

Plan de Test – Projet Morpion

Table des matières

| | |
|---|----------|
| 1. Introduction | 2 |
| 2. Objectifs des Tests | 2 |
| 3. Scénarios de Test | 2 |
| 3.1 Tests Fonctionnels | 2 |
| 3.1.1 Test de l'affichage de la grille..... | 2 |
| 3.1.2 Test du placement des symboles..... | 2 |
| 3.1.3 Test de la détection de victoire | 3 |
| 3.1.4 Test du match nul..... | 3 |
| 3.2 Tests de Résistance | 3 |
| 3.2.1 Test de répétition des parties..... | 3 |
| 3.3 Tests d'Interface..... | 3 |
| 3.3.1 Test de l'affichage des messages | 3 |
| 4. Outils et Environnement de Test | 4 |
| 5. Conclusion | 4 |

1. Introduction

Ce document décrit le plan de test du jeu Morpion, en précisant les scénarios de test, les critères d'acceptation et la validation des tests. L'objectif est de garantir le bon fonctionnement du jeu et d'identifier d'éventuels bugs.

2. Objectifs des Tests

- Vérifier le bon déroulement des parties.
- Assurer la détection correcte des conditions de victoire et de match nul.
- Tester l'interface utilisateur et la gestion des entrées.
- Valider la stabilité du jeu et l'absence de bugs critiques.

3. Scénarios de Test

3.1 Tests Fonctionnels

3.1.1 Test de l'affichage de la grille

Préconditions : Le jeu est lancé.

Étapes :

1. Vérifier que la grille vide s'affiche correctement.
2. Vérifier que chaque case est bien interactive.

Critères d'acceptation : La grille doit s'afficher en 3x3 et être prête à recevoir des entrées.

3.1.2 Test du placement des symboles

Préconditions : Une partie est en cours.

Étapes :

1. Sélectionner une case vide et y placer un symbole (X ou O).
2. Vérifier que le symbole s'affiche correctement.
3. Vérifier qu'il est impossible de placer un symbole sur une case déjà occupée.

Critères d'acceptation : Les symboles doivent apparaître au bon endroit et ne pas être modifiables une fois placés.

3.1.3 Test de la détection de victoire

Préconditions : Une partie est en cours.

Étapes :

1. Aligner trois symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.
2. Vérifier que le message de victoire s'affiche correctement.

Critères d'acceptation : Une partie gagnante doit être reconnue immédiatement avec l'affichage du bon message.

3.1.4 Test du match nul

Préconditions : Une partie est en cours.

Étapes :

1. Remplir la grille sans qu'un joueur ne gagne.
2. Vérifier que le message de match nul s'affiche.

Critères d'acceptation : Le jeu doit reconnaître un match nul et afficher un message approprié.

3.2 Tests de Résistance

3.2.1 Test de répétition des parties

Préconditions : Une partie vient de se terminer.

Étapes :

1. Relancer une nouvelle partie.
2. Vérifier que la grille est bien réinitialisée.

Critères d'acceptation : Chaque nouvelle partie doit recommencer avec une grille vide et sans erreurs.

3.3 Tests d'Interface

3.3.1 Test de l'affichage des messages

Préconditions : Une partie est en cours.

Étapes :

1. Déclencher une victoire ou un match nul.

2. Vérifier l'affichage des messages correspondant.

Critères d'acceptation : Les messages doivent être clairs et s'afficher au bon moment.

4. Outils et Environnement de Test

- Système d'exploitation : Windows/Linux/macOS
- Outils de test unitaire : Bibliothèque unittest utilisée
- Dépôt GitHub pour assurer une gestion de version et avoir un workflow

5. Conclusion

Ce plan de test garantit la validation des fonctionnalités essentielles du jeu Morpion. Des tests réguliers permettront d'assurer la robustesse et la fiabilité du jeu avant sa livraison finale.