

Plan de test use case Drink

Cas d'utilisation:

L'application doit permettre à un utilisateur de boire un liquide.

Specification

Exigences	Description
Ex D1	Le système doit vérifier que l'utilisateur possède le liquide.
Ex D2	Le niveau d'intoxication de l'utilisateur varie selon le liquide bu.
Ex D3	L'utilisateur a la possibilité de boire un liquide.
Ex D4	Le système doit enlever le liquide dans l'inventaire de l'utilisateur après avoir été bu.
Ex D5	Le niveau de vie de l'utilisateur varie selon le liquide bu.

Plan de tests

Configuration 1 :

Objectif du test :

Vérifie que le joueur ne pas boire de liquide si aucun liquide est dans son inventaire

Précondition

- Le joueur ne possède pas de liquide dans son inventaire

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Initialiser l'état du joueur sans liquide dans l'inventaire.

Étape 2 : Le joueur sélectionne l'action "boire un liquide".

Étape 3 : Le système vérifie l'inventaire du joueur.

Étape 4 : Le système affiche une erreur indiquant que le joueur ne possède pas de liquide dans son inventaire.

Postcondition

- Le système affiche une erreur indiquant que le joueur ne possède pas de liquide dans son inventaire.

Constater que

- Le joueur n'a consommé a consommé aucun liquide

Exigences

- **D1** :Le système doit vérifier que l'utilisateur possède le liquide.

Configuration 2 :

Objectif du test :

Vérifier que le joueur peut boire un liquide.

Précondition

- Le joueur possède du liquide dans son inventaire

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Initialiser l'état du joueur sans liquide dans l'inventaire.

Étape 2 :Le joueur boit le liquide contenu dans son inventaire

Postcondition

- Aucun

Constater que

- Le joueur n'a plus le liquide consommé dans son inventaire
- Le joueur a bu le liquide

Exigences

- **D1** :Le système doit vérifier que l'utilisateur possède le liquide.
- **D3** : L'utilisateur a la possibilité de boire un liquide.
- **D4** : Le système doit enlever le liquide dans l'inventaire de l'utilisateur après avoir été bu.

Configuration 3 :

Objectif du test :

Vérifie si le joueur a récupéré de la vie après avoir bu un liquide

Précondition

- Le joueur possède une potion de vie dans son inventaire

- Le joueur possède la métier de sa barre de vie

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Initialiser l'état du joueur avec une potion de vie dans l'inventaire.

Étape 2 : Le système enregistre la barre de vie du joueur

Étape 3 : Le joueur boit le liquide dans son inventaire

Étape 4 : Le système compare l'ancien barre de vie et la nouvelle

Postcondition

- La barre de vie du joueur a augmenter

Constater que

- Le niveau de vie du joueur a augmenter
- Le joueur a bu le liquide
- Le joueur ne possède plus le liquide dans son inventaire

Exigences

- **D1** : Le système doit vérifier que l'utilisateur possède le liquide.
- **D3** : L'utilisateur a la possibilité de boire un liquide.
- **D4** : Le système doit enlever le liquide dans l'inventaire de l'utilisateur après avoir été bu.
- **D5** : Le niveau de vie de l'utilisateur augmente adaptativement après avoir bu un liquide.

Configuration 4 :

Objectif du test :

Vérifie si la barre d'ivresse s'adapte après bu certains type de liquide

Précondition

- Le joueur possède du rhum
- La barre d'ivresse du joueur est à zéro

Étapes du Déroulement du Test

Étape 1 : Initialiser l'état du joueur avec du rhum dans l'inventaire.

Étape 2 : Le système enregistre la barre d'ivresse du joueur

Étape 3 : Le joueur boit le liquide dans son inventaire

Étape 4 : Le système compare l'ancien barre d'ivresse et la nouvelle

Postcondition

- La barre d'ivresse du joueur a augmenter

Constater que

- La barre d'ivresse du joueur a augmenter
- Le joueur ne possède plus le rhum dans son inventaire

Exigences

- **D1** :Le système doit vérifier que l'utilisateur possède le liquide.
- **D3** : L'utilisateur a la possibilité de boire un liquide.
- **D4** : Le système doit enlever le liquide dans l'inventaire de l'utilisateur après avoir été bu.
- **D2** :Le niveau d'intoxication de l'utilisateur varie selon le type de liquide bue .