

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

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

16 avril 2024

Version	3
Date	16 avril 2024
Rédigé par	BINGINOT Etienne CAUCHOIS Niels DUCROQ Yohann KHABOURI Izana MAZUY Axelle MONTAGNE Erwann THIBERVILLE Malvina VAN LIEDEKERKE Florian

Mise à jour du document

Version	Date	Modification réalisée
1	05 décembre 2023	Création du document
2	25 janvier 2024	Modification en fonction des retours du professeur de gestion de projet
3	16 avril 2024	Modification des procédures de test

Table des matières

1	Objet	4
2	Documents de références	4
3	Terminologie	5
4	Procédures de test	6
5	Couverture de test	9

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 Myrmes. 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 Myrmes.

2 Documents de références

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 du jeu**.

3 Terminologie

Marqueur : donne une information particulière sur le jeu.

Saison/Tour : dans le jeu "Myrmes" une saison correspond à un tour. Un tour est une phase d'un jeu constituée d'une action de chacun des joueurs. Un tour est fini lorsque tous les joueurs ont effectué leur action.

Partie : jeu en cours, une fois les paramètres et règles déterminés, conférant une action au tour par tour à chaque joueur.

Année/Manche : une année correspond à une manche dans le lexique de Myrmes. Une manche est une phase d'un jeu constituée d'un ensemble de tours, après lesquels les paramètres de la partie sont remis à zéro et les scores sont tenus.

La fourmilière : correspond au plateau personnel du joueur.

Ouvrière : fourmi que le joueur peut utiliser pour fabriquer des ressources dans la fourmilière, ou sortir sur le plateau pour réaliser toutes sortes d'actions.

Soldat : fourmi utiliser par le joueur lorsqu'une ouvrière rencontre une proie pour chasser, ou envahir une phéromone adverse et permettent de garder des ressources pour l'hiver.

Nourrice : fourmi spéciale (en forme d'octogone) et essentielle à l'avancée de la fourmilière, qui va permettre de donner naissance aux fourmis souhaitées dans la fourmilière, de réaliser des objectifs ou d'améliorer la fourmilière en se plaçant dans l'atelier, ou encore de produire des larves. Lorsque la nourrice réalise un objectif celle-ci est perdue.

Larve : ressource spéciale qui permet différents types d'actions dans la partie.

Proie : pièce sur le plateau principal pouvant être chassée pour obtenir des ressources et/ou des points de victoire.

Ressources : représentées par trois sortes de cubes. Le cube vert correspond à la "nourriture", le cube marron correspond à la terre, et le cube gris à la pierre.

Tuile de phéromones : correspond à une pièce spéciale pouvant être posée par une ouvrière sur le plateau principale qui permet de récupérer les ressources correspondantes sur lesquelles la tuile est placée, et permet de se déplacer plus rapidement.

Points de victoire : nombre de points qu'un joueur possède qui va déterminer le classement final et qui est attribué en fonction des objectifs que le joueur va réaliser.

4 Procédures de test

ID	Actions	Résultats attendus	OK/NOK
1	Le nombre de joueurs transmis est entre 0 et 1 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	Le joueur n'a pas assez de larves pour le déplacement demandé pour le cube d'évènement.	Le déplacement est refusé et un message de refus est affiché au joueur.	
4	Le joueur a assez de larves pour le déplacement demandé pour le cube d'évènement.	Le déplacement est effectué sur la piste des événements du joueur et le bonus de saison est changé.	
5	Le joueur n'a pas assez de nourrices par rapport au nombre placé sur les pistes de naissances.	Le placement est refusé et un message de refus est affiché au joueur.	
6	Il n'y a pas assez de nourrices sur les pistes pour les naissances prévues.	Les naissances sont annulées.	
7	Le joueur a assez de nourrices et les nourrices sont sur les pistes de naissances.	Les naissances sont faites et les fourmis et larves sont placées sur leurs emplacement du plateau personnel	
8	Aucun joueur n'a d'ouvrières restantes en réserve.	Le jeu passe à la phase suivante.	
9	Un joueur n'a pas d'ouvrière en réserve.	Ce joueur ne joue plus pendant cette phase, son tour est passé systématiquement.	
10	Le joueur n'a pas le niveau de fourmilière nécessaire pour l'emplacement de travail sélectionné pour son ouvrière.	L'action est refusée au joueur.	
11	Le joueur a le niveau de fourmilière nécessaire pour l'emplacement de travail sélectionné pour son ouvrière.	L'ouvrière est placée sur le niveau sélectionné et l'action correspondante est effectuée.	
12	L'ouvrière choisie pour aller sur le jardin n'est pas placée sur la galerie du joueur.	L'action est refusée	
13	Le joueur n'a plus de points de mouvements.	Son ouvrière dans le jardin est retirée du plateau et le joueur suivant peut commencer son tour.	
14	La case sélectionnée pour le prochain déplacement de l'ouvrière n'est pas adjacente ou est composée d'eau.	Le mouvement est refusé.	
15	La case sélectionnée est accessible pour l'ouvrière.	La fourmi est déplacée sur la case et un point de mouvement est consommé.	

