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

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux $21~{\rm mars}~2024$

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

Le nombre de joueurs transmis est inférieur à 2 ou supérieur à 4 message d'erreur est transmis au serveur	ID	Actions	Résultats attendus	OK/NOK
cest inférieur à 2 ou supérieur à 4 message d'erreur est transmis au serveur	1	Le nombre de joueurs transmis	La partie n'est pas créée et un	
transmis est entre 2 et 4 Un joueur fait une action en dehors de son tour A la fin d'un tour de table, un joueur possède au moins 15 points de prestige 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 Cors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles Lors de son tour, le joueur ne peut réaliser aucune des actions possibles Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choist de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de pur joueur possède plus de une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur précise Un joueur prend 2 jetons de de denier presse de la fin de son tour Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur précise Le système place les 3 jetons des couleur indiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de l'action du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur pressède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur fans la pioche Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur fecure Le système bloque la prise de jetons Le système place le arte réservée dans le plateau Le système place le arte réservée dans le plateau Le système place le arte réservée dans le plateau Le système place le carte réservée dans le plateau				
transmis est entre 2 et 4 Un joueur fait une action en dehors de son tour A la fin d'un tour de table, un joueur possède au moins 15 points de prestige et chaque joueur a joué ou passé son tour/action Lors de son tour, le joueur peut et réaliser aucune des actions possibles Le joueur predédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs idifférentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur distinction au serveur Un joueur possède plus de 10 Ju joueur possède plus de 10 Ju joueur possède moins de 10 jetons mais en possède rau foil son tour 12 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possède moins de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs disfirentes Un joueur prend 2 jetons de couleurs disfirentes dars les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Le joueur pressède plus de 10 jetons à la fin de son tour 12 Un joueur possède plus de 10 jetons al a fin de son tour 14 Un joueur possède plus de 10 jetons al a fin de son tour 15 Un joueur possède plus de 16 Un joueur possède plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur réserve Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Le système place les 2 jetons de a couleur sindiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de l'action du joueur Le joueur restante Le joueur restante Le joueur restante Le joueur peut peut peut peut peut peut peut peut	2	Le nombre de joueurs	La partie est créée	
A la fin d'un tour de table, un joueur possède au moins 15 points de prestige et chaque joueur a joueur ou passé son tour/action Le serveur lance le tour de table suivant et réalise une des 4 actions possibles		transmis est entre 2 et 4		
A la fin d'un tour de table, un joueur possède au moins 15 points de prestige et chaque joueur a joué ou passé son tour Action et réaliser aucune des actions possibles To Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles E joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes dans les picones mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur prossède plus de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes dans les picons action complétée Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera fuis de l'un joueur prend 2 jetons de couleur sidifférentes dans les picones mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes dans les picones mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante de prediction du joueur prediction du joueur la un serveur Le joueur restante Le joueur restante Le joueur pendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur puis de jetons de couleur serveur du joueur pui doit la recommencer Le joueur perdre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur puis des prestige de plus de la certe réservée dans le plateau du joueur du joueur prend le Le système annule l'action du joueur du joueur prend le la derni d'une couleur préc	9	Un joueur fait une action	Un message d'erreur est	
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 Lors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Lors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Le joueur precédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de l'action du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur Le joueur prend des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur ans la pioche Un joueur prend 2 letons de couleur sessimilaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur ans la pioche Un joueur prend 2 letons de couleur serveur Le joueur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système alnule l'action du joueur qui doit la recommencer Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le joueur peut prendre des jetons de couleur similaire alors qu'il reste moins de la jetons de cette couleur prendre des jetons de cette couleur ses revèue	3	en dehors de son tour		
Dossède au moins 15 points de prestige	4	A la fin d'un tour de table, un joueur	Le serveur termine la partie	
The possède 15 points de prestige et chaque joueur a joué ou passé son tour/action	4	possède au moins 15 points de prestige		
ne possède 15 points de prestige et chaque joueur a joué ou passé son tour/action 6 Lors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles 7 Lors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles 8 Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie 9 Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques 10 Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur dans la pioche 10 Un joueur possède plus de 11 Le joueur prende durant son tour 12 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur greevie 16 Un joueur prend 2 le tour du joueur prend fin Le système donne le tour au joueur actuel Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons de scouleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons de scouleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons de scouleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons Le système place les 2 jetons de scouleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons Le système place les 2 jetons Le système place les 2 jetons de scouleur stafférentes Ce serveur attend la fin de l'action du joue	5	A la fin d'un tour de table, aucun joueur	Le serveur lance le	
