

Master 1 GIL - Gestion de projet
Cahier De Recettes du Splendor
Agora V3-1

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

21 mars 2024

Version	3
Date	21 mars 2024
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	10 décembre 2023	Création du document
2	17 décembre 2023	Modification réunion client
3	21 mars 2024	Mise à jour des procédures de test

Table des matières

1	Objet	4
2	Documents de référence	4
3	Terminologie	4
4	Procédures de test	5
5	Couverture de tests	7

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 Splendor. 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 Splendor.

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

Points de prestige : constituent les points qui permettront d'accéder à la victoire.

Jetons : les jetons représentent les ressources du jeu afin d'acquérir plus de cartes de développement, cela constitue la monnaie du jeu.

Cartes de développement : représentent des points de prestige et des bonus que les joueurs convoiteront.

Etat découvert : état que peut prendre une carte de développement signifiant que la carte est visible par tous les joueurs. L'état est définitif.

Etat caché : état que peut prendre une carte de développement signifiant que la carte n'est pas révélée aux joueurs. L'état est non définitif.

Tuiles nobles : constituent un bonus rapportant des points de prestige à la fin de chaque tour au joueur l'ayant acquise.

4 Procédures de test

ID	Actions	Résultats attendus	OK/NOK
1	Le nombre de joueurs transmis est inférieur à 2 ou supérieur à 4	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 4	La partie est créée	
3	Un joueur fait une action en dehors de son tour	Un message d'erreur est transmis au serveur	
4	A la fin d'un tour de table, un joueur possède au moins 15 points de prestige	Le serveur termine la partie	
5	A la fin d'un tour de table, aucun joueur ne possède 15 points de prestige et chaque joueur a joué ou passé son tour/action	Le serveur lance le tour de table suivant	
6	Lors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles	Le tour du joueur prend fin	
7	Lors de son tour, le joueur ne peut réaliser aucune des actions possibles	Le tour du joueur prend fin	
8	Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie	Le système donne le tour au joueur actuel	
9	Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques	Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur	
10	Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes	Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur	
11	Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour	Le serveur attend la fin de l'action du joueur	
12	Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes	Le joueur récupère un jeton par couleur restante	
13	Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour	Le système envoie un message d'erreur au serveur	
14	Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée	Le joueur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons	
15	Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche	Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer	
16	Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise	La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide	
17	Un joueur réserve une carte de développement	Le système place la carte réservée dans le plateau personnel du joueur visible aux autres joueurs si elle était découverte cachée des autres joueurs sinon	
18	Un joueur réserve une carte de développement alors qu'il possède déjà 3 cartes de développement en réserve	Le système refuse l'action et le joueur doit recommencer son action	

ID	Actions	Résultats attendus	OK/NOK
19	Un joueur achète une carte de développement en ayant la quantité de jetons nécessaire	Le système place la carte dans le plateau personnel du joueur en récupérant les jetons utilisés au paiement	
20	Un joueur achète une carte de développement sans avoir la quantité de jeton nécessaire	Le système refuse l'action et le joueur doit recommencer son action	
21	Un joueur achète une carte de développement située dans sa réserve, en ayant la quantité de jetons nécessaire	Le système place la carte dans le plateau personnel du joueur en récupérant les jetons utilisés et retire une carte des cartes réservées	
22	Un joueur réserve une carte de développement mais il ne reste aucun jeton jaune dans la pile correspondant	Le joueur réserve la carte de développement sans récupérer de jeton jaune	
23	Un joueur achète plus d'une carte de développement à l'état découvert	Seule la première carte est achetée	
24	Un joueur prend plus d'une carte de développement face cachée	Seule la première carte est achetée	
25	Un joueur possède assez de carte de développement pour recevoir la visite d'un des nobles présent sur le plateau	La tuile noble est reçue par le joueur et ses points de prestige augmentent	
26	Un joueur achète la dernière carte de développement d'un niveau précis	Plus de cartes de ce niveau ne pourront être achetées (sauf les cartes déjà réservées)	
27	La partie est terminée sans score à égalité	Le joueur ayant le plus de points de prestige a gagné	
28	La partie est terminée avec des scores à égalité	Le joueur qui a acheté le moins de cartes de développement a gagné	
29	La partie est terminée avec des joueurs qui ont le même score avec au moins deux de ces joueurs qui ont le même nombre de carte de développement	La partie est déclarée nulle	

