

Plan

Catégorie : Fonctionnalité

Test 1.1 : Le site est accessible

Entrée : visite l'url du site

Sortie :

- Aucune, le framework ne génère pas d'erreur

Test 1.2 : les site est prêt à jouer quand on y accède

Entrée : visite de l'url du site

Sortie attendue :

- Le score de départ correspond à "0-0"
- une grille 3x3 est affichée
- le bouton "rejouer" est visible mais pas cliquable
- Un message invite le joueur 1 à jouer

Test 1.3 : Clic bien géré

Entrée : Click sur une case de la grille

Sortie :

- Avoir un X dans une case
- Un message invitant le joueur 2 à jouer

Test 1.4 : Alternance Joueur

Entrée : Les deux joueurs click chacuns leur tour sur la grille

Sortie :

- Avoir un X puis un O dans les cases.
- Avoir un message invitant le joueur 2 à jouer puis le joueur 1 de nouveau

Test 1.5 : Rejouer Disable

Entrée : On click sur le bouton rejouer

Sortie :

- Le bouton doit être grisé et non cliquable

Test 1.6 : Rejouer Enable

Entrée : On fait une partie pour ensuite avoir le bouton rejouer enable

Sortie :

- Rejouer est cliquable

Test 1.7 : Taille de la grille trop grande

Entrée : On entre une taille de la grille trop grande

Sortie :

- Message d'erreur disant "Taille Invalide"

Test 1.8 : Taille de la grille trop petite

Entrée : On entre une taille de la grille trop petite

Sortie :

- Message d'erreur disant "Taille invalide"

Catégorie : Gestion victoire morpion simple

Test 2.1 : Victoire Colonne 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.2 : Victoire Ligne 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.3 : Victoire Diagonale 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.4 : Victoire Colonne 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.5 : Victoire Ligne 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.6 : Victoire Diagonale 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.7 : Victoire Colonne 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.8 : Victoire Ligne 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.9 : Victoire Diagonale 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.10 : Victoire Colonne 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.11 : Victoire Ligne 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.12 : Victoire Diagonale 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.13 : Victoire Colonne 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.14 : Victoire Ligne 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.15 : Victoire Diagonale 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.16 : Victoire Colonne 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.17 : Victoire Ligne 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 2.18 : Victoire Diagonale 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Catégorie : Gestion victoire morpion complexe

Test 3.1 : Victoire Colonne 3x3

Entrée :

- Termine une partie

- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.2 : Victoire Ligne 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.3 : Victoire Diagonale 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 3 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.4 : Victoire Colonne 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 4 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.5 : Victoire Ligne 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 4 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.6 : Victoire Diagonale 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 4 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.7 : Victoire Colonne 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 5 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.8 : Victoire Ligne 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 5 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.9 : Victoire Diagonale 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 5 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.10 : Victoire Colonne 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 6 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.11 : Victoire Ligne 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 6 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.12 : Victoire Diagonale 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 6 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.13 : Victoire Colonne 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 7 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.14 : Victoire Ligne 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 7 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.15 : Victoire Diagonale 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 7 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.16 : Victoire Colonne 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 8 croix en colonne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.17 : Victoire Ligne 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 8 croix en ligne

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Test 3.18 : Victoire Diagonale 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 gagne en plaçant 8 croix en diagonale

Sortie :

- Le texte "Le joueur 1 a gagné" s'affiche
- Le texte "X : 1 - O : 0" se met à jour

Catégorie : Égalité morpion

Test 4.1 : Égalité 3x3

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 3 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Test 4.2 : Égalité 4x4

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 4 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer

- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Test 4.3 : Égalité 5x5

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 5 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Test 4.4 : Égalité 6x6

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 6 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Test 4.5 : Égalité 7x7

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 7 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Test 4.6 : Égalité 8x8

Entrée :

- Termine une partie
- Sélectionne la taille 8 de la nouvelle grille et appuie sur rejouer
- le joueur 1 et le joueur 2 cliquent sur les cases de sortent à faire égalité

Sortie :

- Le texte "Match nul !" s'affiche
- Le texte "X : 0 - O : 0" reste ainsi

Catégorie : Alternance victoire