**Objectif du plan** :

1. Un utilisateur clique sur une carte et regarde les informations.
2. Un administrateur se connecte et décide d’ajouter une carte, puis une fois valider se rend compte qu’il a fait une erreur. Il décide donc de modifier la carte. Suite à cela il se rend compte que la carte ne fait pas partie du jeu et décide de la supprimer.

**Jeux de données** : base de test SQLite : « carte.db ».

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **Date** | **Auteur** | **Scénario** | **Résultat attendu** |
| T1 | 23/12/2015 | CS | L’utilisateur clique sur une carte dans la liste. | Les informations de la carte s’affichent. |
| T2 | 23/12/2015 | CS | Menu fichier > connexion L’administrateur entre admin dans le champs identifiants et 1234 dans le champs mot de passe et appuie sur ok. | Les boutons apparaissent en bas de la fenêtre, et dans le menu un onglet apparait. |
| T3 | 23/12/2015 | CS | Menue carte > ajouter laisser tous les champs vides,  Cliquer sur le bouton valider | Un message d’erreur s’affiche. |
| T4 | 23/12/2015 | CS | Menue carte > Modifier saisir « Aile de mort » dans le champs nom  laisser le champ histoire vide,  Cliquer sur le bouton valider | Un message d’erreur s’affiche. |
| T5 | 23/12/2015 | CS | Menue carte > Supprimer Ne pas sélectionné de carte au préalable | Un message d’erreur s’affiche. |