

# Plan de test

## I. Catégorie interaction 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 correspond à « X : 0 - O : 0 »
- Une grille 3x3 est affichée
- Le bouton rejouer est affiché mais pas cliquable
- Le jeu invite le joueur 1 à jouer

Test 1.3 : les clics fonctionnent

Entrée : visite de l'url puis click sur une case vide

Sortie attendue :

- La case est maintenant écrite « X »

Test 1.4 : alternances des 2 joueurs

Entrée : visite de l'url puis click sur une case vide

Sortie attendue :

- Le jeu invite le joueur 2 à jouer

Test 1.5 : Un joueur click sur une case déjà prise

Entrée : visite de l'url puis click sur une case vide, puis sur la case occupée

Sortie attendue :

- Le jeu annonce : Case déjà occupé !

Test 1.6 : Nouvelle partie avec un taille impossible

Entrée : visite de l'url puis jouer une partie avant de rejouer avec une taille > 8 ou < 0 ou autre caractère

Sortie attendue :

- Le jeu annonce : « Taille invalide ! »

## II. Gestion du match nul « complet » :

Test 2.1 : Match nul en 3x3

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

Test 2.2 : Match nul en 5x5

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour relancer un match en 5x5 puis faire un match nul.

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

Test 2.3 : Match nul en 8x8

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour relancer un match en 8x8 puis faire un match nul.

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

### III. Gestion de la victoire en « complet » :

#### 3x3

Test 3.1.1 : Le joueur 1 gagne en 3x3 en colonne 1

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.2 : Le joueur 1 gagne en 3x3 en colonne2

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.3 : Le joueur 1 gagne en 3x3 en dernière colonne

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases de colonne 3 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.4 : Le joueur 2 gagne en 3x3 en ligne 1

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.5 : Le joueur 2 gagne en 3x3 en ligne 2

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.6 : Le joueur 2 gagne en 3x3 en dernière ligne

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases hors ligne 3 pour le j1 et cases ligne 3 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.7 : Le joueur 1 gagne en 3x3 en diagonale 1

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.1.8 : Le joueur 1 gagne en 3x3 en diagonale 2

Entrée : visite de l'url puis click sur les cases sur hors diagonale secondaire pour le j1 et cases diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 4x4

Test 3.2.1 : Le joueur 1 gagne en colonne 1

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 4x4 puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.2 : Le joueur 1 gagne en colonne 2

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 4x4 puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.3 : Le joueur 1 gagne en dernière colonne

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 4x4 puis click sur les cases de dernière colonne pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.4 : Le joueur 2 gagne en ligne 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 4x4, puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.5 : Le joueur 2 gagne en ligne 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 4x4, puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.6 : Le joueur 2 gagne en dernière ligne

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 4x4, puis click sur les cases hors dernière ligne pour le j1 et cases dernière ligne pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.7 : Le joueur 1 gagne en diagonale 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 4x4, puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.2.8 : Le joueur 2 gagne en diagonale 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 4x4, puis click sur les cases hors diagonale secondaire pour le j1 et diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 5x5

Test 3.3.1 : Le joueur 1 gagne en colonne 1

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 5x5 puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.2 : Le joueur 1 gagne en colonne 2

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 5x5 puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.3 : Le joueur 1 gagne en dernière colonne

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 5x5 puis click sur les cases de dernière colonne pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.4 : Le joueur 2 gagne en ligne 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 5x5, puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.5 : Le joueur 2 gagne en ligne 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 5x5, puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.6 : Le joueur 2 gagne en dernière ligne

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 5x5, puis click sur les cases hors dernière ligne pour le j1 et cases dernière ligne pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.7 : Le joueur 1 gagne en diagonale 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 5x5, puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.3.8 : Le joueur 2 gagne en diagonale 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 5x5, puis click sur les cases hors diagonale secondaire pour le j1 et diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable



## 6x6

Test 3.4.1 : Le joueur 1 gagne en colonne 1

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 6x6 puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.2 : Le joueur 1 gagne en colonne 2

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 6x6 puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.3 : Le joueur 1 gagne en dernière colonne