16	Le joueur n'a pas de soldat en entrant dans un territoire contrôlé par un autre joueur (phéromone ou tuile spéciale).	Le mouvement est annulé.	
17	Le joueur a au moins un soldat en entrant dans un territoire	Un soldat est défaussé de sa réserve et le mouvement	

	contrôlé par un autre joueur.	est effectué normalement.	
18	Le joueur n'a pas assez de soldats en entrant sur la case d'une proie.	Le mouvement est annulé.	
19	Le joueur a assez de soldats en entrant sur la case d'une proie.	Le mouvement est effectué, les soldats demandés sont défaussés, le jeton de proie ainsi que les ressources sont donnés au joueur.	
20	Le joueur n'a pas le niveau de fourmilière requis pour placer la phéromone/tuile spéciale choisie.	La phéromone/tuile spéciale choisie n'est pas placée.	
21	Le placement choisie pour la phéromone/tuile spéciale est invalide (eau, autre phéromone/tuile, proie, galerie, bord du jardin).	Le placement est refusé.	
22	Le joueur n'a pas assez de ressources pour placer la tuile spéciale choisie.	La tuile n'est pas placée.	
23	Le joueur a les conditions requises pour la pose de la phéromone.	La phéromone est posée et les ressources correspondantes sont ajoutées dessus.	
24	Le joueur n'a pas d'ouvrière sur la phéromone qu'il souhaite nettoyer.	L'action est refusée.	
25	La phéromone que le joueur a choisi de nettoyer n'est pas vide.	L'action est refusée.	
26	Le joueur n'a pas la terre requise pour nettoyer la phéromone.	L'action est refusée	
27	Le joueur a les conditions requises pour nettoyer la phéromone sélectionnée.	La phéromone est retirée du plateau.	
28	Le joueur essaie de ramasser plus d'une ressource par phéromone	Aucune ressource n'est récupérée et on redemande au joueur de choisir une ressource par phéromones	
29	Le joueur a placé une ou plusieurs nourrices dans l'atelier et la phase récolte est finie	Le système donne accès à la phase atelier au joueur	
30	Le joueur a placé une nourrice dans l'atelier et ne possède pas les ressources après le début de la phase d'atelier	La nourrice est remplacée dans la zone des nourrices sans être utilisée ce tour-ci.	

31	Le joueur a placé une nourrice dans l'atelier et possède les ressources	Utilisation des ressources selon le choix de réalisation du joueur	
32	Le joueur a fini son tour	Défausse des larves utilisées Défausse de l'excédent de stock Remplacement des ouvrières dans leur chambre Remplacement des nourrices actives dans leur chambre Dé de saison qui vient d'être jouée retiré Déplacement du cube d'évènement Déplacement marqueur premier joueur	
33	Le joueur joue l'hiver et possède les ressources nécessaires	Utilisation des ressources selon l'année et le nombre de soldats disponibles	
34	Le joueur joue l'hiver et ne possède pas les ressources nécessaires	Perte de points de victoire en fonction du nombre de ressources manquantes	

35	Le joueur essaye de réaliser le dernier objectif sans avoir réalisé les précédents	Le système bloque la réalisation de l'objectif	
36	Le joueur essaye de réaliser le premier objectif	Le système enlève les ressources nécessaires au joueur et ajoute le score au joueur	
37	Le joueur essaye de réaliser le premier objectif sans avoir les ressources nécessaires	Le système bloque la réalisation de l'objectif	

