

Dossier de tests

1. Connexions :

Lancement de l'exécutable puis sélection du rôle admin ou client. Ici nous nous connectons en tant qu'administrateur à l'aide du login "root" et du mot de passe "root" afin de créer le socket serveur.

```
arthur@DESKTOP-8M4JJ7R:~/theoriedesosexam$ ./build/ratiolaunch
Vous avez la possibilité de choisir entre le rôle de serveur ou le rôle de client ?
Lequel choisissez-vous ?
1 = admin
2 = client
1
Indiquez le nom d'utilisateur admin
root
Indiquez le mot de passe administrateur
root
Serveur socket créé
En attente d'une connexion client...
█
```

Une fois l'administrateur connecté, le serveur attend la connexion d'un client.

Nous créons donc une deuxième console afin de nous connecter en tant que client cette fois-ci. Une fois le client la connexion au serveur se fait automatiquement et un message de confirmation apparaît pour les deux consoles si la connexion c'est bien passée.

```
arthur@DESKTOP-8M4JJ7R:~/theoriedesosexam$ ./build/ratiolaunch
Vous avez la possibilité de choisir entre le rôle de serveur ou le rôle de client ?
Lequel choisissez-vous ?
1 = admin
2 = client
2
Connexion au serveur établie
Veuillez entrer "start" pour lancer la partie ou "exit" pour quitter :
█
```

A gauche le serveur / administrateur et à droite l'utilisateur.

Un client vient de se connecter au serveur En attente d'une action client... █	Connexion au serveur établie Veuillez entrer "start" pour lancer la partie ou "exit" pour quitter : █
--	---

Il suffit à l'utilisateur de rentrer "start" pour démarrer la partie.

2. Configuration du champ de bataille

Une fois que l'utilisateur a bien indiqué qu'il souhaitait jouer, il est mis en attente le temps que l'administrateur configure la partie.

Premièrement, le nombre de lignes et de colonnes du plateau sont demandées. La valeur de chacune doit être comprise entre 5 et 9.

<pre>Veillez indiquer le nombre de lignes et de colonnes du plateau (Entre 5 et 9) []</pre>	<pre>Connexion au serveur établie Veillez entrer "start" pour lancer la partie ou "exit" pour quitter : start En attente de la création du plateau de jeu... []</pre>
--	--

Une fois la taille du tableau définie, un exemple graphique de ce à quoi il ressemble est généré.

Dans un même temps, on nous indique qu'il va falloir placer nos 5 bateaux sur la grille générée.

```
La configuration du plateau est terminée. Elle ressemble à ceci :
1°|  x x x x x
2°|  x x x x x
3°|  x x x x x
4°|  x x x x x
5°|  x x x x x
0°|  1 2 3 4 5

Nous allons maintenant placer les bateaux dans ce plan de jeu.
Vous avez le droit de poser encore 5 bateaux
Indiquez le numéro de ligne d'où part votre bateau 5 :
[ ]
```

Nous devons d'abord indiquer sur quelle ligne sera le bateau, puis le numéro de colonne.

Ensuite, si le bateau doit être placé verticalement ou horizontalement.

Enfin, la taille du bateau, et donc la ligne à laquelle il finira.

```
Indiquez le numéro de ligne d'où part votre bateau 5 :
1
Indiquez le numéro de colonne d'où part votre bateau 5 :
1
Voulez-vous qu'il soit horizontal ou vertical ? 1 = vertical, 2 = horizontal
1
Indiquez le numéro de ligne où finit votre bateau 5 :
1
Votre tableau ressemble à ceci :
1°|  0 x x x x
2°|  x x x x x
3°|  x x x x x
4°|  x x x x x
5°|  x x x x x
0°|  1 2 3 4 5
```

Une fois tous les critères remplis, un aperçu du tableau avec le bateau placé (représenté par un "0") apparaît. Ici c'est donc un bateau de 1 case sur la ligne 1 et la colonne 1.

Ce sera le même processus pour les autres bateaux à placer.

Ici nous plaçons le bateau numéro 3. Il partira à la ligne numéro 3 et la colonne numéro 1. Nous souhaitons le placer horizontalement et il fera une taille de 2 car nous l'arrêtons à la colonne 2.

```
Indiquez le numéro de ligne d'où part votre bateau 3 :
3
Indiquez le numéro de colonne d'où part votre bateau 3 :
1
Voulez-vous qu'il soit horizontal ou vertical ? 1 = vertical, 2 = horizontal
2
Indiquez le numéro de colonne où finit votre bateau 3 :
2
Votre tableau ressemble à ceci :
1°| 0 x x x x
2°| 0 x x x x
3°| 0 0 x x x
4°| x x x x x
5°| x x x x x
0°| 1 2 3 4 5
```

Un autre exemple avec le placement du bateau 2 :

```
Vous avez le droit de poser encore 2 bateaux
Indiquez le numéro de ligne d'où part votre bateau 2 :
4
Indiquez le numéro de colonne d'où part votre bateau 2 :
1
Voulez-vous qu'il soit horizontal ou vertical ? 1 = vertical, 2 = horizontal
2
Indiquez le numéro de colonne où finit votre bateau 2 :
3
Votre tableau ressemble à ceci :
1°| 0 x x x x
2°| 0 x x x x
3°| 0 0 x x x
4°| 0 0 0 x x
5°| x x x x x
0°| 1 2 3 4 5
```

3. Jeu

Une fois tous les bateaux placés par l'administrateur, un message côté client apparaît pour indiquer que la partie peut commencer ainsi que la taille du champ de bataille mis en place.

Le client peut maintenant essayer de trouver les bateaux placés précédemment en rentrant les coordonnées (ligne + colonne) qu'il souhaite viser.

<pre>Votre tableau ressemble à ceci : 1° 0 x x x x 2° x 0 x x x 3° x x 0 x x 4° x x x 0 x 5° 0 0 0 0 x 0° 1 2 3 4 5 Tous les bateaux ont été placés, le jeu va pouvoir commencer. Votre tableau ressemble à ceci : 1° 0 x x x x 2° x 0 x x x 3° x x 0 x x 4° x x x 0 x 5° 0 0 0 0 x 0° 1 2 3 4 5</pre>	<pre>La création du plateau est terminée, le jeu va pouvoir commencer. Votre tableau est de la taille [5,5] Indiquez la ligne que vous souhaitez toucher 5 Indiquez la colonne que vous souhaitez toucher 1 Vous avez décidé de toucher la colonne 1 de la ligne 5. Bateau coulé Votre tableau est de la taille [5,5] Indiquez la ligne que vous souhaitez toucher 4 Indiquez la colonne que vous souhaitez toucher 2 Vous avez décidé de toucher la colonne 2 de la ligne 4. Dans l'eau Votre tableau est de la taille [5,5] Indiquez la ligne que vous souhaitez toucher </pre>
--	---

S'il touche, un message indiquant qu'il a coulé apparaît.

S'il ne touche pas, il message lui indiquant qu'il n'a pas touché apparaît aussi.

<pre>Tous les bateaux ont été placés, le jeu va pouvoir commencer. Votre tableau ressemble à ceci : 1° 0 x x x x 2° 0 x x x x 3° 0 0 x x x 4° 0 0 0 x x 5° 0 0 0 0 0 0° 1 2 3 4 5</pre>	<pre>La création du plateau est terminée, le jeu va pouvoir commencer. Indiquez la ligne que vous souhaitez toucher 3 Indiquez la colonne que vous souhaitez toucher 2 Vous avez décidé de toucher la colonne 2 de la ligne 3. Bateau coulé Indiquez la ligne que vous souhaitez toucher 4 Indiquez la colonne que vous souhaitez toucher 4 Vous avez décidé de toucher la colonne 4 de la ligne 4. Dans l'eau</pre>
---	--