

Plan de tests morpion

Catégorie : interactions de base

Test 1.1 : le site est accessible :

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue : aucune, le framework ne génère pas d'erreur

Test 1.2 : le site est prêt à jouer quand on y accède

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue :

- Le score de départ correspond à "0-0"
- une grille 3x3 est affichée
- le bouton "rejouer" est visible mais pas cliquable
- Un message invite le joueur 1 à jouer

Test 1.3 : les clics fonctionnent

Entrée : visite de l'url du site

- Le joueur 1 joue

Sortie attendue :

- La case cochée doit avoir la valeur "X"

Test 1.4 : l'alternance des joueurs est respectée

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue :

- Le message invite le joueur 1 à jouer
- La case cochée par "X" doit avoir la valeur "X"
- Le message invite le joueur 2 à jouer
- La case cochée par "O" doit avoir la valeur "O"

Test 1.5 : Le changement de taille fonctionne

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue :

- Après la fin d'une manche la taille de la grille doit correspondre à la valeur de l'input

Catégorie : gestion de la victoire en 3x3

Test pour COMPLET :

Test 2.1.1 : Le joueur 1 gagne colonne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2.1.2 : Le joueur 1 gagne colonne 2 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site

- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2.1.3 : Le joueur 1 gagne colonne 3 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 1.4 : Le joueur 2 gagne ligne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 1.5 : Le joueur 2 gagne ligne 2 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 1.6 : Le joueur 2 gagne ligne 3 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 1.7 : Le joueur 1 gagne diagonale (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 1.8 : Le joueur 2 gagne diagonale inverse(complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 2. 1.9 : Match Nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test pour SIMPLE :

Remarque : Pour pouvoir jouer en simple il faut tout d'abord jouer une partie en complet au paravent. D'où le fait qu'au début de chaque tests le joueur 1 est gagné une fois

Test 2. 2.1 : Le joueur 2 gagne ligne 1 (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 2 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 2. 2.2 : Le joueur 2 gagne ligne 2 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 2.3 : Le joueur 2 gagne ligne 3 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 2.4 : Le joueur 1 gagne diagonale (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site

- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 2.5 : Le joueur 1 gagne diagonale inverse (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 2. 2.6 : Match nul (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 1 – O : 0"

Test 2.2.7 : Le joueur 1 gagne colonne 1 (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2.2.8 : Le joueur 1 gagne colonne 2 (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2.2.9 : Le joueur 1 gagne colonne 3 (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test pour plusieurs parties à la suite :

Test 2. 3.1 : Le joueur 1 gagne diagonale (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 2. 3.2 : Le joueur 2 gagne diagonale inverse (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 2. 3.3 : Match nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 1 – O : 0"

Catégorie : gestion de la victoire en 5x5

Test pour COMPLET :

Test 3. 1.1 : Le joueur 1 gagne ligne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 1.2 : Le joueur 1 gagne ligne au centre (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3.1.3 : Le joueur 1 gagne ligne 5 = dernière (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3.1.4 : Le joueur 1 gagne colonne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3.1.5 : Le joueur 1 gagne colonne au centre (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3.1.6 : Le joueur 1 gagne colonne 5 = dernière (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3.1.7 : Le joueur 1 gagne diagonale (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 1.8 : Le joueur 1 gagne diagonale inverse(complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 1.9 : Match Nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test pour SIMPLE :

Remarque : Pour pouvoir jouer en simple il faut tout d'abord jouer une partie en complet au paravent. D'où le fait qu'au début de chaque tests le joueur 1 est gagné une fois

Test 3. 2.1 : Le joueur 1 gagne ligne 1 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.2 : Le joueur 1 gagne ligne 1 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.3 : Le joueur 1 gagne ligne 1 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.4 : Le joueur 1 gagne ligne centrale sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site

- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.5 : Le joueur 1 gagne ligne centrale partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.6 : Le joueur 1 gagne ligne centrale partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.7 : Le joueur 1 gagne ligne 5 (sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 5 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.8 : Le joueur 1 gagne ligne 5 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 5 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.9 : Le joueur 1 gagne ligne 5 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 5 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.10 : Le joueur 1 gagne colonne 1 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.11 : Le joueur 1 gagne colonne 1 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.12 : Le joueur 1 gagne colonne 1 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.13 : Le joueur 1 gagne colonne centrale sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.14 : Le joueur 1 gagne colonne centrale partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.15 : Le joueur 1 gagne colonne centrale partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.16 : Le joueur 1 gagne colonne 5 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 5 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.17 : Le joueur 1 gagne colonne 5 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 5 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.18 : Le joueur 1 gagne colonne 5 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 5 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.19 : Le joueur 1 gagne diagonale (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 2.20 : Le joueur 1 gagne diagonale inverse (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 3. 2.21 : Match nul (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul !»
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test pour plusieurs parties à la suite :