Son tour/action Cors de son tour, le joueur peut et réalise une des 4 actions possibles Cors de son tour, le joueur peut réalise une des 4 actions possibles Cors de son tour, le joueur peut réaliser aucune des actions possibles Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie 9	\parallel $^{\circ}$ \mid		tour de table suivant	
Le tour du joueur prend fin				
Tors de son tour, le joueur ne peut réaliser aucune des actions possibles Tors de son tour, le joueur ne peut réaliser aucune des actions possibles Le tour du joueur prend fin				
te tréalise une des 4 actions possibles Lors de son tour, le joueur ne peut réaliser aucune des actions possibles Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système place les 3 jetons de couleurs différentes Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur peut prendre de lo jetons mais en possèdera plus de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend 2 le tons de cette couleur dans la pioche Un joueur réserve Le tour du joueur prend fin Le tour du joueur au joueur actuel Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons des couleurs ridiquées sur le plateau du joueur Le système place les 3 jetons des couleurs récupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante 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 Le système bloque la prise de jetons du joueur qui doit la recommencer Le pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau	6		Le tour du joueur prend fin	
réaliser aucune des actions possibles Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le joueur prend 3 jetons de couleurs différentes Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Le joueur r'a pas pris tous les jetons de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur Le joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Le joueur qui doit la recommencer Le système annule l'action Le système annule l'action Le système annule l'action Le joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur précise Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte réservée dans le plateau Le système place la carte ré				
réaliser aucune des actions possibles Le joueur précédent a fini son tour/action ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes Le système place les 2 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur recupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur 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 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Le système place les 2 jetons de culeur au joueur Le système place les 2 jetons de le ouleurs au joueur au joueur au joueur au joueur peu le jetons de cette couleur serve le plateau du joueur du joueur du joueur qui doit la recommencer Le système place les 2 jetons de cette couleur serve vide Le système place les 2 jetons de cette couleur serve vide Le système place les 2 jetons de cette couleur serve vide Le système place les 2 jetons de cette couleur serve vide	7		Le tour du joueur prend fin	
ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie 10 Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques de couleurs différentes de couleurs différentes de couleur n'a pas pris tous les jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour au serveur 14 Un joueur possède plus de 10 une fois son action complétée de jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur réserve Le système place les 2 jetons de culeur indiquée sur le plateau du joueur le pateau du joueur le plateau du joueur le plateau du joueur Describe sur le plateau du				
ou le système a désigné le joueur pour commencer la partie Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur	$\parallel_{8}\parallel$		_ ~	
Un joueur prend 2 jetons de couleurs identiques Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes de couleurs différentes de couleur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système place les 2 jetons de la couleur indiquée sur le plateau du joueur Le système loque la pison des couleurs fin de l'action du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le joueur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le joueur peut prendre des jetons de ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le joueur peut prendre des jetons de ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons du joueur qui doit la recommencer			actuel	
de la couleur indiquée sur le plateau du joueur 10 Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes 11 Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour 12 Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possèder a plus de 10 une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes mais en possèdera plus de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 17 Un joueur prend 2 le système envoie un message d'erreur au serveur 18 Le joueur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer 18 Le joueur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer 19 La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide 10 joueur réserve 11 Le joueur nécueleur indiquée sur le plateau du joueur sera vide Le système place les 3 jetons de couleurs fin de l'action du joueur Le joueur restante Le joueur restante 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 Le joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place les 3 jetons de cette couleur sera vide				
du joueur 10 Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes 11 Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour 12 Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possèdera plus de 10 une fois son action complétée 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 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur prend 2 jetons de cette couleur précise Un joueur prend le Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur attend la fin de soculeurs fin de l'action du joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer Le système place les 3 jetons des couleurs fin de v'action du joueur feun par couleur peut prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons 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 Le système place les 3 jetons de des couleurs attend la fin de l'action du joueur qui doit la recommencer Le système place les 3 jetons de couleurs des couleurs attend la fin de l'action du joueur qui doit la recommencer Le poueur peut prendre des jetons de cette couleur sera vide Le système place les a jetons de couleur sera vide Le système place les a jetons de couleur sera vide Le système place les a jetons de couleur sera vide	9			
