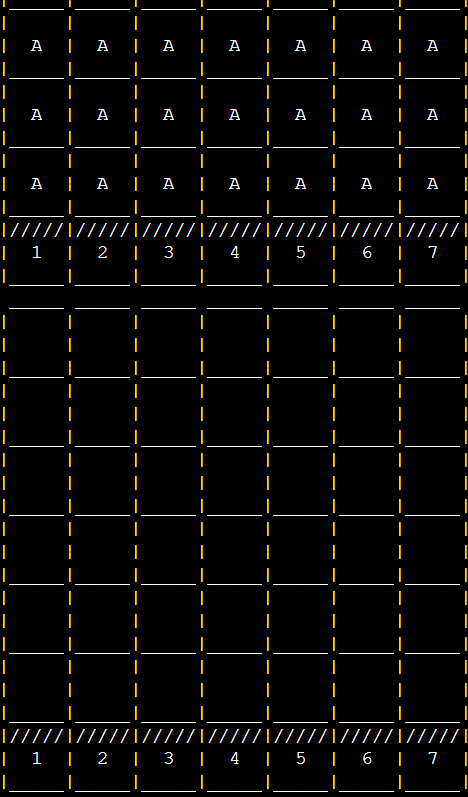
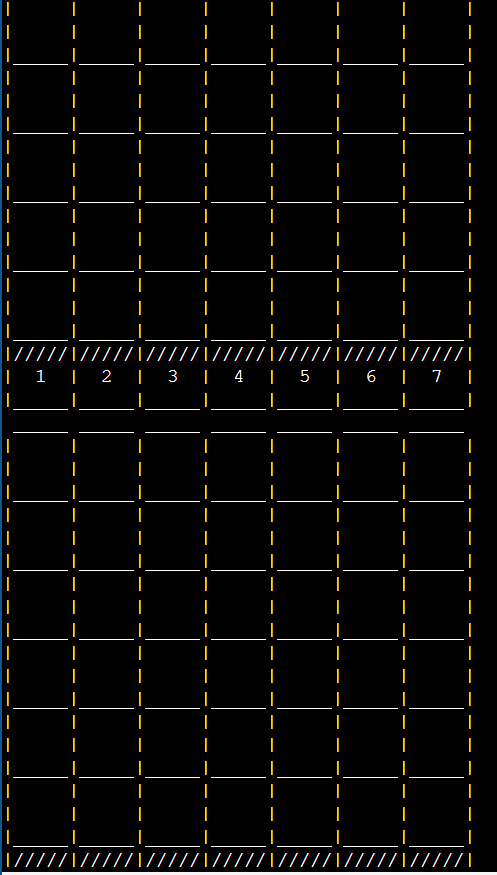
Cas de test du programme.

Ceci est le compte rendu de mes tests. Chaque page correspond à 1 test et les tests se suivent suivant l’ordre donné dans l’énoncé

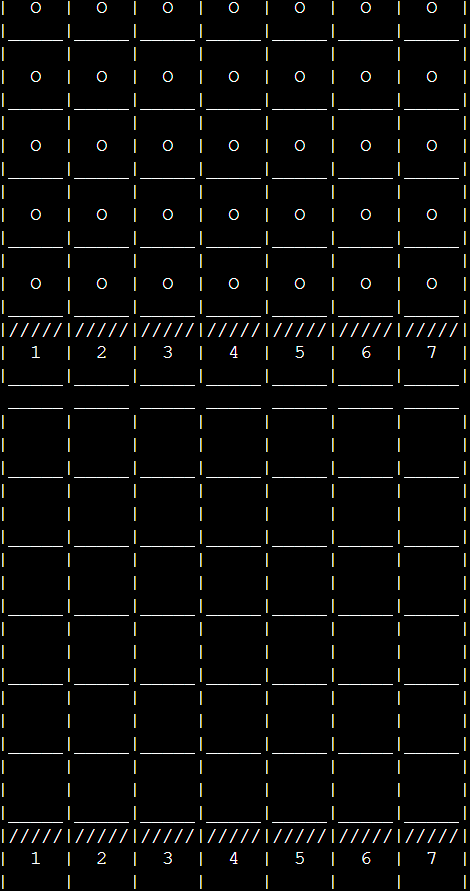
InitGrille: grille non initialisée => grille initialisée

