

Cas d'utilisations et cas de tests

DIBERDER Evan
REGNIER Alix
COSNIER Quentin
BUAN Kilian

Élément de test de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'utilisation	Création d'une nouvelle partie
Acteur	Joueur
Événement déclencheur	Appuie sur le bouton "Nouvelle partie"
Parties prenantes et leurs intérêts	Joueur - pouvoir commencer à jouer
Niveau	5
Portée	Données joueurs pour la création d'une nouvelle partie: <ul style="list-style-type: none">• Nom du tamagotchi - séquence de caractères dont la casse est libre au joueur, longueur maximale 16 caractères• Type de tamagotchi - choix du type grâce à un bouton• Difficulté de la partie - choix de la difficulté grâce à un bouton
Préconditions	Aucune
Post-conditions	La partie est créée; le joueur joue
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le joueur donne un nom, choisit un type de tamagotchi et enfin la difficulté.2. Pour chaque champ de données, le contrôleur vérifie l'intégrité des données.3. Le joueur peut commencer à jouer
Scénarii de test	<ol style="list-style-type: none">1. Entrées vides (test de limites)<ol style="list-style-type: none">a. Nom = " ". Type de tamagotchi et difficulté non saisis.b. Pour le nom <i>c.f. extension</i>. Sinon affichage d'un message d'erreur à côté des composants pour indiquer qu'une valeur est attendue.2. Entrées incorrectes<ol style="list-style-type: none">a. Nom = "Mon tamagotchi bougon"b. Affichage d'un message d'erreur indiquant que le nom est trop long (plus de 16 caractères)

Extensions	1. Si le joueur ne saisit pas de nom, le nom associé au type du tamagotchi précédé d'un article e.g "Le chien" est attribué comme nom au tamagotchi.
<i>Contraintes</i>	Aucune

Élément de test de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'utilisation	Chargement d'une partie
Acteur	Joueur
<i>Événement déclencheur</i>	Appuie sur le bouton "Charger partie" dans le menu des sauvegardes
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Joueur - pouvoir reprendre la partie là où il s'est arrêté
<i>Niveau</i>	5
<i>Portée</i>	Sélection de la partie - Choix de la partie à charger grâce à une liste et un bouton pour charger la partie
<i>Préconditions</i>	Existence d'une partie sauvegardée
<i>Post-conditions</i>	La partie est chargée; le joueur joue
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur appuie sur "Charger une partie" 2. Le joueur choisit la partie qu'il souhaite charger 3. Le joueur joue là où il s'était arrêté
Scénarii de test	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aucune partie sélectionnée <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur appuie sur "Charger une partie" b. Le joueur appuie sur le bouton pour charger la partie sélectionnée. c. Affichage d'un message d'erreur indiquant que le joueur doit sélectionner une partie. 2. Aucune partie trouvée <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur appuie sur le bouton "Charger une partie" b. Affichage d'un message indiquant qu'aucune partie n'a été trouvée. Retour au menu principal
Extensions	Si aucune sauvegarde de partie n'existe, on affiche qu'aucune partie n'a été trouvée.
<i>Contraintes</i>	Aucune

Élément de test de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'utilisation	Suppression d'une partie
Acteur	Joueur
Événement déclencheur	Appuie sur le bouton "Supprimer partie"
Parties prenantes et leurs intérêts	Joueur - pouvoir gérer ses parties
Niveau	4
Portée	Sélection de la partie - Choix de la partie à supprimer grâce à un bouton associé à celle-ci
Préconditions	Existence d'une partie sauvegardée
Post-conditions	La partie est supprimée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur appuie sur "Charger une partie" 2. Le joueur choisit la partie qu'il souhaite supprimer 3. La partie est supprimée
Scénarii de test	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aucune partie sélectionnée <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur appuie sur "Charger une partie" b. Le joueur appuie sur le bouton pour supprimer la partie sélectionnée. c. Affichage d'un message d'erreur indiquant que le joueur doit sélectionner une partie. 2. Aucune partie trouvée <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur appuie sur le bouton "Charger une partie" b. Affichage d'un message indiquant qu'aucune partie n'a été trouvée. Retour au menu principal
Extensions	Si aucune sauvegarde de partie n'existe, on affiche qu'aucune partie n'a été trouvée.
Contraintes	Aucune

Élément de test de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'utilisation	Changer de pièce
Acteur	Joueur
Événement déclencheur	Le joueur appuie sur le bouton changer de pièce
Parties prenantes et leurs intérêts	Joueur - pouvoir gérer les besoins du tamagotchi
Niveau	5
Portée	Boutons à gauche et à droite de la pièce afin de changer de pièce.
Préconditions	Le joueur joue
Post-conditions	Pièce changée; le joueur joue
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur "Changer de pièce" 2. Le tamagotchi change de pièce 3. Le joueur continue de jouer
Scénarii de test	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tamagotchi en pleine action <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur clique sur le bouton pour changer de pièce alors que le tamagotchi est en train d'effectuer une action spécifique à la pièce dans laquelle il se trouve. b. Affichage d'un message indiquant qu'il faut attendre que le tamagotchi finisse sa tâche 2. Tamagotchi mort <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur clique sur le bouton pour changer de pièce alors que le tamagotchi est mort. b. Affichage d'un message indiquant que le tamagotchi est mort et ne peut plus se déplacer.
Extensions	Aucune
Contraintes	Aucune

