|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plan de test fonctionnelle** | | | | |
| No. | Test fonctionnel | Action | Résultat attendu | Résultat obtenue |
|  | Affichage de la page d’accueil | Ouvrir l’application « D&D fiche personnage » | Affichage de la page d’accueil contenant les quatre boutons suivants : (Thème, Dés, Ajouter et fiche de personnage) et le titre de l’application. | Le test est une réussite, car lorsque qu’on ouvre l’application la première chose que l’on voit ses le titre ainsi que les quatre boutons : (Thème, Dés, Ajouter et fiche de personnage). |
|  | Changer le thème dans la page d’accueil. | Appuyer sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire et le bouton change de couleur selon le thème. |  |
|  | Affichage de la page des dés | Appuyer sur le bouton « Dés » dans la page d’accueil. | Affichage de la page des dés contenant les six boutons suivants : (d20, d12, d10, d8, d6 et d4). Et le titre de la page. |  |
|  | Lancer un dé a 20 faces | Appuyer sur le bouton « d20 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 20 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Lancer un dé a 12 faces | Appuyer sur le bouton « d12 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 12 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Lancer un dé a 10 faces | Appuyer sur le bouton « d10 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 10 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Lancer un dé a 8 faces | Appuyer sur le bouton « d8 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 8 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Lancer un dé a 6 faces | Appuyer sur le bouton « d6 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 6 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Lancer un dé a 4 faces. | Appuyer sur le bouton « d4 ». | Le bouton doit générer un chiffre entre 1 et 4 puis changer son texte pour mettre la valeur obtenue. |  |
|  | Changer le thème dans la page dé. | Le bouton thème qui est dans la page d’accueil doit avoir été appuyé. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire et les boutons change de couleur selon le thème. |  |
|  | Afficher la page d’ajout de personnage. | Appuyer sur le bouton « Ajouter » dans la page d’accueil. |  |  |
|  | Sélectionnée une race dans la liste déroulante pour l’ajouter au personnage. |  |  |  |
|  | Sélectionnée une classe dans la liste déroulante pour l’ajouter au personnage |  |  |  |
|  | Ajouter un nouveau personnage. | Appuyer sur le bouton « Ajouter  le personnage» dans le formulaire d’ajout. |  |  |
|  | Changer thème de la page d’ajout de personnage. | Le bouton thème qui est dans la page d’accueil doit avoir été appuyé. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire les champs et le bouton change de couleur. |  |
|  | Afficher la page de la liste des personnages. | Appuyer sur le bouton « Liste des personnage » dans la page information du personnage. |  |  |
|  | Changer le thème de la page liste des personnages. | Le bouton thème qui est dans la page d’accueil doit avoir été appuyé. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire et le bouton change de couleur. |  |
|  | Afficher la page contenant les informations du personnage sélectionnée. | Appuyer sur l’un des boutons « Voir » dans la page liste des personnages. |  |  |
|  | Afficher la confirmation de suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Supprimer » dans la page information du personnage. |  |  |
|  | Annuler la suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Annuler » dans l’alerte de confirmation. |  |  |
|  | Confirmation de la suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Confirmer » dans l’alerte de confirmation. |  |  |
|  | Changer le thème de la page contenant les informations du personnage. | Le bouton thème qui est dans la page d’accueil doit avoir été appuyé. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire et les boutons change de couleur. |  |
|  | Afficher le formulaire de modification d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Modifier » dans la page information du personnage. |  |  |
|  | Vérifie que tout champs du formulaire de modification contient les informations actuelles du personnage. |  |  |  |
|  | Sélectionnée une nouvelle race dans la liste déroulante pour modifier personnage. |  |  |  |
|  | Sélectionnée une nouvelle classe dans la liste déroulante pour ajouter au personnage. |  |  |  |
|  | Enregistrer les modifications du personnage. | Modifier les champ souhaiter et appuyer sur le bouton « Modifier le personnage » dans la page du formulaire de modification. |  |  |
|  | Changer le thème du formulaire de modification de personnage | Le bouton thème qui est dans la page d’accueil doit avoir été appuyé. | Le thème de la page change de couleur soit sombre ou claire les champs et le bouton change de couleur. |  |
|  | Dans les formulaires s’assurer que les composante « TextInput » sont remplissable avec du texte et/ou avec des nombres. |  |  |  |
|  | Dans les formulaires s’assurer que les composantes « Picker »  nous permette de sélectionner des nombres. |  |  |  |