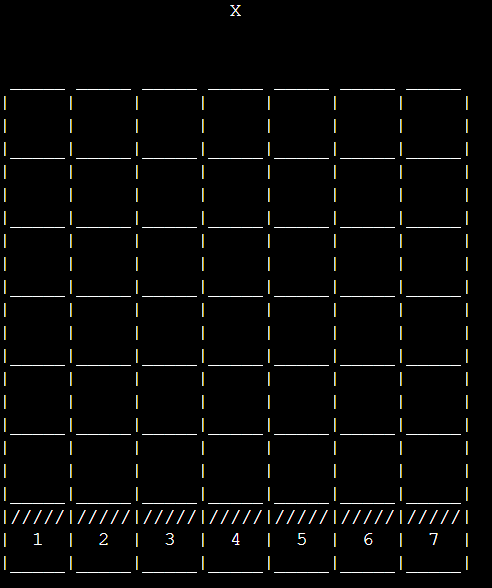


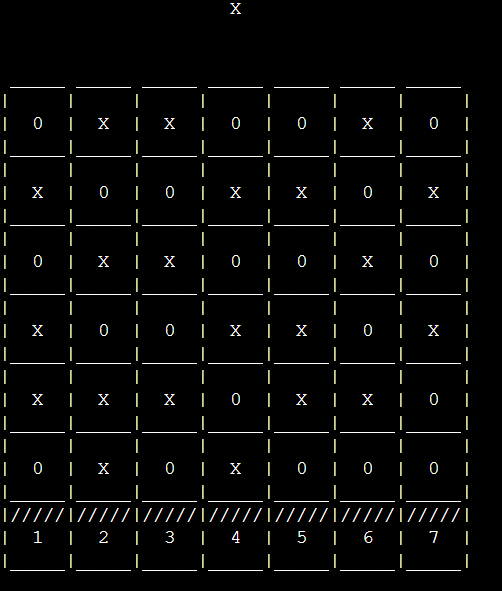
Grille déjà initialisée => Grille initialisée



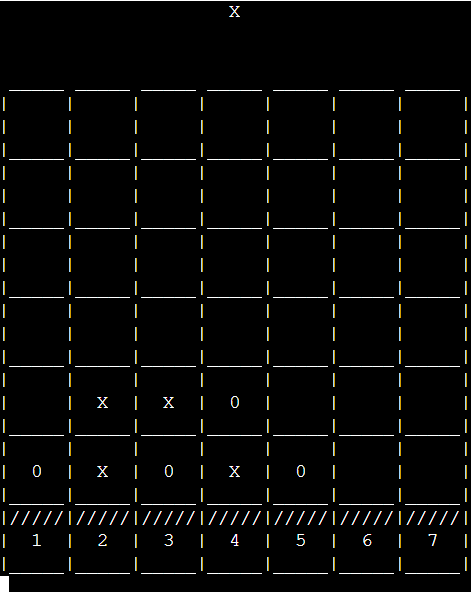
Grille remplit avec pion => grille initialisée