Un joueur prend 3 jetons de couleurs différentes Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur réserve Le système place les 3 jetons des couleurs indiquées sur le plateau Le serveur attend la fin de l'action du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur Le joueur prendre des jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau		de couleurs identiques		
de couleurs différentes des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur réserve des couleurs indiquées sur le plateau du joueur Le serveur attend la fin de l'action du joueur Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le joueur pend en envoie un message d'erreur au serveur 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau		11 . 19.4		
du joueur Le joueur n'a pas pris tous les jetons qu'il peut prendre durant son tour Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour Un joueur possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Le serveur attend la fin de l'action du joueur couleur recupère un jeton par couleur restante Le joueur récupère un jeton par couleur restante 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau	10			
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 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possèdera plus de 10 une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes 26 Un joueur prend 2 jetons de couleurs différentes 36 Un joueur prend 2 jetons de couleurs de jetons jusqu'à 16 Un joueur prend 2 jetons de couleurs du joueur qui doit la 4 jetons de cette couleur dans la pioche 36 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 16 Un joueur réserve 16 Le système place la carte réservée dans le plateau 17 Le serveur attend la fin de l'action di joueur récupère un jeton par couleur recupère un jeton par couleur restante 18 Le joueur peut prendre des jeton par au serveur 16 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 18 Un joueur qui doit la recommencer 19 Un joueur prend le cette couleur dans la pioche 10 La pioche pour les jetons de cette couleur réserve 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée dans le plateau 10 Le système place la carte réservée la serveur 10 Le système place la carte réservée la serveur 10 Le		de couleurs differentes		
11 qu'il peut prendre durant son tour 12 Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 17 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau		T - :		
Il reste moins de 3 couleurs différentes dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur precise Le joueur récupère un jeton par couleur restante Le système envoie un message d'erreur au serveur 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	11			
dans les pioches mais le joueur choisit de prendre 3 jetons de couleurs différentes 13 Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 gune fois son action complétée 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 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau				
de prendre 3 jetons de couleurs différentes Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour au serveur Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 guis le système bloque la prise de jetons Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Le système envoie un message d'erreur au serveur 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	12			
Un joueur possède plus de 10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur preserve Le système envoie un message d'erreur au serveur 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau			couleur restante	
10 jetons à la fin de son tour 14 Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 ce qu'il arrive à un total de 10, une fois son action complétée 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 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 17 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 18 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 19 Un joueur réserve 10 Le joueur prend redes jetons jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 10, puis le système bloque la prise de jetons du joueur qui doit la recommencer 19 La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve 10 Le système place la carte réservée dans le plateau			Le système envoie un message d'erreur	
Un joueur possède moins de 10 jetons mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise 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 Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	13			
mais en possèdera plus de 10 une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur réserve Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau				
une fois son action complétée 15 Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur réserve 16 Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur réserve Le système bloque la prise de jetons Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau	14	0 1		
Un joueur prend 2 jetons de couleurs similaire alors qu'il reste moins de 4 jetons de cette couleur dans la pioche Un joueur prend le dernier jeton d'une couleur précise Un joueur prend le cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système annule l'action du joueur qui doit la recommencer La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Le système place la carte réservée dans le plateau				
similaire alors qu'il reste moins de du joueur qui doit la recommencer 16 Un joueur prend le La pioche pour les jetons de dernier jeton d'une couleur précise cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	1.			
4 jetons de cette couleur dans la pioche recommencer Un joueur prend le La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	$\parallel 15 \mid$			
Un joueur prend le La pioche pour les jetons de cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau		-	_	
dernier jeton d'une couleur précise cette couleur sera vide Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau	16			
Un joueur réserve Le système place la carte réservée dans le plateau			*	
	17		Le système place la carte réservée dans le plateau	
une carte de développement personnel du joueur		une carte de développement	personnel du joueur	
visible aux autres joueurs si elle était découverte	11			
cachée des autres joueurs sinon			cachée des autres joueurs sinon	
Un joueur réserve une carte Le système refuse l'action		Un joueur réserve une carte	Le système refuse l'action	
de développement alors qu'il possède et le joueur doit recommencer	18	de développement alors qu'il possède	et le joueur doit recommencer	
déjà 3 cartes de développement en réserve son action		déjà 3 cartes de développement en réserve	son action	

