

<b>Version de l'application testée</b>	1.0.0
<b>Date du test</b>	05.11.2024
<b>Nom du testeur</b>	Iris

## Scénario 1 : Deviner le chiffre en une tentative

Étape	Description	Remarque
Arrange / Given	<i>Jeu Fourchette</i>	
Act / When	<i>Essayer de deviner le chiffre en une tentative</i>	Peu probable, vu que c'est un chiffre aléatoire de 0 à 100.
Assert / Then	<i>Il y a au maximum 10 tentatives, le but est de voir si c'est possible de le deviner en un essai.</i>	

Résultat : ☐ OK ☐ KO

Remarque :

--

## Scénario 2 : Mettre toujours le même chiffre à deviner !

Étape	Description	Remarque
Arrange / Given	<i>Jeu Fourchette</i>	
Act / When	<i>A chaque tentative mettre le même chiffre à deviner.</i>	Il en a max 10, le programme vous annonce à chaque fois combien il vous en reste.
Assert / Then	<i>Voir si le programme arrive à détecter que c'est toujours le même chiffre ou si rien ne se passe</i>	

Résultat : ☐ OK ☐ KO

Remarque :

--

## Scénario 3 : Essayer de mettre des chiffres à virgule

Étape	Description	Remarque
Arrange / Given	<i>Jeu Fourchette</i>	
Act / When	<i>Mettre des chiffres à virgule de 0 à 100.</i>	
Assert / Then	<i>Voir si l'ordinateur accepte des chiffres à virgule (error ?) et donc si le programme sait les reconnaître.</i>	

Résultat : ☐ OK ☐ KO

Remarque :

--

Date et signature du testeur	05.11.2024, IRIS GABRIELA
Recommandation (go/nogo)	