

TEST DE RECETTE

PROJET DE GENIE-LOGICIEL

POLYMISSILE

Rédacteurs

VILLAIN Benjamin

PRECIGOUT Antoine

VIGREUX Pierre

Relecteur

HAMON Florian

TEST N°1 :

Description du test :

Vérifier le bon déroulement du jeu lors d'une partie complète normale.
Vérifier que le client joint le serveur lors de l'envoi/reception des scores

Pré-requis :

Définition de la variable d'environnement contenant l'IP du serveur

Actions :

- Lancement de l'exécutable client sur la machine du client
- Réalisation d'une partie.
- Saisie du nom à la fin de la partie
- Lecture du top 20 scores

Retour attendu :

Durant la partie il ne doit pas y avoir de limite de missiles tirés simultanément.
Le serveur doit retourner la liste des 20 meilleurs score en prenant compte le score précédemment envoyé.

TEST N°2 :

Description du test :

Vérifier la persistance des scores sur le serveur.

Pré-requis :

Une partie a déjà été jouée afin de pouvoir voir la persistance des scores.

Action :

- Fermeture de l'exécutable serveur
- Re-lancement de l'exécutable serveur
- Lancement de l'exécutable client
- Réalisation d'une partie
- Saisie du nom à la fin de la partie
- Lecture du top 20 scores

Retour attendu :

Vérification de la présence des scores des parties précédentes.
Vérification du tri des scores.

TEST N°3 :

Description du test :

Réalisation d'un « stress test ».

Pré-requis :

Aucun

Action :

- Cliquer en dehors de la fenêtre
Retour attendu : pas de tir de missile, la partie continue
- Cliquer sur la bande du sol
Retour attendu : pas de tir de missile, la partie continue
- Vérifier le croisement des vaisseaux, notamment le sillage
- Vérifier que les vaisseaux ne sorte pas de l'écran
- Vérifier que dans les séquences de jeu, tout se déroule conformément au cahier des charges