

## **RAPPORT DE TEST**

### **Exercice testé : Devinette**

Les premiers tests ont été menés lors d'une partie où le nombre à trouver était 143

#### **1) Saisie d'un essai:**

Cas Testé	nombre saisi	résultat enregistré	BILAN
Cas 1	250	a = 250	OK
Cas 2	500	a = 500	OK
Cas 3	0	a = 0	OK
Cas 4	501	Erreur ! Le nombre saisi n'est pas compris entre 0 et 500 !	OK
Cas 5	-1	Erreur ! Le nombre saisi n'est pas compris entre 0 et 500 !	OK

#### **Conclusion**

Le programme vérifie que le nombre saisi par le joueur ne puisse pas être supérieur à 500 ou inférieur à 0, autrement il affiche un message d'erreur et redemande une saisie clavier.

#### **2) Comparaison avec le nombre mystère:**

Cas Testé	Variables (nbLic)	Résultat obtenu	BILAN
Cas 1	a = 250	Trop grand !	OK
Cas 2	a = 500	Trop grand !	OK
Cas 3	a = 0	Trop petit !	OK
Cas 4	a = 143	Félicitations ! Vous avez trouvé le bon nombre !	OK

#### **Conclusion**

Compare **a** (le nombre saisi par le joueur) pour vérifier s'il est plus grand ou plus petit que le nombre à trouver. Les cas hors-limites ayant déjà été traités en amont, le risque de bugs est quasi nul.

Samuel PREVOT  
TP5 DM  
Deviner un nombre aléatoire

### **3) Calcul du score :**

Numéro de la partie	Nombre d'essai de la partie	Score de la partie	Score total	BILAN
1	12	5	5	OK
2	4	50	55	OK
3	8	10	65	OK
4	16	0	65	OK

### **Conclusion**

Le programme calcule correctement le score de la partie et additionne le score total au fur et à mesure.

### **4) Rejouer la partie :**

Cas testé	Caractère saisi	Résultat obtenu	BILAN
Cas 1	y	Une nouvelle partie débute	OK
Cas 2	n	Fin du programme, le score final s'affiche	OK
Cas 3	a	« Veuillez saisir une option valide (y pour yes/n pour no), rejouer ? : »	OK
Cas 4	1	« Veuillez saisir une option valide (y pour yes/n pour no), rejouer ? : »	OK

### **Conclusion**

Le programme démarre correctement une nouvelle partie si « y » est saisi, il garde en mémoire le score cumulé. Si le caractère saisi n'est ni un « y », ni un « n », le programme redemandera une saisie de l'utilisateur.