**Fichier de recette Projet\_Escape\_Game\_7**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Lancer le Questionnaire informatique (Gagner) |
| 2 | Lancer le Questionnaire informatique (Perdu) |
| 3 | Lancer le Questionnaire Musicale (Gagner) |
| 4 | Lancer le Questionnaire Musicale (Perdu) |
| 5 | Lancer le Questionnaire en étant administrateur |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titre : | | Lancer le Questionnaire informatique (gagner) | | |
| Initialisation : | | Lancer l’application | | |
| Id | Démarche | Données | Comportement attendu | Ok ? |
| 1 | Sélectionner le port connecté à l’arduino | Port COM | Il ne se passe rien. |  |
| 2 | Cliquer sur suivant |  | La page avec la sélection des questionnaires s’affiche. |  |
| 3 | Cliquer sur le questionnaire informatique |  | La première question s’affiche avec 3 choix différents. |  |
| 4 | Après avoir donnée les bonnes réponses à toutes les questions, cliquer sur « J’ai fini » | Voir fichier réponse | Affiche le message « gagner ». |  |
| 5 |  |  | Affiche le message « gagné\_7 » sur le serveur |  |
| 6 |  |  | Sur l’application, elle retourne aux choix des différents quizz. |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titre : | | Lancer le Questionnaire informatique (perdu) | | |
| Initialisation : | | Lancer l’application | | |
| Id | Démarche | Données | Comportement attendu | Ok ? |
| 1 | Sélectionner le port connecté à l’arduino | Port COM | Il ne se passe rien. |  |
| 2 | Cliquer sur suivant |  | La page avec la sélection des questionnaires s’affiche. |  |
| 3 | Cliquer sur le questionnaire informatique |  | La première question s’affiche avec 3 choix différents. |  |
| 4 | En cliquant 3 fois sur une mauvaise réponse | Voir fichier annexe réponse | Une fenêtre affiche « vous vous êtes tromper 3 fois, vous recommencez du début ! » |  |
| 5 |  |  | Affiche le message « perdu 7 » au serveur |  |
| 6 |  |  | L’application retourne au choix des différent quizz. |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titre : | | Lancer le Questionnaire Musicale (Gagner) | | |
| Initialisation : | | Lancer l’application | | |
| Id | Démarche | Données | Comportement attendu | Ok ? |
| 1 | Sélectionner le port connecté à l’arduino | Port COM | Il ne se passe rien. |  |
| 2 | Cliquer sur suivant |  | La page avec la sélection des questionnaires s’affiche. |  |
| 3 | Sélectionner avec le curseur de la souris le bouton « Quizz Musical » et cliquer dessus |  | La première question s’affiche avec 3 choix différents. |  |
| 4 | Après avoir donnée les bonnes réponses à toutes les questions, cliquer sur « J’ai fini » | Voir fichier annexe réponse | Affiche le message « gagner ». |  |
| 5 |  |  | Affiche le message « gagné\_7 » sur le serveur |  |
| 6 |  |  | Sur l’application, elle retourne aux choix des différents quizz. |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titre : | | Lancer le Questionnaire Musicale (Perdu) | | |
| Initialisation : | | Lancer l’application | | |
| Id | Démarche | Données | Comportement attendu | Ok ? |
| 1 | Sélectionner le port connecté à l’arduino | Port COM | Il ne se passe rien. |  |
| 2 | Cliquer sur suivant |  | La page avec la sélection des questionnaires s’affiche. |  |
| 3 | Sélectionner avec le curseur de la souris le bouton « Quizz Musical » et cliquer dessus |  | La première question s’affiche avec 3 choix différents. |  |
| 4 | En cliquant 3 fois sur une mauvaise réponse | Voir fichier annexe réponse | Une fenêtre affiche « vous vous êtes trompé 3 fois, vous recommencez du début ! » |  |
| 5 |  |  | Affiche le message « perdu 7 » au serveur |  |
| 6 |  |  | Sur l’application, elle retourne aux choix des différents quizz. |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titre : | | Lancer l’application en étant administrateur | | |
| Initialisation : | | Lancer l’application | | |
| Id | Démarche | Données | Comportement attendu | Ok ? |
| 1 |  |  | Ouverture de l’application, et de l’interface de sélection des ports COM |  |
| 2 | Sélectionner le port COM à utiliser et/ou cliquer sur le bouton « Rafraichir » pour réinitialiser le choix | Port COM | Un menu déroulant avec le port COM utiliser seras afficher. |  |
| 3 | Dans le label, entrer l’adresse IP du serveur Escape Game |  | Rien ne se passe. |  |
| 4 | Appuyer sur le bouton « Connection » |  | Le bouton est rouge et deviendras vert si la connexion est effectué. |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |