

Cahier de test Pseudo-Code

Identification du test : procédure initGrille

Contexte d'exécution : Initialise la grille affectant la constante VIDE à chacun de ses éléments

Etapas de test à effectuer : Modifie NBLIG, NBCOL,

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	NBLIG = VIDE	Erreur car dans le tableau il n'y a rien pour la ligne		
Cas 2	NBCOL = VIDE	Erreur car dans le tableau il n'y a rien pour la colonne		
Cas 3	NBLIG = 0	Erreur car le tableau va de 0 à -1 ligne		
Cas 4	NBCOL = 0	Erreur car le tableau va de 0 à -1 colonne		
Cas 5	NBCOL = a	Erreur car il y'a un caractère à la place d'une valeur pour la colonne du tableau		
Cas 6	NBLIG = b	Erreur car il y'a un caractère à la place d'une valeur pour la ligne du tableau		

Identification du test : procédure afficher

Contexte d'exécution : afficher la totalité du programme

Etapas de test à effectuer : Test sur l'affichage du tableau, test sur colonne début qui change, test sur le pion

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau ne peut être initialisé de valeur		
Cas 2	Grille = tableau de 0 à -1	Erreur car le tableau ne peut être initialisé de valeur		
Cas 3	Grille = tableau valide, de 6 lignes et 7 colonnes	Affiche le tableau avec le bon nombre de colonnes et de lignes		
Cas 4	COLONNE_DEBUT = valeur changée	Affiche le pion à un autre emplacement au-dessus du tableau		
Cas 5	COLONNE_DEBUT = 9	Erreur car la valeur de COLONNE_DEBUT est trop grande		
Cas 6	COLONNE_DEBUT = a	Erreur car la valeur de COLONNE_DEBUT n'est pas comprise dans le tableau		
Cas 7	constante PION_A = 1	Erreur car on demande un caractère à la constante PION_A		
Cas 8	Constante PION_B = g	Affiche le pion b avec un "g" au lieu d'un "O"		

Identification du test : fonction grillePleine

Contexte d'exécution : regarde si la grille est pleine

Etapes de test à effectuer : test sur le tableau et le résultat en booléen

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau est vide		
Cas 2	Grille = tableau de 6 ligne et 7 colonne	Regarde si toutes les cases sont remplies		
Cas 3	Grille remplie	Renvoie en booléen VRAI		
Cas 4	Grille pas remplie	Quand le programme principal appelle la fonction, elle renvoie FAUX car le tableau n'est pas rempli		
Cas 5	Si le résultat n'est pas un booléen	Erreur boucle infinie car on demande un booléen pour finir la procédure		

Identification du test : procédure jouer

Contexte d'exécution : permet de jouer le pion en appelant la procédure *choisirColonne* et fait appel à la fonction *trouverLigne* pour définir la case où est le nouveau pion

Etapes de test à effectuer : Test sur la grille, test sur la ligne et la colonne où tombe le pion, test sur l'appel de la procédure *choisirColonne*, test sur le pion

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau est vide		
Cas 2	Grille = tableau avec 6 lignes et 7 colonnes	Le pion peut être placé au bon endroit car le tableau est valide		

Cas 3	PION_A = 1	Erreur car le pion n'est pas un caractère		
Cas 4	ligne = a	Erreur car la ligne doit être un entier compris entre 0 et 6		
Cas 5	colonne = b	Erreur car la colonne doit être un entier compris en 0 et 7		
Cas 6	ligne = 7	Erreur car dans le tableau, la ligne s'arrête à 6		
Cas 7	colonne = -1	Erreur car dans le tableau la colonne commence à 0		
Cas 8	fonction choisirColonne = VIDE	Erreur car l'indice de la colonne n'est pas valide		

Identification du test : fonction choisirColonne

Contexte d'exécution : Permet au joueur de choisir l'endroit où il va positionner son pion à l'aide de touche

Étapes de test à effectuer : Test sur le tableau, test sur le pion, test sur la colonne et sur ce que renvoie la fonction

