

TESTS

Ticket : [[ticket : 1]]

Test n°1 : Créer une partie

Préconditions : Aucune

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le bouton 'Créer Partie'

Action 2 : J'entre un nom dans le champ 'nom'

Action 3 : Je choisis l'Époque XX

Action 4 : Je choisis la taille de la grille 10

Action 5 : Je choisis la difficulté randombot

Action 6 : J'appuie sur le bouton 'valider'

Postconditions : La grille est chargée

Conclusion du test :

Commentaires sur le test :

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 2]]

Test n°2 : Placer les bateaux sur la grille

Préconditions : Avoir créé une partie

Scénario :

Action 1 : Je clique sur une case de la grille -> un message d'erreur demandant de choisir un bateau s'affiche

Action 2 : Je clique sur OK pour fermer la fenêtre d'erreur

Action 3 : Je choisis le bateau 'Porteavion'

Action 4 : Je choisis une case -> cette case (de coordonnées (x,y)) représente le nez du bateau elle est marquée par 'head'

Action 5 : Je choisis une case (de coordonnées (x',y')) de la grille (pour la queue du bateau) -> seules les cases qui satisfont la condition $(x-x')/(y-y') = \text{taille}(\text{Porteavion})$ -> le bateau s'affiche

Action 6 : Je choisis un 'SousMarin'

Action 7 : Je choisis une case pour le nez du bateau

Action 8 : Je choisis une case pour la queue, de manière à ce que le bateau soit en diagonale

Action 9 : Je clique sur le bouton 'valider'

Postconditions : Les deux grilles s'affichent ainsi que les noms des bateaux places

Conclusion du test : Il n'est pas possible de placer des bateaux en diagonale.

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 3]]

Test n°3 : Placer les bateaux sur la grille

Préconditions : Avoir créé une partie

Scénario :

Action 1 : Je choisis le bateau 'Porteavion' -> cette case (de coordonnées (x,y)) représente le nez du bateau elle est marquée par un 'h'

Action 4 : Je choisis une case pour la queue du bateau. Je place le bateau au milieu de la grille de manière à la diviser en deux -> le bateau s'affiche

Action 5 : Je choisis un second bateau, Porteavion

Action 6 : Je choisis une case

Action 7 : Un message d'erreur s'affiche, "impossible de placer la tête de ce bateau ici"

Postconditions :

Conclusion du test : Si la grille ne peut pas contenir un bateau, une erreur est affichée et les boutons "cliquable" sont régénérés.

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 4]]

Test n°4 : Placer les bateaux sur la grille

Préconditions : Avoir créé une partie

Scénario :

Action 1 : Je choisis le bateau 'Porteavion'

Action 2 : Je choisis une case-> cette case représente le nez du bateau elle est marquée par un 'head'

Action 3 : Je choisis une case pour la queue du bateau-> le bateau s'affiche

Action 4 : Je choisis un 'Fregate'

Action 5 : Pour placer la tête du bateau, je choisis une des cases où est positionné le Porteavion -> impossible de cliquer sur une de ces cases. Je place le Fregate ailleurs.

Action 6 : Je choisis un 'Jetski'

Action 7 : Les cases où se trouve le Porte avion deviennent fonctionnelles. J'en choisis une, un message d'erreur s'affiche "impossible de placer la tête de ce bateau ici"

Action 8 : Je clique sur le bouton 'valider'

Postconditions :

Conclusion du test : Impossible de placer deux bateaux sur une même case

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 5]]

Test n°5 : Placer les bateaux sur la grille

Préconditions : Avoir créé une partie

Scénario :

Action 1 : Je choisis le bateau 'Porteavion'

Action 2 : Je choisis une case-> cette case représente le nez du bateau elle est marquée par un 'head'

Action 3 : Je choisis une case pour la queue du bateau-> le bateau s'affiche

Action 4 : Je clique sur le bouton 'Retour' -> La page d'accueil s'affiche, les champs ne sont pas réinitialisés

Action 5 : Je clique sur valider

Action 6 : La grille s'affiche et elle a été réinitialisée

Postconditions :

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 6]]

Test n°6 : Créer une partie

Préconditions : Avoir créé une partie

Scénario :

Action 1 : Je remplis entièrement la grille de bateau

Postconditions :

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 7]]

