

Plan de test use case Move

Cas d'utilisation:

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

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 2 et 12 cases 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 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.

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.

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

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

Étape 5 : Déplacer le joueur sur la case spécial

Postcondition

- Le joueur se situe sur la case spécial.

Constater que

- L'évènement 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.