niveau</i>	Important
<i>Portée</i>	Choix de la pièce Possibilité de faire certaines actions en fonction de la pièce choisie
<i>Préconditions</i>	L'utilisateur doit être dans une partie
<i>Post-conditions</i>	L'utilisateur a changé de pièce
<b>Scénario de test</b>	<p>3. L'utilisateur a cliqué sur la flèche gauche :</p> <p style="padding-left: 40px;">a. Réponse attendue : L'image en fond change pour symboliser le changement de la pièce</p> <p style="padding-left: 40px;">b. Réponse attendue : Les actions spécifiques à la pièce apparaissent en bas à droite de l'écran</p> <p>4. L'utilisateur a cliqué sur la flèche droite :</p> <p style="padding-left: 40px;">a. Réponse attendue : L'image en fond change pour symboliser le changement de la pièce</p> <p style="padding-left: 40px;">b. Réponse attendue : Les actions spécifiques à la pièce apparaissent en bas à droite de l'écran</p>
<b>Extensions</b>	
<i>Contraintes</i>	Pas de lien spécifiques

Élém. de test de cas d'util.	Description spécifique au projet
<b>Cas de test</b>	Test de la mort du personnage
<b>Acteurs</b>	Jeu
<i>Év. déclencheur</i>	La barre de vie est à zéro
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Utilisateur – Principe du Tamagotchi
<i>Niveau</i>	Vitale
<i>Portée</i>	Suppression de la sauvegarde
<i>Préconditions</i>	Les barres de faim, sommeil, propreté et bonheur sont à zéro et ont fait baisser la barre de vie à zéro
<i>Post-conditions</i>	Le Tamagotchi meurt, la partie est supprimée
<b>Scénario de test</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le Tamagotchi meurt <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Réponse attendue : Un message indiquant à l'utilisateur la fin de la partie</li> </ol> </li> </ol>
<b>Extensions</b>	
<i>Contraintes</i>	Gestion des sauvegardes

Élém. de test de cas d'util.	Description spécifique au projet
<b>Cas de test</b>	Choix de l'apparence du Tamagotchi
<b>Acteurs</b>	Utilisateur
<i>Év. déclencheur</i>	Clique sur l'image du Tamagotchi afin d'en changer l'apparence
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Utilisateur – Changement d'apparence du Tamagotchi
<i>Niveau</i>	Mineur
<i>Portée</i>	Choix de l'apparence
<i>Préconditions</i>	L'utilisateur doit avoir cliqué sur le bouton « Créer une nouvelle partie »
<i>Post-conditions</i>	L'utilisateur a changé l'apparence du Tamagotchi
<b>Scénario de test</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. L'utilisateur a cliqué sur l'image du Tamagotchi : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Réponse attendue : L'image du Tamagotchi change, ces couleurs seront différentes</li> </ol> </li> <li>3. L'utilisateur a recliqué sur la flèche droite : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Réponse attendue : L'image du Tamagotchi est revenue à son apparence d'origine</li> </ol> </li> </ol>
<b>Extensions</b>	
<i>Contraintes</i>	Création d'une nouvelle partie

Élém. de test de cas d'util.	Description spécifique au projet
<b>Cas de test</b>	Portabilité du jeu
<b>Acteurs</b>	Utilisateur
<i>Év. déclencheur</i>	Démarrer le jeu sur l'ordinateur
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Utilisateur – Permet de jouer sur plusieurs systèmes d'exploitation différents
<i>Niveau</i>	Important
<i>Portée</i>	Possibilité de jouer sur un grand nombre d'ordinateurs
<i>Préconditions</i>	L'utilisateur doit démarrer le jeu
<i>Post-conditions</i>	L'utilisateur a la possibilité de jouer sur le système d'exploitation
<b>Scénario de test</b>	1. L'utilisateur a démarré le jeu :  a. Réponse attendue : Le jeu fonctionne et aucun problème ne survient
<b>Extensions</b>	
<i>Contraintes</i>	