Affichage : Grille vide => grille afficher sans pions

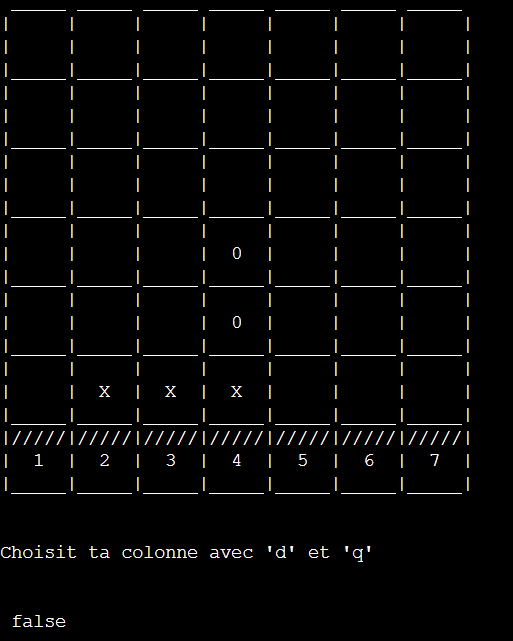
Grille plein => affiche grille pleine 

Grille partiellement remplie => affiche la grille partiellement remplit

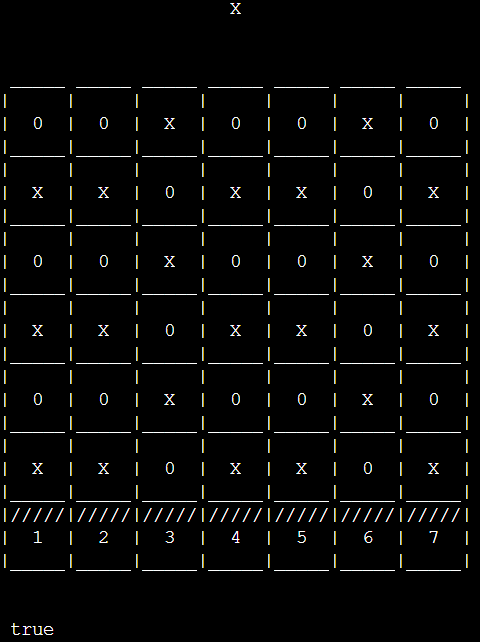


GRILLE PLEINE

Grille non plein => False

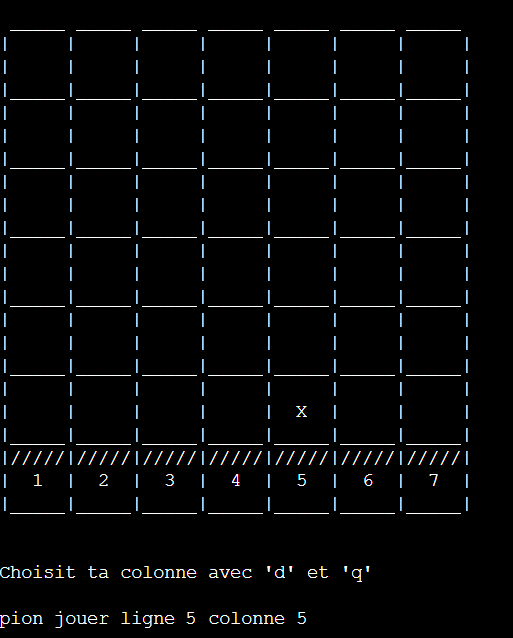


Grille pleine => True

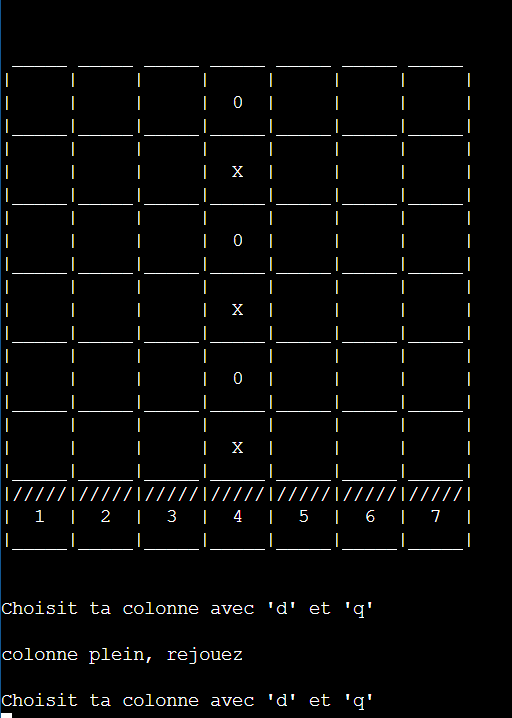


JOUER

On joue dans une colonne non pleine => ligne et colonne conformes

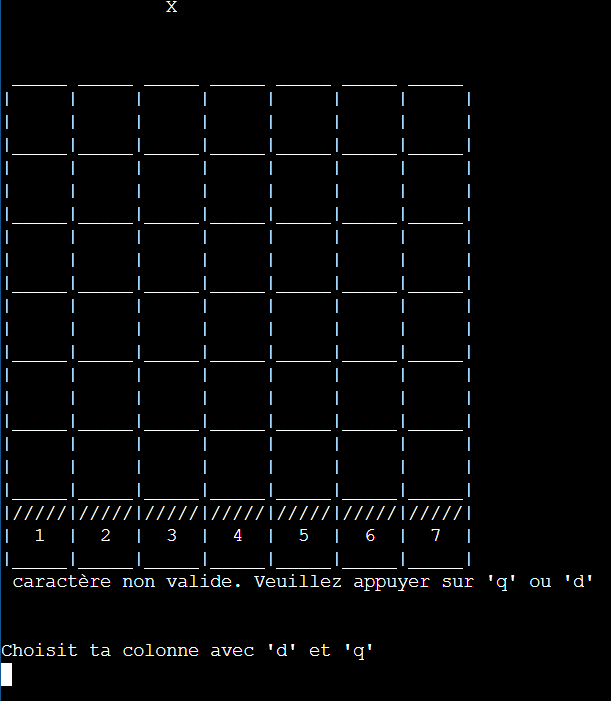
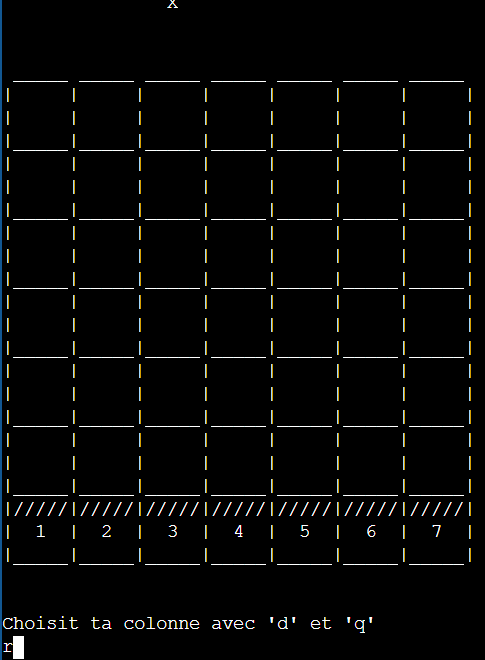


On joue dans une colonne pleine => invite à choisir une autre colonne

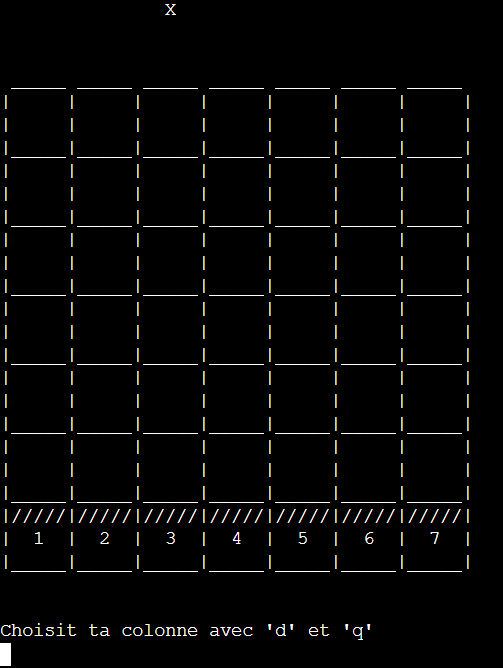
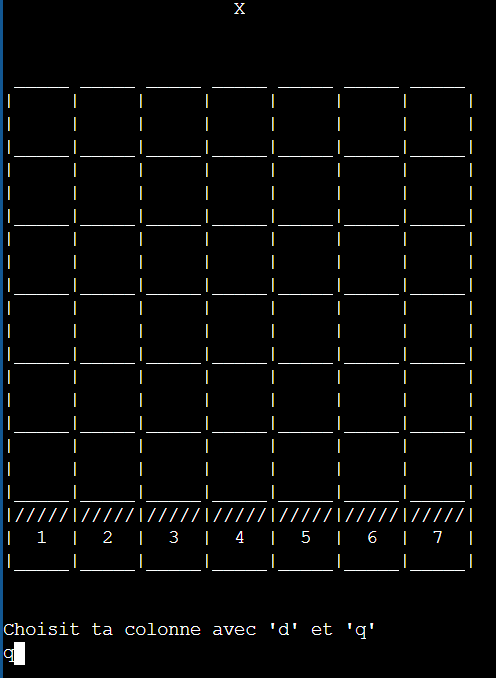


CHOISIR COLONNE

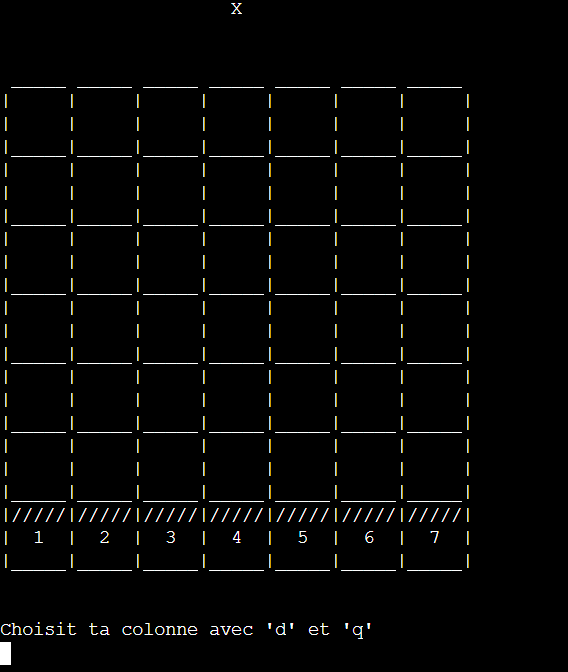
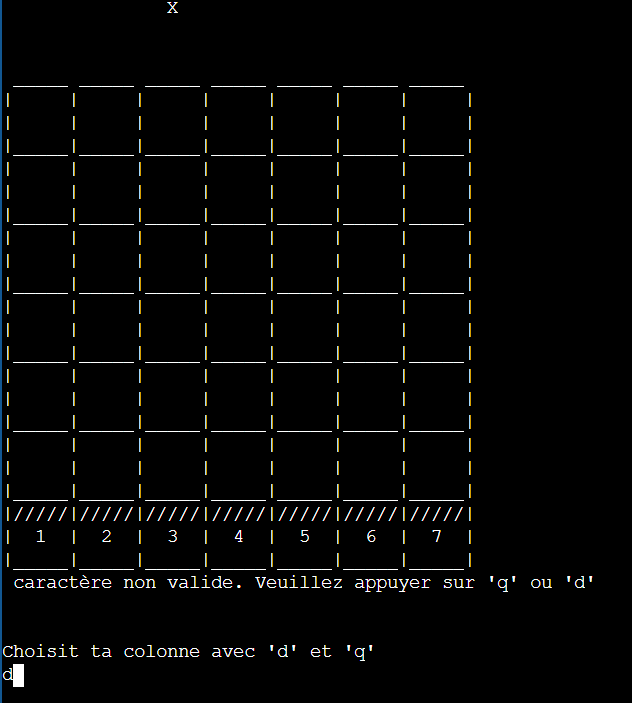
Pour le déplacement : caractère non valide => redemande la saisit



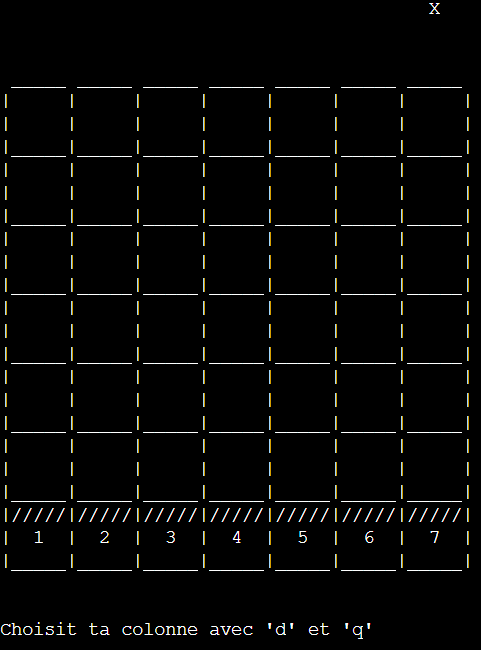
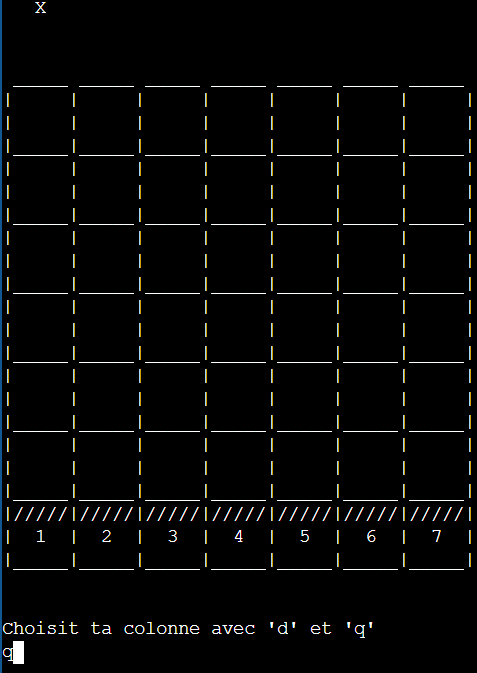
Colonne entre 2 et 7 et saisie de ‘q’ => pion déplacé vers la gauche