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 6x6 puis click sur les cases de dernière colonne pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.4 : Le joueur 2 gagne en ligne 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 6x6, puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.5 : Le joueur 2 gagne en ligne 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 6x6, puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.6 : Le joueur 2 gagne en dernière ligne

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 6x6, puis click sur les cases hors dernière ligne pour le j1 et cases dernière ligne pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.7 : Le joueur 1 gagne en diagonale 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 6x6, puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.4.8 : Le joueur 2 gagne en diagonale 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 6x6, puis click sur les cases hors diagonale secondaire pour le j1 et diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 7x7

Test 3.5.1 : Le joueur 1 gagne en colonne 1

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 7x7 puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.2 : Le joueur 1 gagne en colonne 2

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 7x7 puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.3 : Le joueur 1 gagne en dernière colonne

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 7x7 puis click sur les cases de dernière colonne pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.4 : Le joueur 2 gagne en ligne 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 7x7, puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.5 : Le joueur 2 gagne en ligne 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 7x7, puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.6 : Le joueur 2 gagne en dernière ligne

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 7x7, puis click sur les cases hors dernière ligne pour le j1 et cases dernière ligne pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.7 : Le joueur 1 gagne en diagonale 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 7x7, puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.5.8 : Le joueur 2 gagne en diagonale 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 7x7, puis click sur les cases hors diagonale secondaire pour le j1 et diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 8x8

Test 3.6.1 : Le joueur 1 gagne en colonne 1

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 8x8 puis click sur les cases de colonne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.2 : Le joueur 1 gagne en colonne 2

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 8x8 puis click sur les cases de colonne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.3 : Le joueur 1 gagne en dernière colonne

Entrée : visite de l'url on fait match nul puis relance en 8x8 puis click sur les cases de dernière colonne pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.4 : Le joueur 2 gagne en ligne 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 8x8, puis click sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.5 : Le joueur 2 gagne en ligne 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 8x8, puis click sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.6 : Le joueur 2 gagne en dernière ligne

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 8x8, puis click sur les cases hors dernière ligne pour le j1 et cases dernière ligne pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.7 : Le joueur 1 gagne en diagonale 1

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 8x8, puis click sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 3.6.8 : Le joueur 2 gagne en diagonale 2

Entrée : visite de l'url, on fait match nul puis on relance en 8x8, puis click sur les cases hors diagonale secondaire pour le j1 et diagonale secondaire pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## IV. Gestion du match nul « simple » :

Test 4.1 : Lancer un match en simple

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour on clique sur simple, on met la taille de la grille à 4 et rejouer un match en 4x4 simple

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Joueur 1, à toi de jouer ! »
- Le bouton rejouer est indisponible

Test 4.2 : Match nul en 4x4

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour relancer un match en 4x4 simple puis faire un match nul

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

Test 4.3 : Match nul en 5x5

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour relancer un match en 5x5 simple puis faire un match nul.

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

Test 4.4 : Match nul en 8x8

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul en 3x3 pour relancer un match en 8x8 simple puis faire un match nul.

Sortie attendue :

- Le score affiche « X : 0 - O : 0 »
- Le jeu affiche « Match nul ! »
- Le bouton rejouer est disponible

## V. Gestion de la victoire en « simple » :

### 4x4

Test 5.1.1 : Le joueur 1 gagne en 4x4 simple en colonne 1 ligne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases de colonne 1 de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Une erreur se produit.

Test 5.1.2 : Le joueur 1 gagne en 4x4 simple en colonne 3 ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases de colonne 2 de la ligne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.1.3 : Le joueur 1 gagne en 4x4 simple en dernière colonne ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases de la dernière colonne de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.1.4 : Le joueur 2 gagne en 4x4 simple en ligne 1 colonne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 colonne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.1.5 : Le joueur 2 gagne en 4x4 simple en ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.1.6 : Le joueur 2 gagne en 4x4 simple en dernière ligne colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases hors ligne 3 pour le j1 et cases ligne 3 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable



Test 5.1.7 : Le joueur 1 gagne en 4x4 simple en diagonale 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.1.8 : Le joueur 1 gagne en 4x4 simple en diagonale 2 à partir de la ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 4x4, clique sur les cases sur hors diagonale secondaire pour le j1 et cases diagonale secondaire à partir de la ligne 2 colonne 2 pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 5x5

Test 5.2.1 : Le joueur 1 gagne en 5x5 simple en colonne 1 ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases de colonne 1 de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.2 : Le joueur 1 gagne en 5x5 simple en colonne 3 ligne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases de colonne 2 de la ligne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Une erreur se produit.

