

Master 1 GIL - Gestion de projet
Cahier De Recettes du 6 qui prend
Agora V3-1

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

6 décembre 2023

Version	2
Date	17 décembre 2023
Rédigé par	BINGINOT Etienne CAUCHOIS Niels DUCROQ Yohann KHABOURI Izana MAZUY Axelle MONTAGNE Erwann THIBERVILLE Malvina VAN LIEDEKERKE Florian

Mises à jour du document

Version	Date	Modification réalisée
1	06 décembre 2023	Création du document
2	17 décembre 2023	Modification après réunion client

Table des matières

1	Objet	4
2	Documents de référence	4
3	Terminologie	4
4	Procédures de test	5
5	Couverture de tests	6

1 Objet

L'objectif de ce document est de définir les différentes modalités de tests, afin de fournir au client un logiciel conforme à ses attentes concernant le jeu 6 qui prend. Dans ce cahier de recettes seront répertoriées les stratégies de tests déployées ainsi que l'ensemble des procédures mises en place.

L'objectif étant de rendre le jeu fonctionnel au joueur, chacune des fonctionnalités seront testées une par une, ces dernières étant définies dans les Spécifications Technique du Besoin du 6 qui prend.

2 Documents de référence

Les références utiles à la réalisation de ce cahier de recettes sont :

- **Compte-rendu des réunions** : contenant la liste des décisions prises et des attentes du client ;
- **Spécification technique du besoin (STB)** : détaillant toutes les exigences ;
- **Règles des jeux concernés**.

3 Terminologie

Tête de boeuf : dans le jeu "6 qui prend", un boeuf correspond à 1 point. Les points seront additionnés à la fin du jeu, le but est d'en avoir le moins possible. Une carte peut avoir de 1 à 7 têtes de boeufs.

4 Procédures de test

ID	Actions	Résultats attendus	OK/NOK
1	Le nombre de joueurs transmis est entre 0 et 1 ou supérieur à 10	La partie n'est pas créée et un message d'erreur est transmis au serveur	
2	Le nombre de joueurs transmis est entre 2 et 10	La partie est créée	
3	Le joueur essaye de poser plus d'une carte	Aucune carte n'est posée et on redemande au joueur de choisir une carte	
4	Le joueur essaye de poser une seule carte	La carte est posée sur le plateau face cachée	
5	Tous les joueurs ont leur carte posée sur le plateau face cachée	Les cartes sont retournées face visible sur le plateau	
6	Au moins un joueur n'a pas encore choisi sa carte	Les cartes restent face cachée sur le plateau	
7	Toutes les cartes sont face visible	La main est donnée au joueur ayant la carte de plus petite valeur parmi les cartes non placées	
8	Au moins une carte n'est pas face visible	Le système rend toutes les cartes visibles si toutes les cartes sont posées et attend sinon	
9	Une manche est lancée	10 cartes sont distribuées à chaque joueur	
10	Un joueur a atteint 66 têtes de boeufs	Le système met fin à la partie	
11	Le système donne la main au joueur tente de poser sa carte de plus faible valeur que la dernière carte de chaque ligne sur une ligne précise	Le système place dans sa défausse les cartes de la ligne choisie et y place la carte du joueur	
12	Les 10 cartes de chaque joueur ont été posées	Le serveur donne accès au classement des joueurs trié du plus petit nombre de têtes de boeuf au plus grand	
13	Le classement comporte un joueur ayant au moins 66 têtes de boeuf	Le serveur termine la partie	
14	Le classement ne comporte pas de joueur ayant au moins 66 tête de boeuf	Le serveur relance une manche	
15	Un joueur essaye de réaliser une action hors de son tour	Le système envoie un message d'erreur au joueur et l'incident est enregistré	

5 Couverture de tests

ID	Méthode
STB-GES-6QP-01	Le système vérifie le nombre de cartes que le joueur a choisi de poser
STB-GES-6QP-02	Le système compare la valeur de la carte du joueur et la valeur de la dernière carte de chaque ligne, pour s'assurer qu'elle est inférieure
STB-GES-6QP-03	Le système vérifie que chaque joueur a posé sa carte
STB-GES-6QP-04	Le système vérifie en début de partie que chaque joueur possède 10 cartes.
STB-GES-6QP-05	Le système vérifie que le joueur actif est celui qui a la carte avec la plus petite valeur parmi les joueurs devant encore jouer.
STB-GES-6QP-06	Le système vérifie que les conditions pour poser la carte que le joueur a choisi sur la ligne que le système a calculé sont respectées : - valeur de carte plus grande que dernière valeur de ligne - valeur de la carte est la plus proche de cette ligne comparée à toutes les autres lignes dont la valeur de la carte est plus grande que la valeur de la ligne
STB-GES-6QP-07	Le système vérifie à la fin de la manche que tous les joueurs ont bien posé toutes leurs cartes sur le plateau
STB-GES-6QP-08	Le système vérifie à la fin de la manche si un joueur possède plus de 66 têtes de taureaux et termine la partie si c'est le cas
STB-GES-6QP-09	Le système vérifie que si le joueur a récupéré une ligne il a bien laissé sa carte et qu'il a bien récupéré les 5 cartes de la ligne
STB-GES-6QP-10	Le système vérifie que le classement contient tous les joueurs et est trié de manière croissante par tête de boeufs
STB-GES-6QP-11	Le système vérifie que le premier du classement est le joueur ayant le moins de tête de boeufs, et qu'il sera déclaré vainqueur de la partie.