Test n°7 : Enregistrer une partie

Préconditions : Avoir créé une partie et placé les bateaux

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le menu 'Fichier'

Action 2 : Je clique sur enregistrer

Postconditions :

Conclusion du test : La partie est enregistrée

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 8]]

Test n°8 : Charger une partie

Préconditions : Avoir enregistré une partie

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le bouton 'Charger Partie'

Action 2 : Je choisis une partie parmi celles enregistrées

Postconditions :

Conclusion du test : La partie enregistrée s'affiche

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 9]]

Test n°9 : Charger une partie

Préconditions : Avoir sauvegarde une partie

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le bouton 'Charger Partie' -> La liste des parties sauvegardées

Action 2 : Je choisis une partie -> Une fenêtre me demande si je veux charger cette partie

Action 3 : Je clique sur oui

Postconditions : La partie sélectionnée s'affiche

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 10]]

Test n°10 : Charger une partie

Préconditions : Avoir sauvegarde une partie

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le bouton 'Charger Partie' -> La liste des parties sauvegardées

Action 2 : Je choisis une partie -> Une fenêtre me demande si je veux charger cette partie

Action 3 : Je clique sur oui

Action 4 : Je clique sur le menu 'Fichier'

Action 5 : Je clique sur Accueil

Action 6 : Je clique sur le bouton 'Créer Partie'

Action 7 : J'entre un nom dans le champ 'nom'

Action 8 : Je choisis l'Époque XX

Action 9 : Je choisis la taille de la grille 10

Action 10 : Je choisis la difficulté randombot

Action 11 : J'appuie sur le bouton 'valider'

Action 12 : Je place les bateaux

Action 13 : Je valide

Postconditions : La grille s'affiche.

Conclusion du test :
Commentaires sur le test:
Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 11]]

Test n°11 : Voir les scores
Préconditions : Avoir sauvegarde une partie

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le bouton 'Voir scores'

Postconditions : La grille est chargée
Conclusion du test :
Commentaires sur le test:
Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 12]]

Test n°12 : Enregistrer une partie puis la charger
Préconditions : Avoir créé une partie et place les bateau

Scénario :

Action 1 : Je clique sur le menu 'Fichier'

Action 2 : Je clique sur enregistrer

Action 3 : Je clique sur le menu 'Fichier'

Action 4 : Je clique sur Accueil -> un message s'affiche : "Voulez-vous enregistrer ?"

Action 5 : Je clique sur Oui

Action 6 : Je clique sur 'Charger Partie'

Postconditions : La partie est enregistrée
Conclusion du test :
Commentaires sur le test:
Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 13]]

Test n°14 : Jouer une partie
Préconditions : Avoir créé une partie (difficulté CROSSBOT, taille 5, époque XVIII) et place les bateaux

Scénario :

Action 1 : Je place deux bateaux (barque et transport)

Action 2 : Je clique sur une case de la grille adverse

Postconditions :
Conclusion du test :
Commentaires sur le test:
Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 14]]

Test n°15 : Jouer une partie

Préconditions : Avoir créé une partie (difficulté RANDOMBOT, taille 5, époque XX)

Scénario :

Action 1 : Je place deux bateaux (fregate et jetski)

Action 2 : Je clique sur une case de la grille adverse

Postconditions :

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 15]]

Test n°16 : Jouer une partie

Préconditions : Avoir créé une partie (Poque: XVIII, Taille: 5, Difficulté: Poséidon, Bateau: Barque)

Scénario :

Action 1 : Je choisis le bateau qui tire (Barque)

Action 2 : Je clique sur une case de la grille adverse --> j'ai touché le bateau adverse

Action 3 : Je répète l'Action 2

Postconditions : Deux cas se présentent:

1. A chaque coup je touche le bateau adverse --> quand tout bateau a été touché, la partie est gagnée. Trois actions sont proposées, 'Voir les scores', 'Rejouer', 'Quitter'
2. Au deuxième coup je ne touche pas le bateau adverse -->

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI

Ticket : [[ticket : 16]]

Test n°17 : Voir les scores

Préconditions : Avoir gagné une partie (un popup s'affiche)

Scénario :

Action 1 : Je choisis de 'Voir les scores'

Action 2 : Je clique sur OK

Postconditions : La grille des scores s'affiche.

Conclusion du test :

Commentaires sur le test:

Le test est-il réussi ? OUI