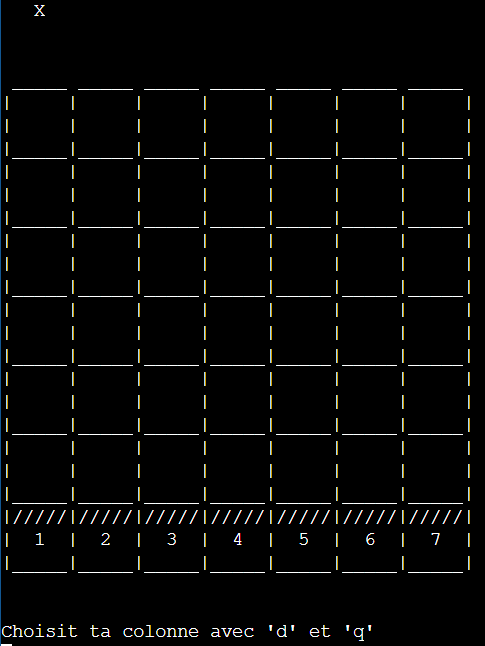
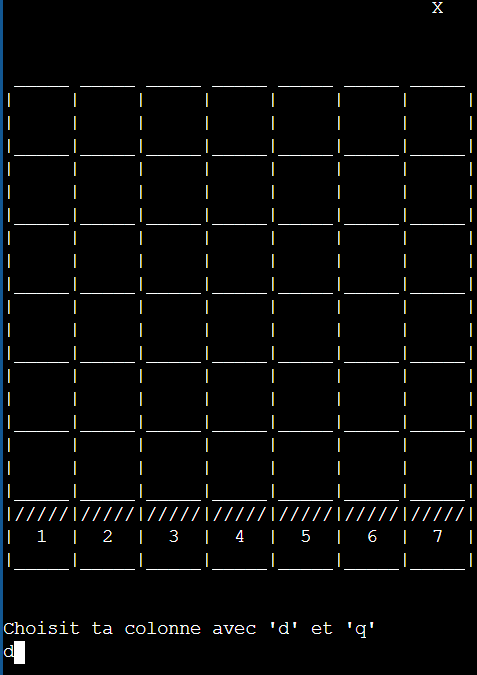
Colonne entre 1 et 6 et saisie de ‘d’ => pion déplacé vers la droite



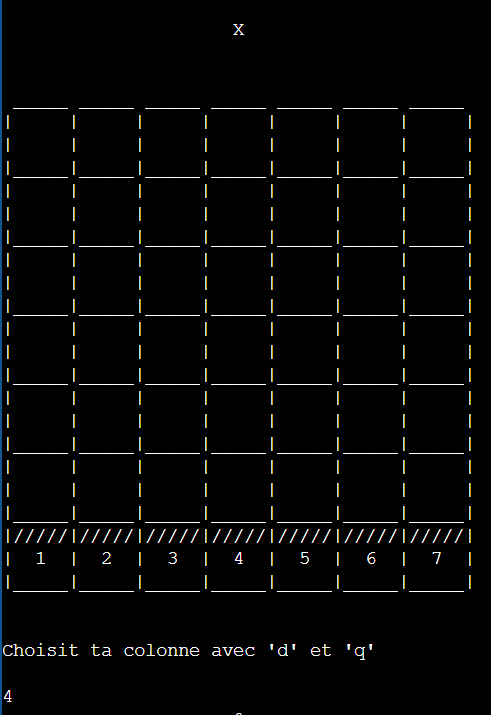
Colonne =1 et saisie ‘q’ => boucle en colonne 7



Colonne = 7 et saisie de ‘d’ => boucle en colonne 1

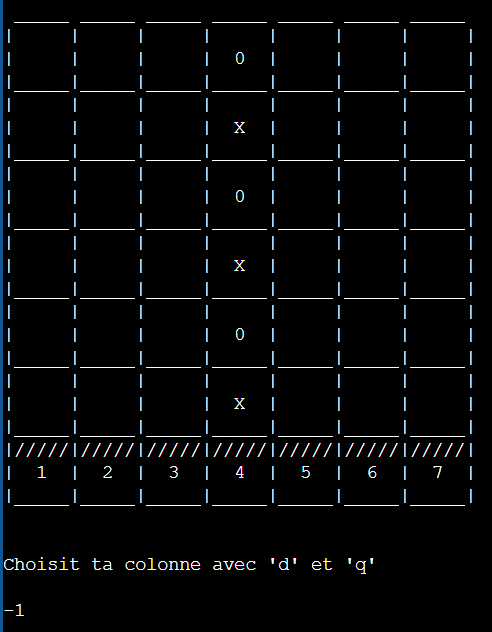


Colonne valide et saisie de la commande pour faire tomber le pion => retourne le num de la colonne

