

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

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

21 mars 2024

Version	2
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	07 décembre 2023	Création du document
2	21 mars 2024	Mise à jour des procédures de test

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Objet</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Documents de référence</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Terminologie</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Procédures de tests</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Couverture de tests</b>	<b>7</b>

# 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 Glenmore. 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 de Glenmore.

# 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

tuiles adjacentes : tuiles se trouvant en haut, en bas, à droite ou à gauche d'une autre tuile.

tuiles voisines : tuiles se trouvant en haut, en bas, à droite, à gauche ou dans les diagonales d'une autre tuile.

## 4 Procédures de tests

ID	Action	Résultats attendus	OK/NOK
1	Le nombre de joueurs transmis est entre 0 et 1 ou supérieur à 5	La partie n'est pas créée	
2	Le nombre de joueurs transmis est entre 2 et 3	Un joueur factice est créé et la partie démarre	
3	Le nombre de joueurs transmis est entre 4 et 5	La partie débute	
4	La partie débute	Chaque joueur possède un village de départ, un membre de village, 6 pièces et un pion	
5	Un nouveau tour débute	Le joueur actif est celui le plus en arrière	
6	Un nouveau tour débute	Toutes les tuiles sur le plateau central sont accessibles	
7	Un joueur choisit une tuile et a les ressources pour l'acheter	Le joueur peut essayer de poser la tuile sur son plateau personnel	
8	Le joueur choisit une tuile, n'a pas les ressources, mais elles sont disponibles à l'entrepôt et le joueur possède la monnaie suffisante pour les acquérir	Le joueur peut acheter les ressources à l'entrepôt	
9	Le joueur choisit une tuile, n'a pas les ressources, mais elles ne sont pas disponibles à l'entrepôt ou le joueur ne possède pas la monnaie suffisante pour les acquérir	Le joueur doit choisir une autre tuile	
10	Une ressource est demandée dans l'entrepôt et est disponible	Le joueur achète une ressource	
11	Une ressource est demandée dans l'entrepôt mais n'est pas disponible	Le joueur ne peut pas acheter la ressource	
12	Le joueur essaye de poser une tuile A, à côté d'une tuile B de son plateau personnel, si B contient un membre de clan et une rivière et A contient une rivière	Le joueur peut poser la tuile A au-dessus ou en-dessous de la tuile B	
13	Le joueur essaye de poser une tuile A, à côté d'une tuile B de son plateau personnel, si B contient un membre de clan et une route et A contient une route	Le joueur peut poser la tuile A à droite ou à gauche de la tuile B	
14	Le joueur essaye de poser une tuile A, à côté d'une tuile B de son plateau personnel, si B contient un membre de clan et le bord choisi de B ne contient ni route ni rivière et que la tuile A n'a ni route ni rivière	Le joueur peut poser la tuile A à côté de la tuile B dans la direction choisie	
15	Le joueur essaye de poser une tuile A, à côté d'une tuile B de son plateau personnel, si B contient un membre de clan et aucune des conditions par rapport aux placements des routes et rivières des règles 12, 13 et 14 ne sont respectées	Le joueur doit choisir une autre tuile	
16	Le joueur essaye de poser une tuile à côté d'une autre ne contenant pas de membres de clan	Le joueur doit choisir une autre tuile	
17	Le joueur essaye de poser une tuile en dehors de son village	Une erreur est annoncée	
18	Le joueur pose la tuile	Les ressources nécessaires sont prises au joueur et le joueur peut les choisir	
19	Le joueur pose la tuile	La récompense exceptionnelle est donnée	