Test 5.2.3 : Le joueur 1 gagne en 5x5 simple en dernière colonne ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases de la dernière colonne de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.4 : Le joueur 2 gagne en 5x5 simple en ligne 1 colonne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 colonne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.5 : Le joueur 2 gagne en 5x5 simple en ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.6 : Le joueur 2 gagne en 5x5 simple en dernière ligne colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases hors ligne 3 pour le j1 et cases ligne 3 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.7 : Le joueur 1 gagne en 5x5 simple en diagonale 1 à partir de la ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.2.8 : Le joueur 1 gagne en 5x5 simple en diagonale 2 à partir de la ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 5x5, clique sur les cases sur hors diagonale secondaire pour le j1 et cases diagonale secondaire à partir de la ligne 2 colonne 2 pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## 8x8

Test 5.3.1 : Le joueur 1 gagne en 8x8 simple en colonne 1 ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases de colonne 1 de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.2 : Le joueur 1 gagne en 8x8 simple en colonne 3 ligne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases de colonne 2 de la ligne 2 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Une erreur se produit.

Test 5.3.3 : Le joueur 1 gagne en 8x8 simple en dernière colonne ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases de la dernière colonne de la ligne 1 pour le j1 et autres cases pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.4 : Le joueur 2 gagne en 8x8 simple en ligne 1 colonne 1

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases hors ligne 1 pour le j1 et cases ligne 1 colonne 1 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.5 : Le joueur 2 gagne en 8x8 simple en ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases hors ligne 2 pour le j1 et cases ligne 2 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.6 : Le joueur 2 gagne en 8x8 simple en dernière ligne colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases hors ligne 3 pour le j1 et cases ligne 3 colonne 2 pour j2

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.7 : Le joueur 1 gagne en 8x8 simple en diagonale 1 à partir de la ligne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases sur la diagonale primaire pour le j1 et autres cases pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 1 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 1 - O : 0 »
- Le bouton rejouer est cliquable

Test 5.3.8 : Le joueur 1 gagne en 8x8 simple en diagonale 2 à partir de la ligne 2 colonne 2

Entrée : visite de l'url puis on réalise un match nul pour lancer un match simple 8x8, clique sur les cases sur hors diagonale secondaire pour le j1 et cases diagonale secondaire à partir de la ligne 2 colonne 2 pour j2.

Sortie attendue :

- Le jeu affiche « Le joueur 2 a gagné ! »
- Le score affiche « X : 0 - O : 1 »
- Le bouton rejouer est cliquable

## VI. Les cas d'erreurs :

On remarque après nos différents tests que certains ne fonctionnent pas. Ces problèmes ne surviennent que lorsque nous jouons en simple.

2 problèmes ont été recensés :

- Le premier est une erreur provenant de la ligne numéro 1 lorsque le joueur essaye de faire une colonne avec un « pion » dans la ligne numéro 1, en effet après avoir regardé plus en détail le code source, l'erreur provient d'un « = » oublié à la ligne 17 dans le fichier morpinSimple.js à cet endroit « col.indexOf(aTrouver) > 0 » cela devrait être « >= »
- Le deuxième problème n'est pas une erreur mais un point qui pourrait être amélioré, comme la possibilité dès le départ de lancer un match en dans une autre taille et autre configuration de partie, sans avoir à réaliser une première partie en 3x3.

Autres points améliorables :

- L'alternance entre le joueur 1 et joueur 2 sur le 1<sup>er</sup> coup suivant le perdant de la manche précédente
- Prendre en compte les diagonales non « réelles » en partie simple