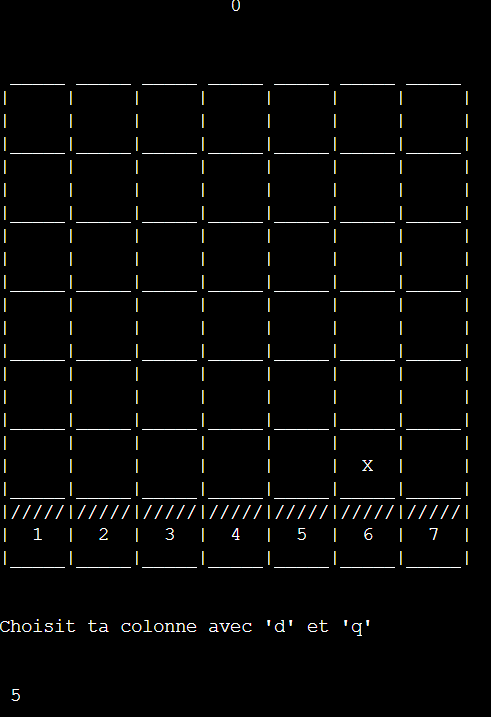


TOUVER LIGNE

Colonne pleine => retourne –1

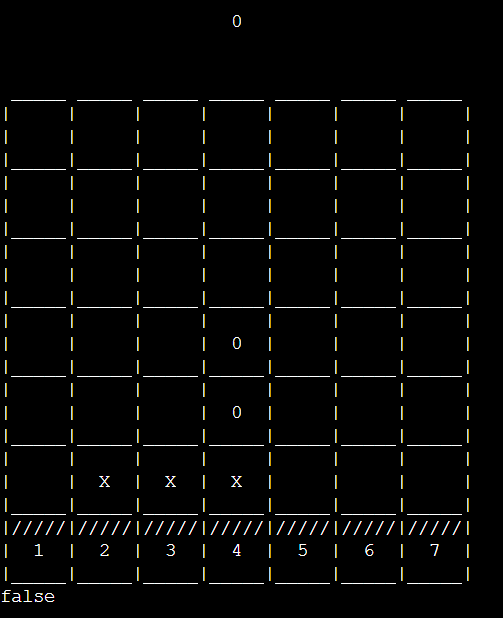


Colonne non pleine => le num de la lige correspondant à la première case libre

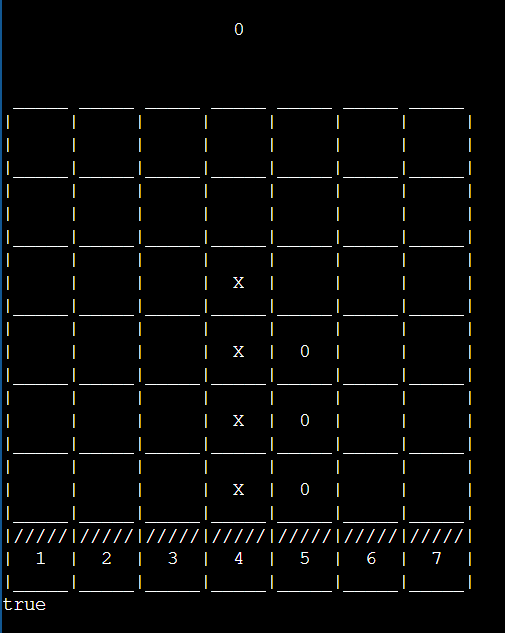


EST VAINQUEUR

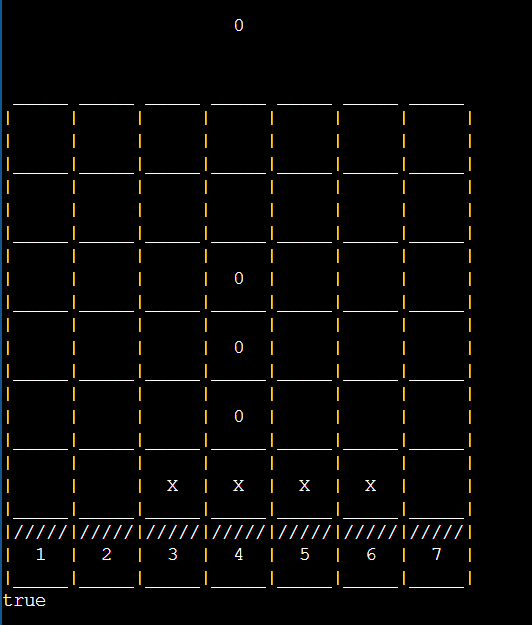
Pas 4 pions identique alignés => false



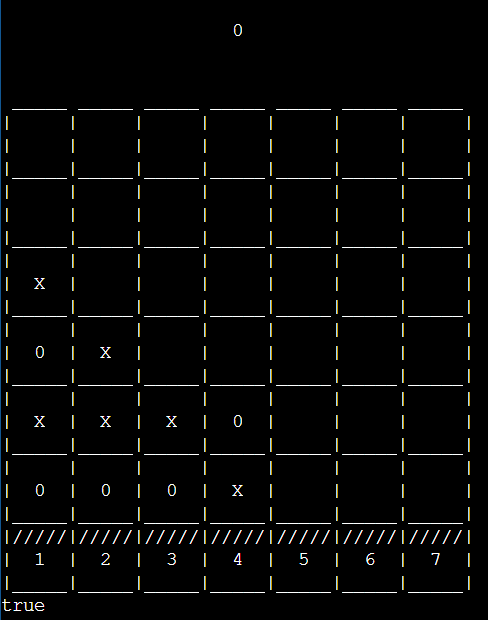
Colonne d’au moins 4 pions => true



