

RPG	Version : 1.0
Document : Dossier de tests	Date : 15/05/2023
Responsable de la rédaction : Eliott BARKER	

Dossier de tests

1)	INTRODUCTION	2
2)	DESCRIPTION DE LA PROCEDURE DE TEST	2
3)	DESCRIPTION DES INFORMATIONS A ENREGISTRER POUR LES TESTS	2
A)	PARSING	2
a)	<i>Campagne de test</i>	2
b)	<i>Tests</i>	2

1) Introduction

L'objectif de ce document est de définir les tests à réaliser sur le logiciel, ainsi que ses résultats.

2) Description de la procédure de test

Les tests sont réalisés pour une simulation d'un RPG. Ce seront des tests unitaires. Leurs objectifs sont de tester les méthodes des objets du projet. Pour les tests, nous avons utilisé le module « JUnit » implémenté dans notre projet Java. Nous avons ensuite initialisé des classes de test contenant les résultats qu'on doit obtenir et ces classes font des comparaisons avec les classes testées.

3) Description des informations à enregistrer pour les tests

A) Parsing

a) Campagne de test

Définition du contexte des tests en s'appuyant sur le type de tableau suivant :

Produit testé : RPG	
Configuration logicielle : open-jdk-20	
Configuration matérielle : Apple M1 Pro, 16GB RAM	
Date de début : 15/05/2023	Date de finalisation : 22/05/2023
Tests à appliquer : Vérification des cas sur les méthodes de la classe Parsing	
Responsable de la campagne de test : Eliott BARKER	

b) Tests

Définition de chaque test selon le tableau suivant :

Identification du test : questParsing	Version : 1.0
Description du test : Récupération des quêtes depuis une ligne de texte	
Ressources requises : open-jdk-20, JUnit	
Responsable : Eliott BARKER	
Entrée	Sortie
Id (x,y) () durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{0,0},{0,0}}, durée, exp, nom)
1 (4,3) () 2 100 explorer pic	Quest(1, {4,3}, {{0,0},{0,0}}, 2, 100, explorer pic)
Id (x,y) ((a,)), durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,0},{0,0}}, durée, exp, nom)
2 (3,1) ((1,)), 1 150 dialoguer	Quest(2, {3,1}, {{1,0},{0,0}}, 1, 150, dialoguer)
Id (x,y) ((a,b),) durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,b},{0,0}}, durée, exp, nom)
0 (1,1) ((3,4),) 4 350 vaincre	Quest(0, {1,1}, {{3,4},{0,0}}, 4, 350, vaincre)
Id (x,y) ((a,),(b,c)) durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,0},{b,c}}, durée, exp, nom)
3 (1,0) ((4,),(1,2)) 7 100 dialoguer	Quest(3, {1,0}, {{4,0},{1,2}}, 7, 100, dialoguer)
Id (x,y) ((a,b),(c,)) durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,b},{c,0}}, durée, exp, nom)

5 (4, 3) ((1, 4), (2,)) 1 150 explorer	Quest(5, {4,3}, {{1,4},{2,0}}, 1, 150, explorer)
Id (x,y) ((a,),(b,)) durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,0},{b,0}}, durée, exp, nom)
3 (0, 5) ((2,), (7,)) 7 150 explorer	Quest(3, {0,5}, {{2,0},{7,}}, 7, 150, explorer)
Id (x,y) ((a,b),(c,d)) durée exp nom	Quest(id, {x,y}, {{a,b},{c,d}}, durée, exp, nom)
8 (2, 0) ((3,7),(5,1)) 5 150 explorer	Quest(8, {2,0}, {{3,7},{5,1}}, 5, 150, explorer)