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau est vide		
Cas 2	Grille = tableau avec 6 lignes et 7 colonnes	Le joueur peut bien choisir où va aller son pion car le tableau est valide		

Cas 3	PION_A = 1	Erreur car le pion n'est pas un caractère		
Cas 4	l'indice de la colonne = 8	Erreur car l'indice choisi n'est pas compris dans le tableau pour la colonne		
Cas 5	la colonne de départ = 8	Erreur car la colonne de départ n'est pas compris dans le tableau		

Identification du test : fonction trouverLigne

Contexte d'exécution : Regarde sur il y'a une colonne rempli

Etapes de test à effectuer : test sur la grille, test sur la colonne et le pion

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau est vide		
Cas 2	Grille valide + colonne non pleine	Le pion va bien aller dans cette colonne à son emplacement		
Cas 3	Grille valide mais la colonne n'est pas valide	Le pion ne va pas pouvoir être mis dans cette colonne et on retourne -1 car la colonne est pleine		
Cas 4	Grille = tableau vide + colonne non pleine	Erreur car le tableau est vide		
Cas 5	Grille = tableau vide + colonne pleine	Erreur car le tableau est vide		

Identification du test : fonction estVainqueur

Contexte d'exécution : Regarde si il y'a 4 pion du même type successif soit en diagonale, horizontale, vertical, et renvoie VRAI si c'est le cas sinon FAUX

Étapes de test à effectuer : test sur la grille, test sur la colonne et la ligne

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	Grille = tableau vide	Erreur car le tableau est vide		
Cas 2	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à aucun autre pion du même type autour en vertical et en diagonale alors retourne FAUX		
Cas 3	Grille valide + ligne valide	Regarde si le pion du joueur à aucun autre pion du même type autour en horizontale et en diagonale alors retourne FAUX		
Cas 4	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en verticale, si c'est le cas alors compteur +1 et si c'est le cas pour les 3 autres suivant alors renvoie VRAI		
Cas 5	Grille valide + ligne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en horizontale, si c'est le cas alors compteur		

		+1 et si c'est le cas pour les 3 autres suivant alors renvoie VRAI		
Cas 6	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en verticale, si c'est le cas alors compteur +1 et si ce n'est pas le cas pour les 3 autres suivant alors renvoie FAUX		
Cas 7	Grille valide + ligne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en horizontale, si c'est le cas alors compteur +1 et si ce n'est pas le cas pour les 3 autres suivant alors renvoie FAUX		
Cas 8	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en verticale, si c'est le cas alors compteur +1 et si le cas pour le suivant alors +1 au compteur mais si c'est pas le cas pour les 2 autres alors renvoie FAUX		
Cas 9	Grille valide + ligne valide	Regarde si le pion du joueur		

		à un autre pion du même type en diagonale ou en horizontale, si c'est le cas alors compteur +1 et si le cas pour le suivant alors +1 au compteur mais si c'est pas le cas pour les 2 autres alors renvoie FAUX		
Cas 10	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en verticale, si c'est le cas alors compteur +1 et si le cas pour les 2 suivants alors +2 au compteur mais si c'est pas le cas pour l'autre alors renvoie FAUX		
Cas 11	Grille valide + colonne valide	Regarde si le pion du joueur à un autre pion du même type en diagonale ou en horizontale, si c'est le cas alors compteur +1 et si le cas pour les 2 suivants alors +2 au compteur mais si c'est pas le cas pour l'autre alors renvoie FAUX		

Identification du test : fonction finDePartie

Contexte d'exécution : Affiche le résultat d'une partie lorsqu'elle est terminée

Etapes de test à effectuer :

Numéros du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas 1	pion = PION_A	affiche le pion a du gagnant avec un message du type : "Bravo au joueur 1 qui gagne !"		
Cas 2	pion =PION_B	affiche le pion b du gagnant avec un message du type : "Bravo au joueur 2 qui gagne !"		
Cas 3	pion = VIDE	affiche qu'aucun des deux joueur n'a gagné avec un message du type : "Egalité. Aucun des deux joueur n'a réussi à gagner, dommage, n'hésitez pas à retentez !"		