

CAS D'UTILISATION POUR LA VALIDATION

IDENTIFICATION

Nom : scénario de test pour la validation au laboratoire

But : détailler un scénario simple de validation en laboratoire

Acteur principal : classe [Tests](#)

Mise à jour le : 9 janvier 2024

Auteur : tuteur de l'APP

Version : 1.6

SCENARIO

Précondition

- Un canevas nouvellement créé.
- Ce scénario de test est mis en œuvre par une méthode spécifique de la classe [Tests](#).
 - Comprenant l'ensemble des étapes demandées (**étapes 1 à 20**).

Postcondition

- Uniquement ce scénario a été présenté pour la validation.
- Le déroulement a été automatisé : aucune intervention de l'utilisateur.
- L'affichage a été fait à la console et était lisible et bien structuré.
- L'affichage d'un canevas doit respecter ce qui est indiqué à l'annexe A du guide étudiant.
- **Les deux informations suivantes devront être affichées en console lors de l'exécution du scénario de tests de la validation :**
 - **Numéros d'étapes**
 - **Opération** et données fournies au canevas, comme le détail d'activation d'une couche, des formes créés, des décalages utilisés, etc.

Limitations

- Le scénario de test est de couverture limitée. Il ne teste pas toutes les situations.
- **D'autres cas de tests pourraient être utilisés lors de la correction de la problématique.**

IMPORTANT! Pour la validation, assurez-vous que la capacité de départ du vecteur soit de **2.**

Enchainement nominal

Le scénario de test pour la validation est le suivant :

ÉTAPES 1 à 4

1. Activer la couche 2.
 - a. Ajouter les trois formes géométriques suivantes en respectant l'ordre, les points d'ancrages (x, y) et les dimensions spécifiées :
 - Un cercle ($x=0$, $y=1$, rayon=5)
 - Un carré ($x=1$, $y=2$, côté=6)
 - Un rectangle ($x=2$, $y=3$, largeur=4, hauteur=9)
2. Activer la couche 1.
 - a. Ajouter la forme géométrique suivante :
 - Un rectangle ($x=0$, $y=0$, largeur=12, hauteur=3)
3. Afficher le canevas (lister les informations des couches du canevas)
4. Afficher l'aire du canevas

ÉTAPE 5 à 8

5. Activer la couche 0.
 - a. Ajouter les trois formes géométriques suivantes en respectant l'ordre, les points d'ancrages (x, y) et les dimensions spécifiées :
 - Un rectangle ($x=0$, $y=0$, largeur=1, hauteur=1)
 - Un carré ($x=0$, $y=0$, côté=1)
 - Un cercle ($x=0$, $y=0$, rayon=1)
6. Activer la couche 2.
 - a. Appliquer une translation sur la couche selon : $x=2$ et $y=1$.
 - b. Les nouvelles coordonnées des formes de cette couche seront :
 - Un cercle ($x=2$, $y=2$, rayon=5)
 - Un carré ($x=3$, $y=3$, côté=6)
 - Un rectangle ($x=4$, $y=4$, largeur=4, hauteur=9)
7. Afficher le canevas (lister les informations des couches du canevas)
8. Afficher l'aire du canevas

ÉTAPE 9 à 13

9. Activer la couche 0
 - a. Retirer la deuxième (2^e) forme de la couche
10. Réinitialiser la couche 1
11. Activer la couche 4
12. Afficher le canevas (lister les informations des couches du canevas)
13. Afficher l'aire du canevas

ÉTAPE 14 à 16

14. Réinitialiser le canevas.
15. Afficher le canevas (lister les informations des couches du canevas)
16. Afficher l'aire du canevas

ÉTAPE 17 à 20

17. Activer la couche 3
 - a. Ajouter la forme géométrique suivante :
 - Un carré ($x=10$, $y=10$, côté=10)
 - Une forme « *null* »
18. Activer la couche 6
19. Afficher le canevas (lister les informations des couches du canevas)
20. Afficher l'aire du canevas