5 Couverture de tests

ID	Méthode
STB-GES-SPL-01	Le système vérifie pour chaque joueur le nombre d'action réalisé lors d'un tour de table
STB-GES-SPL-02	Le système vérifie pour chaque joueur le nombre de jetons possédés.
STB-GES-SPL-03	Le système vérifie pour chaque joueur le nombre de tuiles nobles récupérées lors d'un tour de table.
STB-GES-SPL-04	Le système vérifie si le joueur réalise une réservation de carte de développement. Il vérifie que la pile de jetons joker n'est pas vide et que le joueur possède au maximum 9 jetons.
STB-GES-SPL-05	Le système vérifie pour chaque joueur le nombre de cartes de développement réservées. Il doit être de 3 au maximum.
STB-GES-SPL-06	Le système vérifie après un tour de table si au moins un joueur possède plus de 15 points de prestige.
STB-GES-SPL-07	Le système vérifie que tous les éléments du plateau hormis les cartes réservées ayant l'état caché sont visibles par tous les autres joueurs.
STB-GES-SPL-08	Le système vérifie la provenance de chaque jeton récolté.
STB-GES-SPL-09	Le système vérifie le nombre de jetons disponible de la couleur choisie par le joueur.
STB-GES-SPL-10	Le système vérifie la disponibilité de chaque couleur lors de la récolte des jetons.
STB-GES-SPL-11	Le système vérifie à chaque jeton récupéré si le joueur ne dépasse pas 10 jetons.
STB-GES-SPL-12	Le système vérifie que le joueur ne récupère pas de jetons jaune lors de la prise de jetons.
STB-GES-SPL-13	Le système vérifie lors d'un achat de carte de développement dit réservée que la carte a bien été réservé par le joueur.
STB-GES-SPL-14	Le système vérifie que la pile de jetons joker n'est pas vide et que le joueur possède au maximum 9 jetons. Le système vérifie que le jeton jaune compense un jeton d'une autre couleur par rapport aux jetons fournis et demandés lors d'un achat.
STB-GES-SPL-15	Le système vérifie que le joueur a les ressources nécessaires (jetons ou bonus des cartes) lors d'un achat d'une carte de développement.
STB-GES-SPL-16	Le système vérifie que les cartes de développement achetées d'un joueur lui appartiennent toujours.
STB-GES-SPL-17	Dans le cas où l'achat d'une carte de développement réussit, le système place la première carte de la pioche du même niveau que la carte de développement achetée au même emplacement que cette dernière.
STB-GES-SPL-18	Le système place les jetons utilisés lors d'un achat de carte de développement par un joueur dans leur pile respective du plateau principal après l'achat de cette dernière.
STB-GES-SPL-19	Le système vérifie la provenance de la carte de développement.
STB-GES-SPL-20	Le système vérifie que toutes les cartes achetées ou réservées par un joueur ne retourne pas dans leur pioche respective du plateau principal.
STB-GES-SPL-21	Le système vérifie que la carte de développement réservée est toujours dans le plateau personnel du joueur l'ayant réservée après achat de cette dernière.
STB-GES-SPL-22	Le système vérifie la disponibilité de jetons jaune. Si la disponibilité s'avère positive et que le joueur est en capacité de le récupérer alors le système lui donne un unique jeton jaune.

STB-GES-SPL-23	À la fin d'un tour d'un joueur, le système vérifie si le nombre de cartes de développement nécessaires pour récupérer une tuile noble est vérifié par le joueur
STB-GES-SPL-24	Le système vérifie le nombre de tuiles nobles gagnées par le joueur. Si le nombre est plus grand que 1, le système propose un choix au joueur.
STB-GES-SPL-25	Le système vérifie pour chaque joueur, la correspondance du nombre de tuiles nobles gagnés durant la partie avec le nombre de tuiles noble se trouvant sur son plateau personnel.
STB-GES-SPL-26	Le système vérifie si le tour d'un joueur est réalisé ou si le joueur ne possède aucune action possible. Dans le cas d'une réponse positive, le système passe au joueur suivant.
STB-GES-SPL-27	Le système vérifie pour chaque jeton qu'il possède une couleur.
STB-GES-SPL-28	Le système vérifie pour chaque joueur la présence du pseudo et du score dans le classement pendant la partie et en fin de partie.