

Plan de test du Jeu de Dames

1. Introduction

Ce document décrit le plan de test pour le projet de jeu de dames développé en Unity. L'objectif est de garantir que toutes les fonctionnalités principales et secondaires fonctionnent conformément aux spécifications.

2. Objectifs des Tests

- Vérifier la fonctionnalité correcte des scripts principaux, y compris les interactions entre les pions et le plateau.
- Valider l'affichage des messages d'erreur, du changement de tour et de la fin de partie.
- Tester l'intégrité des règles du jeu, comme la promotion en dame et la capture des pions.
- Garantir une interface utilisateur fonctionnelle et intuitive

2. Périmètres des Tests

Les tests couvriront :

- Les scripts Unity : CheckersGame, PawnScript, PositionScript, RandomSky, UIScript, et GameOptions.
- Les scénarios utilisateur liés au déroulement du jeu (déplacement de pions, capture, victoire).
- Les comportements visuels et sonores (par exemple : sons de déplacement, messages affichés).

Les tests ne couvrent pas :

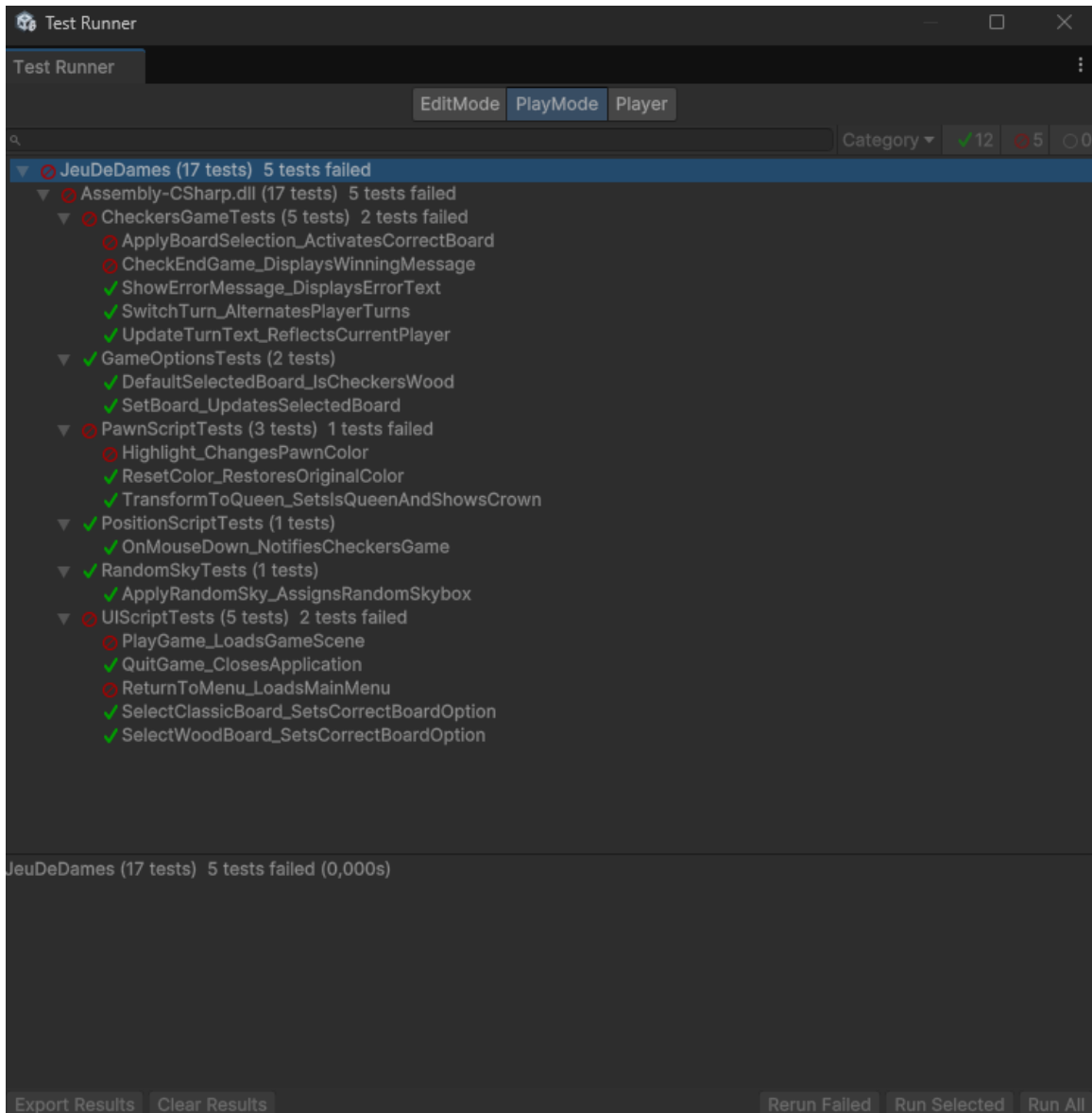
- Les optimisations des performances.
- Les tests de compatibilité multi-plateforme

- Les messages indiquent le joueur en cours, les erreurs potentiels en partie ou la victoire.

3. Outils

- Unity Test Runner pour exécuter les tests unitaires.
- Visual Studio pour le débogage.
- NUnit pour les assertions et la structuration des tests.

4. Résultats



Sur 17 tests effectués, 5 ont échoués