5 Couverture de test

ID	Méthode
STB-GES-MYR-01	Le système vérifie que les 3 dés sont lancés avec des résultats valides($1 \leq x \leq 6$) à chaque début d'année.
STB-GES-MYR-02	Le système vérifie que le marqueur d'année est positionné sur l'année en cours (un au début de la partie).
STB-GES-MYR-03	Le système vérifie que les proies sont placées sur leur emplacement sur le plateau au début de la partie.
STB-GES-MYR-04	Le système vérifie que chaque joueur a sa galerie placée à l'emplacement valide au début de la partie.
STB-GES-MYR-05	Le système vérifie que les objectifs sont placés et visibles sur leur emplacement respectif.
STB-GES-MYR-06	Le système vérifie que chaque joueur est doté des ressources de départ sur son plateau personnel au début de la partie.
STB-GES-MYR-07	Le système vérifie que le niveau de fourmilière est initialisé à 0.
STB-GES-MYR-08	En début de saison, le système vérifie que le cube d'événement est placé à l'emplacement correspondant au lancer de dé de la saison en cours.
STB-GES-MYR-09	Le système vérifie que le joueur désigné comme premier joueur possède bien le marqueur de 1er joueur.
STB-GES-MYR-10	Le système vérifie que le joueur possède assez de larves pour la quantité de déplacements demandés pour son cube événement.
STB-GES-MYR-11	Le système vérifie la quantité de fourmis/larves à naître et de nourrices sur l'atelier par rapport au nombre de nourrices possédées par le joueur.
STB-GES-MYR-12	Le système vérifie que le joueur a au moins une ouvrière.
STB-GES-MYR-13	Le système vérifie que le joueur a accès au niveau de fourmilière auquel il souhaite envoyer son ouvrière.
STB-GES-MYR-14	Le système vérifie que le joueur a encore des points de déplacement.
STB-GES-MYR-15	Le système vérifie que la case où le joueur souhaite déplacer sa fourmi est accessible(pas d'eau).
STB-GES-MYR-16	Le système vérifie que le joueur a au moins un soldat avant d'entrer sur le territoire d'un autre joueur.
STB-GES-MYR-17	Le système vérifie que le joueur a assez de soldats pour vaincre la proie en entrant sur sa case.
STB-GES-MYR-18	Le système vérifie que le joueur a accès au niveau de fourmilière requis pour poser la phéromone ou la tuile spéciale.
STB-GES-MYR-19	Le système vérifie que le placement de la phéromone ou de la tuile spéciale est valide.
STB-GES-MYR-20	Le système vérifie que les ressources sont bien placées sur la phéromone quand elle est posée.
STB-GES-MYR-21	Le système vérifie que le joueur a assez de ressources pour construire la tuile spéciale.
STB-GES-MYR-22	Le système vérifie que le joueur a une ouvrière sur la phéromone qu'il souhaite nettoyer.
STB-GES-MYR-23	Le système vérifie que la phéromone que le joueur veut nettoyer est vide.
STB-GES-MYR-24	Le système vérifie que le joueur a au moins une ressource de terre pour nettoyer la phéromone.
STB-GES-MYR-25	Le système vérifie qu'il ne reste aucune ouvrière jouable et ensuite vérifie que chaque joueur a récupéré une ressource des phéromones attitrées
STB-GES-MYR-26	Le système vérifie combien de nourrices ont été placées par chacun des joueurs (0 à 4)

STB-GES-MYR-27	Le système vérifie que les larves utilisées lors de la phase événement sont défaussées
STB-GES-MYR-27	Le système vérifie que l'excédent de stock selon le niveau de la fourmilière est défaussé
STB-GES-MYR-28	Le système vérifie que les ouvrières sont remplacées dans la chambre d'ouvrière
STB-GES-MYR-29	Le système vérifie que les nourrices sont remplacées dans la chambre des nourrices (sauf celles des objectifs)
STB-GES-MYR-30	Le système vérifie que le dé de la saison qui vient de passer est retiré
STB-GES-MYR-31	Le système vérifie que le nouveau placement du cube événement en fonction de l'année en cours (sauf hiver) est correct.
STB-GES-MYR-32	Le système vérifie que le marqueur du premier joueur est décalé au joueur suivant dans la liste des joueurs de la partie
STB-GES-MYR-33	Le système vérifie si on passe à la phase hiver et si les postconditions de la phase hiver en fonction de l'année sont respectées
STB-GES-MYR-34	Le système vérifie que le joueur peut uniquement réaliser un objectif s'il a réalisé les objectifs précédents, sauf s'il s'agit du premier objectif
STB-GES-MYR-35	Le système vérifie que le joueur possède les ressources nécessaires pour réaliser l'objectif