|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plan de test fonctionnel** | | | | |
| No. | Test fonctionnel | Action | Résultat attendu | Résultat obtenu |
|  | Affichage de la page d’accueil. | Ouvrir l’application, « D&D fiche de 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 lorsqu’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 les boutons et le texte changent de couleur selon le thème. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons et le texte changent de couleur. |
|  | 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. | Le test est une réussite, car, lorsqu’on ouvre la page des dés la première chose que l’on voit ses le titre de la page et les six boutons suivants : (d20, d12, d10, d8, d6 et d4). |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer le dé ne dépasse jamais 20 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change à chaque fois. |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer le dé ne dépasse jamais 12 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change a chaque fois. |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer le dé ne dépasse jamais 10 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change à chaque fois. |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer le dé ne dépasse jamais 8 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change à chaque fois. |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer, le dé ne dépasse jamais 6 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change à chaque fois. |
|  | Lancer un dé à 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. | Le test est une réussite, car après plusieurs tentatives de lancer, le dé ne dépasse jamais 4 et ne va pas en dessous de 1 et la valeur des du bouton change à chaque fois. |
|  | 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 et le texte changent de couleur selon le thème. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil, la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons et le texte changent de couleur. |
|  | Afficher la page d’ajout de personnage. | Appuyer sur le bouton « Ajouter » dans la page d’accueil. | Affichage de la page d’ajout de personnage, affichant le titre, tous les champs a remplir (ex. nom du personnage, âge, classe, race, etc.) et le bouton « ajout ». | Le test est une réussite, car lorsqu’on ouvre la page d’ajout la première chose que l’on voit ses le titre de la page, tous les champs qui sont à remplir (ex. nom du personnage, âge, classe, race, etc.) et le bouton « Ajouter » |
|  | Sélectionnée une race dans la liste déroulante pour l’ajouter au personnage. | Appuyer sur la liste déroulante et sélectionnée une race. | La liste déroulante doit afficher les races existantes (ex. homme, nain, elfe, etc.) et lorsque la race est sélectionnée la valeur du champ change. | Le test est une réussite, car la liste déroulante contient le nom des races existantes et lorsque la race est sélectionnée la valeur du champ change. |
|  | Sélectionnée une classe dans la liste déroulante pour l’ajouter au personnage | Appuyer sur la liste déroulante et sélectionnée une classe. | La liste déroulante doit afficher les classes existantes (ex. Guerrier, mage, druide, etc.) et lorsque la classe est sélectionnée, la valeur du champ change. | Le test est une réussite, car la liste déroulante contient le nom des classes existantes et lorsque la classe est sélectionnée la valeur du champ change. |
|  | Dans le formulaire d’ajout, s’assurer que les cases de saisie sont remplissables avec du texte et/ou avec des nombres. | Remplir un des champs suivants :  (Nom du personnage, niveau, âge sexe, taille poids, alignement, XP objectif, XP acquis, PV max, PV actuel, attaque, équipement, Apparence, histoire…) | La valeur des champs change selon le type de valeur demander, lorsque l’on entre une lettre ou un chiffre sur le clavier. | Le test est une réussite, car la valeur des champs se modifie immédiatement, selon le type de valeur demander lorsqu’on entre une lettre ou un chiffre sur le clavier. |
|  | Dans le formulaire d’ajout, s’assurer que les sélecteurs  nous permettent de sélectionner des nombres. | Sélectionné un nombre dans les champs:  (force, bonus force, dextérité, bonus dextérité, constitution, bonus constitution, intelligence, bonus Intelligence…) | Lorsqu’on appuie sur la sélection, une liste de chiffre à sélectionner apparaît. Après avoir sélectionné la valeur voulue, la valeur du champ change. | Ce test une réussite, car lorsqu’on  appuie sur la sélection, une liste de chiffre a sélectionné apparais et après avoir sélectionné la valeur voulue, la valeur du champ change. |
|  | Ajouter un nouveau personnage. | Appuyer sur le bouton « Ajouter le personnage » dans le formulaire d’ajout. | Lorsqu’on appuie sur ajouter, les informations du nouveau personnage s’ajoutent à la base de données, un message de confirmation d’ajout s’affiche et on retourne a la page d’accueil. Lorsqu’on va vérifier dans la liste des personnages, il sera présent. | Ce test est une réussite, car lorsqu’on appuie sur ajouter, les informations du nouveau personnage sont ajoutées à la base de données, un message de confirmation d’ajout s’affiche et on retourne a la page d’accueil. Lorsqu’on va vérifier dans la liste des personnages, il est présent. |
|  | 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. De plus, les champs, le bouton et le texte changent de couleur. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil, la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons, les champs et le texte changent de couleur. |
|  | Afficher la page de la liste des personnages. | Appuyer sur le bouton « Liste des personnages » dans la page information du personnage. | Affichage de la page de liste de personnage, affichant le titre eu un tableau de personnage. Pour chaque personnage de la liste doivent afficher leur nom leur race, leur niveau et un bouton « voir ». | Le test est une réussite, car lorsqu’on ouvre la page de la liste des personnages, la première chose que l’on voit ses le titre de la page, avec la liste des personnages, de plus, pour chaque personnage de la liste doivent afficher leur nom leur race, leur niveau et un bouton « voir ». |
|  | 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. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil, la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons et le texte changent de couleur. |
