

Plan de test use case Move

Cas d'utilisation:

L'application doit permettre à un utilisateur de se déplacer sur la carte.

Specification

Exigences	Description
Ex M1	L'utilisateur ayant fait un déplacement sur la dernière case, est le vainqueur du jeu.
Ex M2	L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases comprises entre 2 et 12.
Ex M3	Si l'utilisateur doit se déplacer au-delà de la dernière case, il reprend son déplacement à partir de la première case.
Ex M4	Si l'utilisateur se déplace sur une case où il y a un autre utilisateur, alors un combat aura lieu entre les deux utilisateurs.
Ex M5	L'utilisateur ayant fait un déplacement sur une case spéciale déclenche l'effet de la case spéciale.

Plan de tests

Configuration 1 :

Objectif du test :

Vérifier que lorsque le joueur se trouve sur l'avant-dernière case et obtient un nombre de déplacement supérieur à 2, il recommence à partir de la première case du plateau.

Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases.
- Le joueur est placé sur l'avant-dernière case du plateau.

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Placer le joueur sur l'avant-dernière case du plateau.

Étape 2 : Lancer les dés et obtenir un score supérieur à 2.

Postcondition

- Le joueur recommence à partir de la première case du plateau après avoir dépassé la dernière case.

Constater que

- Le joueur, après avoir dépassé la dernière case, se trouve correctement sur la case suivante à partir de la première case.
- Le nombre de déplacements restants après le passage par la dernière case est correctement comptabilisé.

Exigences

- **M3** : Si l'utilisateur doit se déplacer au-delà de la dernière case, il reprend son déplacement à partir de la première case.
- **M2** : L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.

Configuration 2 :

Objectif du test :

Vérifier que lorsque le joueur fait un déplacement sur la dernière case, il gagne bien la partie.

Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases.
- Le joueur est placé à maximum 12 cases de la dernière case.
- Le joueur est placé à une distance minimum de 2 cases de la dernière case.
- La dernière case est atteignable par le joueur en un seul lancer de dés.

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Placer le joueur à une distance entre 12 et 2 case de la dernière case

Étape 2 : Lancer les dés et obtenir un score qui permet au joueur de se déplacer sur la dernière case .

Étape 3 : Vérifier que la position du joueur est sur la dernière case du jeu

Postcondition

- Le joueur arrive sur la dernière case du jeu.

Constater que

- Le joueur, se situe sur la dernière case du jeu
- Le joueur gagne la partie

Exigences

- **M1** : L'utilisateur ayant fait un déplacement sur la dernière case, est le vainqueur du jeu.
- **M2** : L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.

Configuration 3 :

Objectif du test :

Vérifier que le déplacement d'un joueur sur le plateau de jeu se fait avec un nombre de cases compris entre 2 et 12.

Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases.
- Le joueur est placé sur une case initiale du plateau.

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Lancer les dés pour le déplacement du joueur.

Étape 2 : Vérifier le nombre de cases parcourues par le joueur.

- *Détails* : Vérifier que le nombre de cases parcourues par le joueur est compris entre 2 et 12.

Postcondition

- Aucune postcondition spécifique.

Constater que

- Le joueur se déplace d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
- Le nombre de cases parcourues par le joueur est correct.
- Le joueur est sur la case n

Exigences

- **M2** : L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
-

Configuration 4 :

Objectif du test :

Vérifier que lorsque deux joueurs sont sur la même case, un combat se déclenche entre les deux joueurs.

Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases.
- Le joueur 1 est sur une case du jeu
- Le joueur 2 est placé entre 2 et 12 case du joueur 1
- Le joueur 2 peut atteindre le joueur 1 avec un seul lancé de dés.

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Placer le joueur 1 sur une case initiale du plateau.

Étape 2 : Placer le joueur 2 entre 2 et 12 case du joueur 1

Étape 3 : Lancer les dés et obtenir un score qui permet au joueur 2 de se déplacer sur la case du joueur 1 .

Postcondition

- Le joueur 2 arrive sur la case du joueur 1.

Constater que

- Le joueur 1 et le joueur 2 sont sur la même case
- Un combat est lancé entre le joueur 1 et le joueur 2

Exigences

- **M2** : L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
- **M4** : Si l'utilisateur se déplace sur une case où il y a un autre utilisateur, alors un combat aura lieu entre les deux utilisateurs.

Configuration 5 :

Objectif du test :

Vérifier que lorsque le joueur se déplace sur une case spéciale l'événement de la case spéciale se déclenche

Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases
- Les cases spéciales sont sur le plateau
- Une case spéciale est atteignable par le joueur avec 1 seul lancé de dés

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Placer le joueur 1 sur une case initiale du plateau.

Étape 2 : Sélectionner une case spéciale et définir son événement associé.

Étape 3 : Positionner la case spéciale entre 2 et 12 cases du joueur

Étape 4 : Lancer les dés et obtenir un score qui permet au joueur de se déplacer sur la case spéciale.

Étape 5 : Déplacer le joueur sur la case spéciale

Postcondition

- Le joueur se situe sur la case spéciale.

Constater que

- L'événement associé à la case spéciale se déclenche correctement.

Exigences

- **M2** : L'utilisateur doit se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
- **M5** : L'utilisateur ayant fait un déplacement sur une case spéciale déclenche l'effet de la case spéciale.