Test 3. 3.1 : Le joueur 1 gagne

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases pour former une ligne, colonne ou diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 3. 3.2 : Le joueur 2 gagne

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 5 cases pour former une ligne, colonne ou diagonale
- Sortie attendue :
 - Le message indique que le joueur 1 a gagné
 - Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 3. 3.3 : Match nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul !»
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Catégorie : gestion de la victoire en 8x8

Test pour COMPLET :

Test 4. 1.1 : Le joueur 1 gagne ligne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 1.2 : Le joueur 1 gagne ligne au centre (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 1.3 : Le joueur 1 gagne ligne 8 = dernière (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une ligne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4.1.4 : Le joueur 1 gagne colonne 1 (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4.1.5 : Le joueur 1 gagne colonne au centre (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4.1.6 : Le joueur 1 gagne colonne 8 = dernière (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases sur une colonne

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 1.7 : Le joueur 1 gagne diagonale (complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 1.8 : Le joueur 1 gagne diagonale inverse(complet)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 8 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 1.9 : Match Nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test pour SIMPLE :

Remarque : Pour pouvoir jouer en simple il faut tout d'abord jouer une partie en complet au paravent. D'où le fait qu'au début de chaque tests le joueur 1 est gagné une fois

Test 4. 2.1 : Le joueur 1 gagne ligne 1 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.2 : Le joueur 1 gagne ligne 1 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.3 : Le joueur 1 gagne ligne 1 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 1 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.4 : Le joueur 1 gagne ligne centrale sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.5 : Le joueur 1 gagne ligne centrale partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.6 : Le joueur 1 gagne ligne centrale partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une ligne en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.7 : Le joueur 1 gagne ligne 8 (sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 8 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.8 : Le joueur 1 gagne ligne 8 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 8 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.9 : Le joueur 1 gagne ligne 8 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la ligne 8 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.10 : Le joueur 1 gagne colonne 1 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.11 : Le joueur 1 gagne colonne 1 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.12 : Le joueur 1 gagne colonne 1 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 1 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.13 : Le joueur 1 gagne colonne centrale sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.14 : Le joueur 1 gagne colonne centrale partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.15 : Le joueur 1 gagne colonne centrale partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur une colonne en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné

- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.16 : Le joueur 1 gagne colonne 8 sans partir du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 8 sans partir du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.17 : Le joueur 1 gagne colonne 8 partant du début (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 8 partant du début

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.18 : Le joueur 1 gagne colonne 8 partant de la fin (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases sur la colonne 8 en partant de la fin

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.19 : Le joueur 1 gagne diagonale (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 2.20 : Le joueur 1 gagne diagonale inverse (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 3 cases pour former une diagonale dans le sens inverse

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 4. 2.21 : Match nul (simple)

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test pour plusieurs parties à la suite :

Test 4. 3.1 : Le joueur 1 gagne

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 1 est réussi à aligner 5 cases pour former une ligne, colonne ou diagonale

Sortie attendue :

- Le message indique que le joueur 1 a gagné
- Le score est de "X : 2 – O : 0"

Test 4. 3.2 : Le joueur 2 gagne

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que le joueur 2 est réussi à aligner 8 cases pour former une ligne, colonne ou diagonale
- Sortie attendue :
 - Le message indique que le joueur 1 a gagné
 - Le score est de "X : 1 – O : 1"

Test 4. 3.3 : Match nul

Entrée :

- Visite de l'url du site
- Joue une partie et appuyer sur rejouer avec les paramètres voulus
- Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucune case soit libre

Sortie attendue :

- Le message indique « Match nul ! »
- Le score est de "X : 1 – O : 1"

Bilan final

Nous pouvons remarquer qu'en mode simple (peu importe la taille de la grille) lorsque l'on veut gagner en créant une colonne débutant sur la première ligne la condition de victoire n'est pas remplie, ce qui devrait être normalement le cas.

Les autres situations fonctionnent de la bonne façon