|  | Afficher la page contenant les informations du personnage sélectionnées. | Appuyer sur l’un des boutons « Voir » dans la page liste des personnages. | Affichage des informations du personnage sélectionnées, affichant le titre de la page, les informations du personnage (ex. nom, classe, race, etc.), un bouton « Modifier » et un bouton « Supprimer ». | Le test est une réussite, car lorsqu’on ouvre la page de la liste des personnages, la première chose que l’on voit ses le titre de la page, avec les informations du personnage sélectionnées, ainsi que les boutons « Modifier » et « Supprimer » |
|  | Afficher la confirmation de suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Supprimer » dans la page information du personnage. | Un message d’alerte de confirmation affichera, contenant un message, un bouton « confirmer » et un bouton « Annuler ». | Le test est une réussite, car lorsqu’on appuie du bouton « Supprimer », un message d’alerte de confirmation s’affiche, contenant un message, le bouton « Confirmer » et le bouton « Annuler ». |
|  | Annuler la suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Annuler » dans l’alerte de confirmation. | Le message de confirmation se refermera et on doit rester dans la page d’information du personnage. | Le test est une réussite, car lorsqu’on appuie sur le bouton « annuler » le message de confirmation se ferme. |
|  | Confirmation de la suppression d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Confirmer » dans l’alerte de confirmation. | Lorsqu’on appuie sur le bouton supprimer, le personnage est supprimé et nous retournons à la liste des personnages | Le test est une réussite, car lorsqu’on appuie le bouton «  confirmer » le personnage se supprime de la base de données et on retourne à la liste des personnages. |
|  | 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. De plus, les boutons et le texte changent de couleur. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil, la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons et le texte changent de couleur. |
|  | Afficher le formulaire de modification d’un personnage. | Appuyer sur le bouton « Modifier » dans la page information du personnage. | Affichage de la page de modification du personnage, affichant le titre, tous les champs à remplir (ex. nom personnage, âge, classe, race, etc.) et le bouton de modification. | Le test est une réussite, car lorsqu’on ouvre la page de modification la première chose que l’on voit ses le titre de la page, tous les champs qui sont à remplir (ex. nom du personnage, âge, classe, race, etc.) et le bouton « Modifier ». |
|  | Vérifie que tout champ du formulaire de modification contient les informations actuelles du personnage. | Il faut être dans la page de modification et avoir sélectionné le personnage à modifier. | Les champs du formulaire de modification sont déjà remplis avec les informations du personnage sélectionnées. | Le test est une réussite, car lorsqu’on entre sur la page les champs sont déjà remplis avec les informations du personnage sélectionnées. |
|  | Sélectionnée une nouvelle race dans la liste déroulante pour modifier personnage. | Appuyer sur la liste déroulante et sélectionnée une nouvelle race. | La liste déroulante doit afficher les races existantes (ex. homme, nain, elfe, etc.) et lorsque la race est sélectionnée la valeur du champ change. | Le test est une réussite, car la liste déroulante contient le nom des races existantes et lorsque la race est sélectionnée la valeur du champ change. |
|  | Sélectionnée une nouvelle classe dans la liste déroulante pour ajouter au personnage. | Appuyer sur la liste déroulante et sélectionnée une nouvelle classe. | La liste déroulante doit afficher les classes existantes (ex. Guerrier, mage, druide, etc.) et lorsque la classe est sélectionnée, la valeur du champ change. | Le test est une réussite, car la liste déroulante contient le nom des classes existantes et lorsque la classe est sélectionnée la valeur du champ change. |
|  | Dans le formulaire de modification, s’assurer que les cases de saisie sont remplissables avec du texte et/ou avec des nombres | Remplir un des champs suivants :  (Nom du personnage, niveau, âge sexe, taille poids, alignement, XP objectif, XP acquis, PV max, PV actuel, attaque, équipement, Apparence, histoire, ailés, trésor, note, note de sort) avec une valeur modifiée. | La valeur des champs se modifie selon le type de valeur demander, lorsque l’on entre une lettre ou un chiffre sur le clavier. | Le test est une réussite, car la valeur des champs se modifie immédiatement, selon le type de valeur demander lorsqu’on entre une lettre ou un chiffre sur le clavier. |
|  | Dans le formulaire de modification, s’assurer que les sélecteurs  nous permettent de sélectionner des nombres. | Sélectionné un nombre dans les champs:  (force, bonus force, dextérité, bonus dextérité, constitution, bonus constitution, intelligence, bonus Intelligence, sagesse, bonus sagesses, charisme, bonus de charisme, vitesse, défense) | Lorsqu’on appuie sur la sélection, une liste de chiffre à sélectionner apparaît. Après avoir sélectionné la valeur voulue, la valeur du champ change. | Ce test une réussite, car lorsqu’on  appuie sur la sélection, une liste de chiffre a sélectionné apparais. Après avoir sélectionné la valeur voulue, la valeur du champ change. |
|  | Enregistrer les modifications du personnage. | Modifier les champs souhaités et appuyer sur le bouton « Modifier le personnage » dans la page du formulaire de modification. | Lorsqu’on appuie sur le bouton « modifier », les informations du personnage sélectionnées sont modifiées dans la base de données, un message de confirmation de modification s’affiche et on retourne à la page d’accueil. Lorsqu’on va vérifier les informations du personnage sélectionnées, les informations seront modifiées. | Le test n’est pas une réussite, car après avoir modifié les informations et appuyé sur le bouton, les données ne sont pas mises à jour dans la base de données. Cependant, il y a un message de confirmation. |
|  | 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. De plus, les champs, le bouton et le texte changent de couleur. | Le test est une réussite, après avoir appuyé sur le bouton « Thème » dans la page d’accueil, la couleur change pour sombre ou claire (noir ou blanc). De plus, les boutons, les champs et le texte changent de couleur. |