ID	Action	Résultats attendus	OK/NOK
20	Le joueur pose la tuile	Les bonus des tuiles voisines peuvent être activés	
21	Le joueur active un bonus et le bonus est gratuit	La ressource est immédiatement donnée au joueur	
22	Le joueur active un bonus payant, et il possède les ressources	Le bonus lui accorde la nouvelle ressource en échange de celle demandée	
23	Le joueur essaye d'activer une tuile qu'il a déjà activé dans le tour	L'activation est refusée	
24	Le joueur achète des matériaux pour activer une tuile et a les finances et la ressource est disponible	Le joueur achète la ressource	
25	Le joueur achète des matériaux pour activer une tuile mais n'a pas les finances ou la ressource n'est pas disponible	L'achat n'est pas accepté	
26	Le joueur vend une ressource et le nombre de pièces correspondant est égal à 0	La vente est refusée	
27	Le joueur vend une ressource et le nombre de pièces correspondant est entre 1 et 3	La vente est acceptée	
28	Le joueur a fini son tour	La tuile de la pioche de plus bas niveau est posée sur le plateau central juste derrière la position précédente du joueur	
29	Une tuile est derrière le joueur actif	Tant qu'il y a des tuiles derrière lui, elles sont retirées du plateau	
30	Des tuiles ont été retirées du plateau	Elles sont remplacées par des tuiles de la pioche de plus bas niveau jusqu'à une case derrière le joueur actif	
31	La pioche de tuile 1 ou 2 est vide	Le jeu passe à la manche suivante après un décompte des points	
32	La pioche de tuile 3 est vide	Le jeu s'arrête après un décompte des points	
33	Le joueur joue en dehors de son tour	Un message d'erreur est affiché au joueur	

## 5 Couverture de tests

ID	Méthode
STB-GES-GLM01	Le système vérifie que le joueur actif est le joueur le plus en arrière
STB-GES-GLM02	Le système vérifie que toutes les tuiles sur le plateau sont accessibles
STB-GES-GLM03	Le système vérifie que le joueur a les ressources nécessaires pour acheter une tuile et qu'il peut la poser dans son village
STB-GES-GLM04	Le système vérifie que, si le joueur n'a pas les ressources pour acheter une tuile, alors il a besoin d'acheter ces ressources dans l'entrepôt pour acquérir la tuile
STB-GES-GLM05	Le système vérifie que l'argent correspondant à une ressource dans l'entrepôt n'a pas atteint son niveau maximal dans le cas d'un achat
STB-GES-GLM06	Le système vérifie que le nombre de pièces nécessaires à été dépensé par le joueur dans le cadre d'un achat d'une ressource dans l'entrepôt
STB-GES-GLM07	Le système vérifie que la tuile acquise à été posée à coté d'une tuile déjà présente sur le plateau personnel
STB-GES-GLM08	Le système vérifie que la tuile acquise à été posée à coté d'une tuile possédant un membre de clan
STB-GES-GLM09	Le système vérifie que la rivière du village est continue et unique
STB-GES-GLM10	Le système vérifie que la route du village est continue et unique
STB-GES-GLM11	Le système vérifie que si la nouvelle tuile ne contient ni route ni rivière, alors elle est posée à coté d'une tuile dont le bord en commun ne contient pas de rivière ou de route
STB-GES-GLM12	Le système vérifie que la tuile posée octroie bien la récompense associée à son acquisition
STB-GES-GLM13	Le système vérifie que la tuile nouvellement posée active les bonus des tuiles voisines
STB-GES-GLM14	Le système vérifie que le joueur puisse activer les tuiles activables dans l'ordre qu'il souhaite
STB-GES-GLM15	Le système vérifie qu'une tuile est activée au plus une fois par tour
STB-GES-GLM16	Le système vérifie que le plateau central contient exactement une case vide
STB-GES-GLM18	Le système vérifie que si la pioche de tuile de niveau 1 ou 2 est vide, alors on procède à un décompte des points et on passe à la manche suivante
STB-GES-GLM19	Le système vérifie que si la pioche de niveau 3 est vide, qu'on procède au décompte des points de la manche puis au décompte final, et la partie prend fin
STB-GES-GLM20	Le système vérifie qu'un joueur peut vendre ses ressources à l'entrepôt, à tout moment lors de son tour
STB-GES-GLM21	Le système vérifie que le joueur ne peut pas vendre une ressource si il n'y a pas de pièces associées à cette ressource dans l'entrepôt
STB-GES-GLM22	Le système vérifie qu'au cours d'une vente à l'entrepôt, que le joueur reçoit bien la somme indiquée pour la ressource en question