

# Rapport de Test pour le Cas d'Utilisation "Move"

## Objectif du Test:

Vérifier les comportements de déplacement des joueurs sur le plateau de jeu en fonction des différentes configurations définies.

## Description de la Fonctionnalité:

L'application permet aux utilisateurs de se déplacer sur un plateau de jeu en lançant des dés. Les mouvements peuvent inclure des rebonds à partir de la première case après avoir dépassé la dernière case, des victoires en atteignant la dernière case, des déplacements valides entre 2 et 12 cases, des combats entre joueurs et des événements déclenchés sur des cases spéciales.

## 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.

## Environnement de Test

- **Système d'exploitation:** Mac OS 14.5
- **Version de Java:** JDK 17
- **Outils:**
  - JUnit 5.7.1
  - gradle 8.7

---

## Configuration 1 : Déplacement au-delà de la dernière case

### 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.

**Étape 3** : Déplacer le joueur du résultat obtenu lors du lancer de dés.

**Étape 4** : Vérifier que le joueur est bien reparti du début de la case

**Étape 5** : Vérifier que la position d'arrivée est égale à la position de départ plus le résultat des dés, modulo la taille du plateau.

## Postcondition

- Position d'arriver du joueur entre la case 1 et 12 du plateau
- Position d'arriver = (position départ + résultat des dés) % taille du plateau

## 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.

## Résultats des Tests

- **Cas de Test 1**: Le joueur est déplacé de la case 29 à la case 2 après le lancer de dés.
- **Constat**: Le joueur, après avoir dépassé la dernière case, se trouve correctement sur la case suivante à partir de la première case.
- **Résultat**: Succès.

## Conclusion

Le test vérifie avec succès que le joueur recommence à partir de la première case après avoir dépassé la dernière case du plateau.

---

## Configuration 2 : Déplacement sur la dernière case

### Objectif du test :

Vérifier que lorsque le joueur fait un déplacement sur la dernière case, la partie se termine.

### 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.
- 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
- La partie est finie

## Exigences

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

## Résultats des Tests :

- **Cas de Test 2** : Le joueur se déplace sur la dernière case.
- **Constat** : Le joueur se situe sur la dernière case du jeu.
- **Résultat** : Test non applicable.

## Conclusion :

Ce test n'est pas applicable car le contrôleur de mouvement ne décide pas de la fin de la partie. Cette fonctionnalité doit être gérée par un autre composant du système.

---

## Configuration 3 : Déplacement d'un nombre de cases compris entre 2 et 12

### 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

- Position d'arriver = (position départ + résultat des dés) % taille du plateau

## 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.

## Résultats des Tests

- **Cas de Test 3**: Le joueur se déplace d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
- **Constat**: Le joueur se déplace correctement d'un nombre de cases compris entre 2 et 12.
- **Résultat**: Succès.

## Conclusion :

Le test vérifie avec succès que le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases compris entre 2 et 12 sur le plateau de jeu.

---

## Configuration 4 :

### Objectif du test :

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

### 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 .

**Etape 4:** La position du joueur 1 et la même que celle du joueur 2

**Etape 5 :** Faire une assertion sur la sortie afin qu'il affiche le message du combat

## 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 lancer 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.

## Résultats des Tests

- **Cas de Test 4:** Le joueur 2 se déplace sur la case du joueur 1.
- **Constat:**
  - Le joueur 1 et le joueur 2 sont sur la même case
  - Le message duel s'affiche correctement
- **Résultat:** Succès.

## Conclusion :

Le test vérifie avec succès que lorsque deux joueurs se trouvent sur la même case, un combat est déclenché.

---

## Configuration 5 :

### Objectif du test :

Vérifier que lorsque le joueur se déplacer sur une case spéciale l'évènement de la case spécial de se déclenche.

### Précondition

- Le plateau de jeu est configuré avec un nombre défini de cases.
- Les case spécial sont sur le plateau.
- Une case spécial 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.

**Etape 3 :** Positionner la case spécial entre 2 et 12 case du joueur

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

**Etape 5 :** Déplacer le joueur sur la case spécial.

**Etape 6 :** Faire une assertion sur la sortie afin qu'il affiche le message de la case spécial.

## Résultats des Tests :

- **Cas de Test 5 :** Le joueur se déplace sur une case spéciale.
- **Constat :** L'événement associé à la case spéciale se déclenche correctement.
- **Résultat :** Succès.

### Conclusion :

Le test vérifie avec succès que lorsque deux joueurs se trouvent sur la même case, un combat est déclenché.

## Postcondition

- Le joueur se situe sur la case spécial.

## 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.

## Résultats des Tests

- **Cas de Test 6 :** Le joueur se déplace sur une case spéciale.
- **Constat :** L'événement associé à la case spéciale se déclenche correctement.
- **Résultat :** Succès.

## Conclusion :

Le test vérifie avec succès que l'événement associé à une case spéciale se déclenche correctement lorsque le joueur s'y déplace.

## Conclusion Générale

Tous les tests (sauf le test de la Configuration 2 qui n'est pas applicable dans ce contexte) ont été réalisés avec succès, vérifiant les différents comportements de déplacement des joueurs sur le plateau de jeu en fonction des configurations définies. Les fonctionnalités de déplacement, de combats entre joueurs et de déclenchement d'événements sur les cases spéciales sont conformes aux exigences spécifiées.