

# Plan de test use case Drink

## Cas d'utilisation:

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

## 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 :

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 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 augmenté

## Constater que

- Le niveau de vie du joueur a augmenté
- 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 avoir bu certains types 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'ancienne barre d'ivresse et la nouvelle

## Postcondition

- La barre d'ivresse du joueur a augmenté

## 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 .