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

5 Couverture de tests

ID	Méthode
STB-GES-SPL-01	Le système vérifie pour chaque joueur le nombre d'action
91D-GE9-9FL-01	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
31D-GES-S1 L-03	de tuiles nobles récupérées lors d'un tour de table.
	Le système vérifie si le joueur réalise une réservation de carte de
STB-GES-SPL-04	développement. Il vérifie que la pile de jetons joker n'est pas vide et que le
	joueur possède au maximum 9 jetons.
	Le système vérifie pour chaque
STB-GES-SPL-05	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
DID-GES-SI E-00	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
DID-GES-SI E-II	récupéré si le joueur ne dépasse pas 10 jetons.
STB-GES-SPL-12	Le système vérifie que le joueur ne
51D-GES-51 L-12	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
51D-GES-51 L-15	la carte a bien été réservé par le joueur.
	Le système vérifie que la pile de jetons joker n'est pas vide et que
STB-GES-SPL-14	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
STB GES STE IS	bonus des cartes) lors d'un achat d'une carte de développement.
STB-GES-SPL-16	Le système vérifie que les cartes de développement
STB GES STE 10	achetées d'un joueur lui appartiennent toujours.
	Dans le cas où l'achat d'une carte de développement réussit, le système place
STB-GES-SPL-17	la première carte de la pioche du même niveau que la carte de développement
	achetée au même emplacement que cette dernière.
	Le système place les jetons utilisés lors d'un achat de carte de développement
STB-GES-SPL-18	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 reservée après achat de cette dernière.
	Le système vérifie la disponibilité de jetons jaune. Si la disponibilité
STB-GES-SPL-22	s'avère positive et que le joueur est en capacité de le récupérer
	alors le système lui donne un unique jeton jaune.

	À la fin d'un tour d'un joueur, le système vérifie si	
STB-GES-SPL-23	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.	
SID-GES-SIE-24	Si le nombre est plus grand que 1, le système propose un choix au joueur.	
	Le système vérifie pour chaque joueur, la correspondance du nombre de tuiles	
STB-GES-SPL-25	nobles gagnés durant la partie avec le nombre de tuiles noble se trouvant sur	
	son plateau personnel.	
	Le système vérifie si le tour d'un	
STB-GES-SPL-26	joueur est réalisé ou si le joueur ne possède aucune action possible.	
STD-GES-STE-20	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	
51D-GE5-5PL-26	dans le classement pendant la partie et en fin de partie.	