

---

**Module « COOL, QL »**

**Equipe DDMP**

---

**Cahier de Tests**

***A l'attention des enseignants du module « COOL, QL »  
2017/2018.***

---

*Ce document est un cahier de tests dédié au projet « Monkey Island ». Il est à destination des professeurs en charge de l'évaluation du module de l'année 2017-2018.*

---

<b>Auteur</b>	<b>Contact</b>
Clément Pabst	clement.pabst@reseau.eseo.fr

<b>Relecteurs</b>	<b>Contacts</b>
François de Broch d'Hotelans	francois.debrochdhotelans@reseau.eseo.fr
Cailyn Davies	cailyn.davies@reseau.eseo.fr
Guillaume Muret	guillaume.muret@reseau.eseo.fr

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Objectif . . . . .	3
1.2	Portée . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Pirates</b>	<b>4</b>
2.1	Déplacements . . . . .	4
2.1.1	Déplacements de base d'un Pirate . . . . .	4
2.1.2	Déplacements & Interactions d'un Pirate avec d'autres éléments du jeu	5
2.2	Energie . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Partie</b>	<b>7</b>
3.1	Gestion de la Partie . . . . .	7
3.2	Communication . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Analyses aux limites</b>	<b>8</b>

## 1 Introduction

### 1.1 Objectif

L'objectif de ce document est de présenter les tests réalisés dans le cadre du projet Monkey Island. On y vérifiera le bon déroulement des fonctionnalités évoquées dans le plan de test.

### 1.2 Portée

Ce document est à destination des professeurs en charge de l'évaluation du module « COOL, QL » de l'année 2017-2018. Il n'a pour vocation qu'une exploitation pédagogique, interne à l'ESEO.

## 2 Pirates

### 2.1 Déplacements

Le but ici va être de valider l'ensemble des déplacements des pirates, incluant leurs interactions avec les autres éléments du jeu (autres personnages, objets et fin de partie).

Au cours de ses tests, on peut tester visuellement que les singes respectent le cahier des charges.

#### 2.1.1 Déplacements de base d'un Pirate

**Résumé :** S'assurer que l'ensemble des déplacements d'un pirate fonctionne. Tous les déplacements sont faits sans détours.

**Précondition :** Pirate placé, entouré de cases terre vides. Une case mer est présente plus loin ainsi qu'un autre pirate qui restera immobile. Le trésor est en place lui aussi, à un endroit connu du testeur. L'ensemble des déplacements nécessaire au scénario est inférieur à l'énergie de départ du pirate.

	Etape	Résultat(s) Attendu(s)
1	Presser successivement H-B-G-D	Déplacement du pirate H-B-G-D
2	Presser simultanément HD  DB  BG  GH	Pas de déplacement
3	Déplacer le pirate sur la case mer	Pas de déplacement
4	Déplacer le pirate sur l'autre pirate	Pas de déplacement
5	Déplacer le pirate en dehors de la map	Pas de déplacement
6	Déplacer le pirate sur le trésor	Victoire et redémarrage de la partie

TABLE 1 – Scénario de déplacement d'un Pirate, obstacle et victoire

### 2.1.2 Déplacements & Interactions d'un Pirate avec d'autres éléments du jeu

**Résumé :** S'assurer que la rencontre avec un singe tue le pirate.

**Précondition :** Pirate placé, entouré de cases terre vides. Une bouteille de rhum est placée, visible et pleine, juste à côté du pirate. Un singe chasseur et un singe erratique sont présents sur la carte.

	Etape	Résultat(s) Attendu(s)
1	Déplacer le pirate sur le singe erratique/chasseur	Mort du pirate et redémarrage de la partie

TABLE 2 – Scénario de déplacement d'un Pirate, rencontre avec un singe erratique/chasseur

**Précondition supplémentaire :** Un autre pirate est présent et se contente d'éviter les singes sans autre interaction.

	Etape	Résultat(s) Attendu(s)
1	Déplacer le pirate sur le rhum	Augmentation de l'énergie et changement d'état (DRUNK)
2	Attendre un singe (rester statique)	Mort du pirate
3	Attente de la réapparition du rhum	Réapparition du rhum, pas de changement de l'état(DEAD) du pirate
4	Déplacer le pirate	Pas de déplacement
5	Le second pirate fini par s'arrêter	Le singe chasseur tue le pirate et la partie redémarre.

TABLE 3 – Scénario de déplacement d'un Pirate, rencontre avec un singe et mort sur rhum

	Etape	Résultat(s) Attendu(s)
1	Déplacer le pirate à côté du trésor sans autre interaction	Rien
2	Attendre que le singe chasseur soit sur la case du trésor puis déplacer le pirate sur la case contenant le trésor et le singe	Découverte du trésor, fin de partie et mort du pirate

TABLE 4 – Scénario de déplacement d'un Pirate, fin de partie et mort simultanées

## 2.2 Energie

**Résumé :** Le but ici va être de valider les conséquences d'un manque d'énergie du pirate ainsi que ses rencontres avec du rhum selon son niveau d'énergie.

**Précondition :** Pirate placé, une carte peuplée uniquement de cases terre vides ainsi que de trois bouteilles de rhum.

	Etape	Résultat(s) Attendu(s)
1	Déplacer le pirate sur une bouteille avec l'énergie < ENERGIE MAX après recharge	Déplacements suivants normaux
2	Déplacer le pirate sur une bouteille avec l'énergie = ENERGIE MAX après recharge	Déplacements suivants normaux
3	Déplacer le pirate sur une bouteille avec l'énergie > ENERGIE MAX après recharge	Déplacements suivants aléatoires jusqu'à une baisse d'énergie => énergie = ENERGIE MAX
4	Déplacer le pirate jusqu'à énergie = 0	Mort du pirate

TABLE 5 – Scénario de déplacement d'un Pirate, ainsi que son rapport à l'énergie

## 3 Partie

Le but ici va être de valider l'ensemble des éléments d'une partie d'un point de vue d'un client.

### 3.1 Gestion de la Partie

Tester visuellement lors des scénarios Pirates (cf p.4).

- Partie finie -> redémarre si le pirate va sur le trésor,
- Partie finie si plus de pirate sur la carte,
- Partie finie -> redémarre si plus de pirate vivant sur la carte.

### 3.2 Communication

Les tests sont effectués automatiquement dans JMeter.

- Inscription du pirate,
- Déplacements HBGD (4tests),
- NON-Déplacement de 2 cases HBGD (4tests),
- NON-Déplacement en diagonale (4tests),
- NON-Déplacement de 2 cases en diagonale (4tests).

## 4 Analyses aux limites

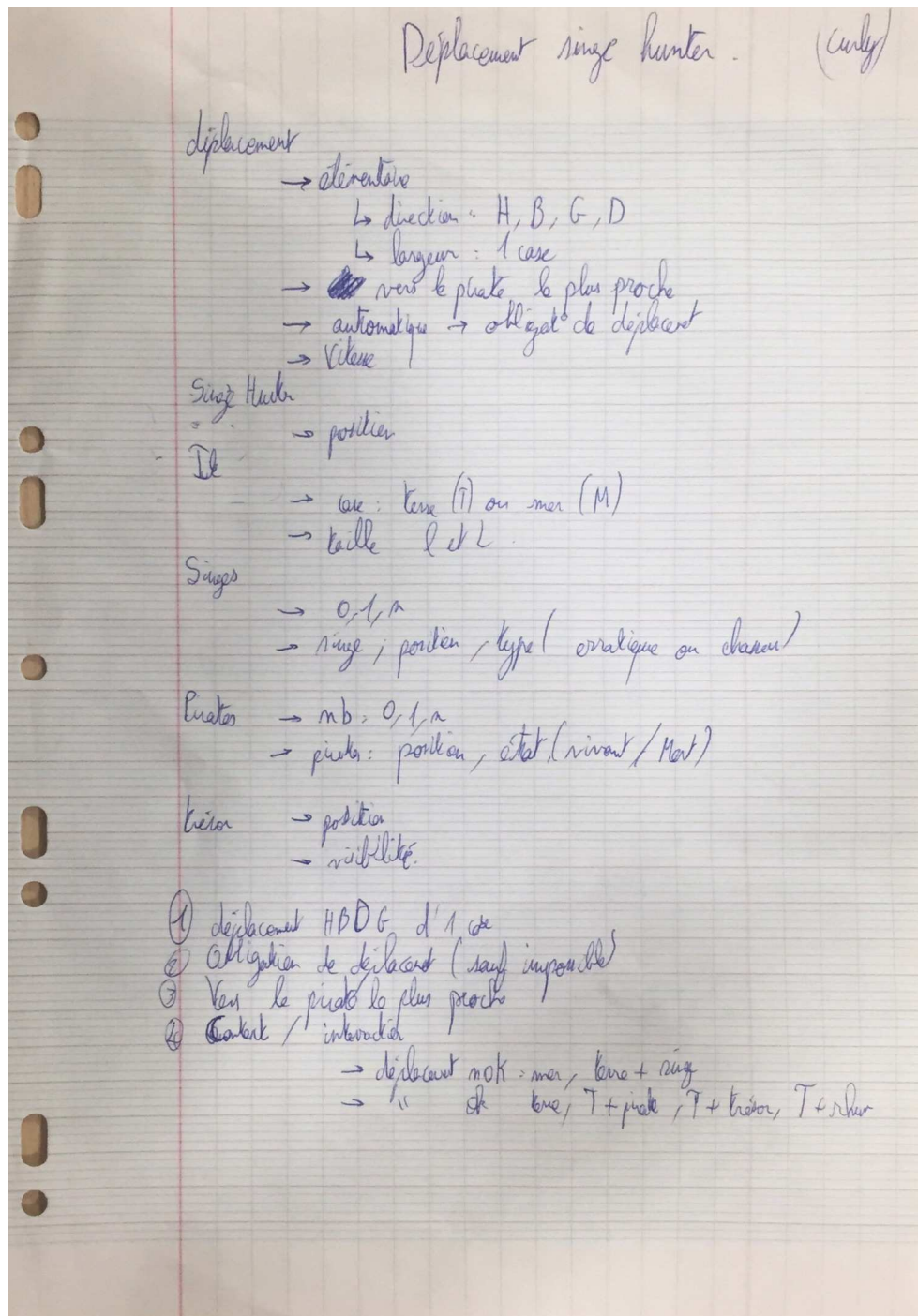


FIGURE 1 – Analyse partitionnelle du singe chasseur



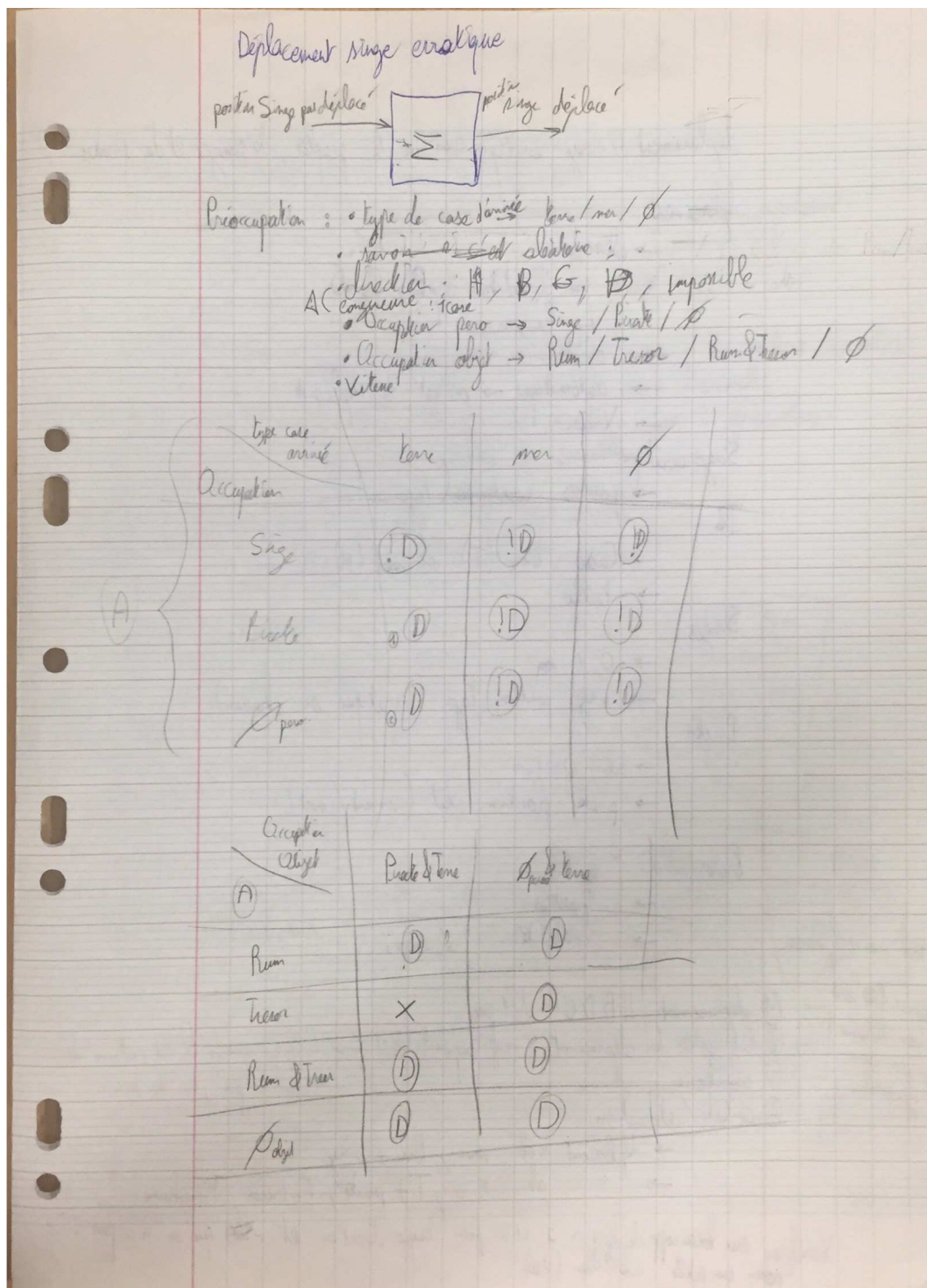


FIGURE 2 – Analyse partitionnelle du singe erratique

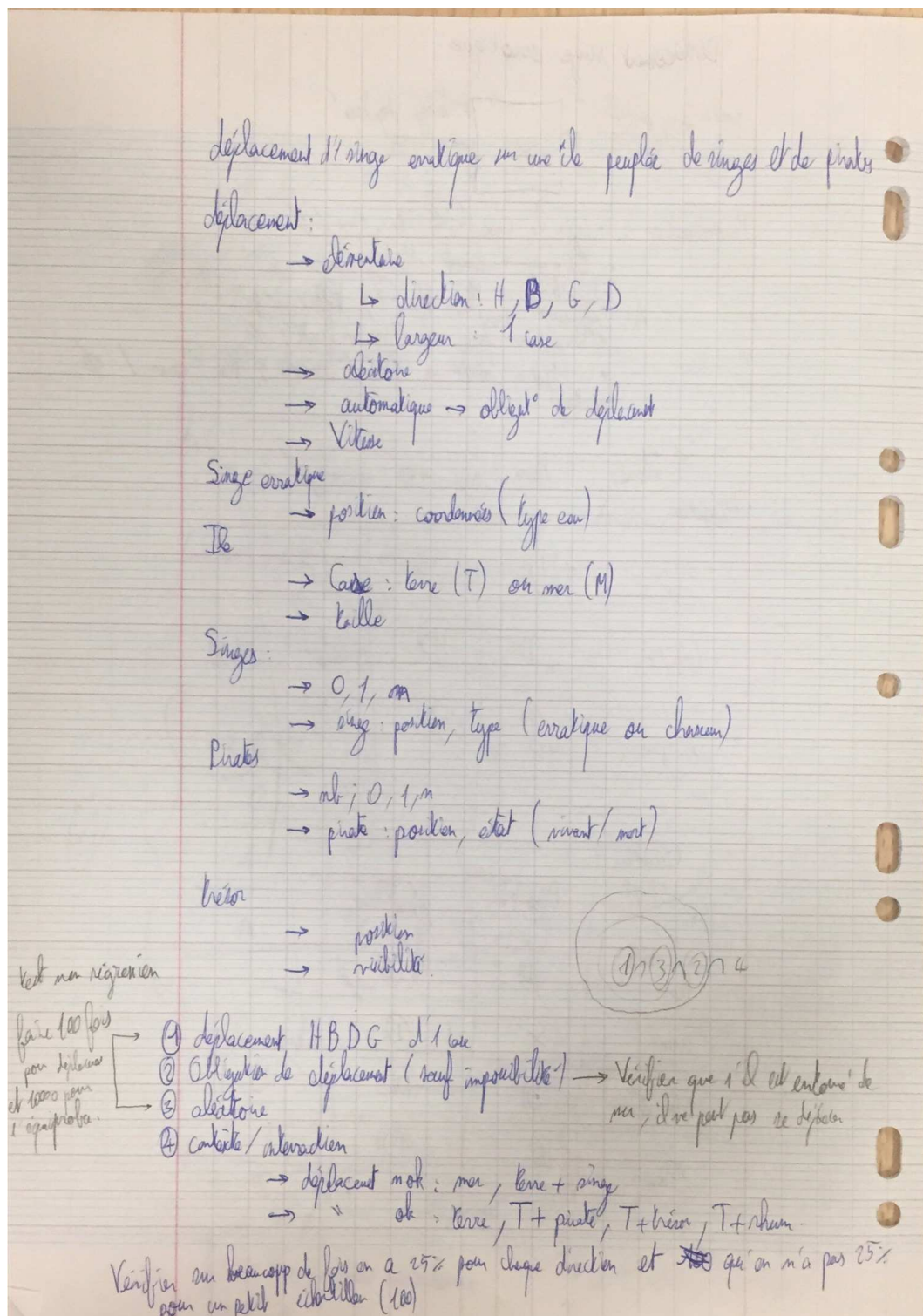


FIGURE 3 – Analyse partitionnelle du déplacement d'un singe erratique