

SAE 2.02	Version 1.0
Document : Dossier de tests	Date : 8 juin 2023
Responsable de la rédaction :	QUILLET Loan

Dossier de tests

1. Introduction

Ce document constitue le dossier de tests de la SAE 2.02. Ce projet vise à explorer algorithmiquement un problème lié à la durée de vie d'un jeu vidéo de type jeu de rôle (RPG) en monde ouvert. Ce dossier de tests a pour but de documenter les tests qui ont été mis en œuvre durant ce projet.

2. Description de la procédure de test

Seuls des tests unitaires boîte noire ont été réalisés dans le but de tester ce projet. Les tests boîte noire analysent les entrées/sorties du programme dans le but de vérifier que le programme fonctionne sans erreurs. Nous les avons déterminés en utilisant la technique de la partition d'équivalence, qui consiste à identifier des sous-ensembles de données pour lesquels le système se comporte de la même manière.

3. Description des informations à enregistrer pour les tests

3.1. Campagne de test

La campagne de tests doit être réalisée par deux personnes, QUILLET Loan et PAVLETIC Thomas. Voici ci-dessous un tableau contenant les différentes informations sur cette campagne :

Projet testé : SAE 2.02	
Date de début : 12 mai 2023	Date de fin : 8 juin 2023
Tests à appliquer : <ul style="list-style-type: none">• Joueur• Quete• Scenario• BaseMoteur• Glouton• Speedrun• SpeedrunOptimise• NombreQuetes• Lazy	
Responsable de la campagne de test :	QUILLET Loan

3.2. Tests

Identification du test : Joueur		Version : 1.0	
Description du test : Ce test vise à tester les méthodes de la classe Joueur.			
Partitions de test : deplacer			
Test	x	y	Résultat
P0	a	b	coordonnée x = a coordonnée y = b
Données de test : deplacer			
Test	x	y	Résultat
P0	5	4	coordonnée x = 5 coordonnée y = 4

Partitions de test : addExp

Test	Exp	Résultat
P0	$\text{Exp} > 0$	$\text{Joueur.exp} > 0$
P1	$\text{Exp} < 0$	$\text{Joueur.exp} < 0$

Données de test : addExp

Test	Exp	Résultat
P0	15	15
P1	-5	-5

Partitions de test : distance

Test	x1	x2	y1	y2	Résultat
P0	$x1 = x2$		$y1 = y2$		0
P1	$x1 = x2$		$y1 > y2$		$y1 - y2 > 0$
P2	$x1 = x2$		$y1 < y2$		$y2 - y1 > 0$
P3	$x1 > x2$		$y1 = y2$		$x1 - x2 > 0$
P4	$x1 < x2$		$y1 = y2$		$x2 - x1 > 0$
P5	$x1 > x2$		$y1 > y2$		$(x1 - x2) + (y1 - y2) > 0$
P6	$x1 > x2$		$y1 < y2$		$(x1 - x2) + (y2 - y1) > 0$
P7	$x1 < x2$		$y1 > y2$		$(x2 - x1) + (y1 - y2) > 0$
P8	$x1 < x2$		$y1 < y2$		$(x2 - x1) + (y2 - y1) > 0$

Données de test : distance

Test	x1	x2	y1	y2	Résultat
------	----	----	----	----	----------

P0	0	0	0	0	0
P1	0	0	2	-2	4
P2	0	0	-2	2	4
P3	2	-2	0	0	4
P4	-2	2	0	0	4
P5	2	-2	2	-2	8
P6	2	-2	-2	2	8
P7	-2	2	2	-2	8
P8	-2	2	-2	2	8

Identification du test : Quete		Version : 1.0	
Description du test : Ce test vise à tester les méthodes de la classe Quete.			
Partitions de test : equals			
Test	Q1	Q2	Résultat
P0	Q1 = Q2		true
P1	Q1 != Q2		false
Données de test : equals			
Test	Q1	Q2	Résultat
P0	Vaincre araignée lunaire	Vaincre araignée lunaire	true
P1	Vaincre araignée lunaire	Explorer pic de Bhanborim	false

Identification du test : Scenario	Version : 1.0
Description du test : Ce test vise à tester les méthodes de la classe Scenario.	
Partitions de test : getQuete	

Test	idScenario	idQuete	Résultat
P0	a	0	Quete 1 du scénario a
P1	a	1	Quete 2 du scénario a
...

Données de test : getQuete

Test	idScenario	idQuete	Résultat
P0	0	0	Vaincre araignée lunaire
P1	0	1	Explorer pic de bhanborim
P2	0	2	Dialoguer avec Kaela la chaman des esprits
P3	0	3	Explorer palais de Ahehona
P4	0	4	Vaincre Loup Géant

Partitions de test : validerQuete

Test	idQuete	Résultat
P0	a	Quete a validée
P1	b	Quete c non validée

Données de test : validerQuete

Test	idQuete	Résultat
P0	1	Quete 1 validée
P1	2	Quete 0 non validée

Partitions de test : getAccessibleQuetes

Test	idScenario	Quetes validées	Résultat
P0	a	Aucune	Quêtes disponibles au démarrage du scenario a
P1	a	Une	Quêtes disponibles au démarrage - quête validée + quêtes suivantes de quête validée du scenario a

Données de test : getAccessibleQuetes

Test	idScenario	Quetes validées	Résultat
P0	0	Aucune	1
P1	0	1	2

3.3. Résultats de tests

Référence du test appliqué : Joueur

Responsable : QUILLET Loan

Résultat du test : OK

Occurences des résultats : systématiques

Référence du test appliqué : Quete

Responsable : QUILLET Loan

Résultat du test : OK

Occurences des résultats : systématiques

Référence du test appliqué : Scenario
Responsable : QUILLET Loan
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats : systématiques

4. Conclusion

Chacune des fonctionnalités du modèle a passé les tests unitaires. Les classes sont capables d'être utilisées par les autres composants.