

<i>Cas de test</i>	<b>Test de création d'une sauvegarde</b>
Acteurs	Joueur
Evénement déclencheur	Appui sur le bouton « Nouvelle partie » dans l'écran titre.
Parties prenantes	Joueur – pouvoir enregistrer sa partie et la récupérer après avoir quitté le jeu.
Niveau	Extrême
Portée	Données des animaux : - Création d'un fichier dans la mémoire pour les statistiques, l'emplacement du joueur
Préconditions	Il faut qu'il y ait un emplacement de fichier de sauvegarde libre, pour en créer un nouveau.
Postconditions	Le fichier est créé et le joueur bascule sur l'écran de jeu .
--Scénarii de test--	
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur clique sur l'icône d'un fichier vide.</li> <li>- L'écran bascule sur le choix d'un animal.</li> <li>- Le joueur choisit son animal</li> <li>- Le fichier de sauvegarde se créé.</li> <li>- Le jeu bascule sur l'écran de jeu.</li> </ul>
Scénario : plus de place sur le disque	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur clique su l'icône d'un fichier vide.</li> <li>- Le jeu envoie un message pour prévenir qu'il manque de l'espace mémoire pour créer le fichier.</li> </ul>

<p>Scénario : un fichier de même nom existe déjà</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur clique sur l'icône d'un fichier vide.</li> <li>- Le fichier est écrasé directement par le programme (ici le fichier n'est pas censé exister, donc on l'écrase sans confirmation).</li> </ul>
<p>Scénario : le joueur tente de choisir un animal qu'il n'a pas débloqué</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au moment de choisir l'animal, les cases d'animaux non débloqués sont grisées, et non cliquables.</li> </ul>

<b><i>Cas de test</i></b>	<b>Test de chargement d'une sauvegarde</b>
Acteurs	Joueur
Evénement déclencheur	Appui sur le bouton « Charger une partie » sur l'écran titre.
Parties prenantes	Joueur : accède à une partie à laquelle il a joué précédemment.
Niveau	Extrême
Portée	Lecture d'un fichier de sauvegarde dans la mémoire de l'ordinateur
Préconditions	Avoir créé un fichier de sauvegarde
Postconditions	Le joueur bascule sur l'écran de jeu, avec les statistiques à jour suivant le fichier de sauvegarde.
--Scénarii de test--	
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur clique sur le fichier qu'il veut charger</li> <li>- Le jeu lit les données et les appliques aux objets de l'écran de jeu</li> <li>- Le jeu bascule sur l'écran de jeu</li> </ul>
Scénario : le fichier inclut des valeurs absurdes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au moment de lire les données, le constructeur vérifie si les données sont conformes (inférieures à un maximum donné par exemple), et si ce n'est pas le cas, il adapte à la valeur acceptable la plus proche</li> </ul>

Scénario : le fichier est corrompu / illisible	- Au moment de lire le fichier, le programme vérifie la nature du fichier lu. Si il est corrompu, ou qu'il n'est pas utilisable, le programme renvoie une erreur et le fichier est supprimé.
Scénario : le fichier n'existe plus – a été supprimé/déplacé	- Au moment de choisir un fichier, la sauvegarde rattachée ne s'affichera pas dans la liste.
Scénario : l'animal indiqué dans le fichier n'est pas débloquent	- Au moment d'arriver sur le jeu, si le niveau du joueur est plus bas que le seuil de débloquent : le jeu renvoie un message concernant la triche et redirige le joueur vers des centres de formation anti-triche.