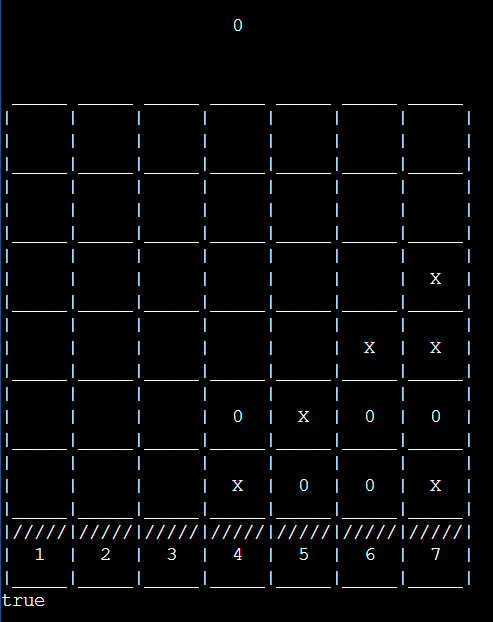
Ligne d’au moins 4 pions => true



Diagonale descendante d’au moins 4 pions => true



Diagonale ascendante d’au moins 4 pions => true

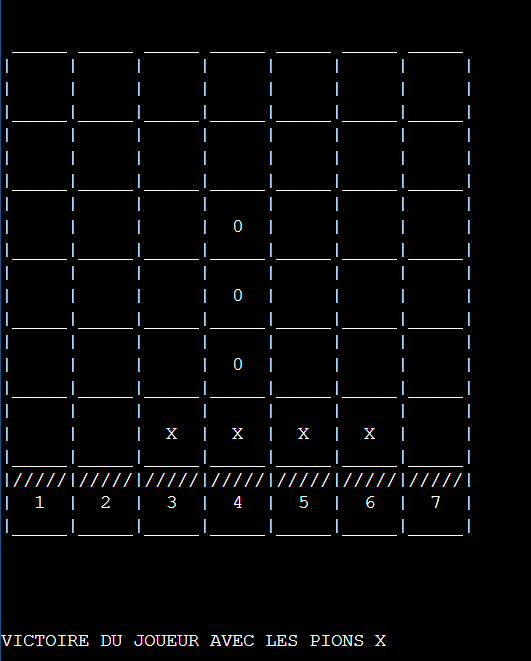


Ligne d’au moins 4 pions interrompue par un pion adverse => false

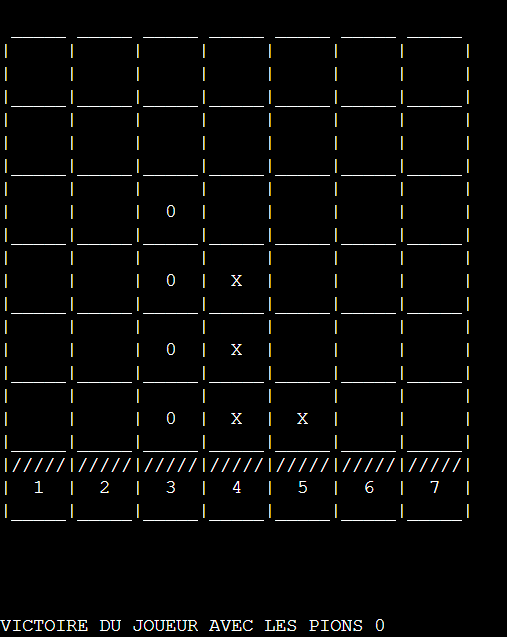


FIN DE PARTIE

Pion gagnant : PION A => affiche un message de victoire pour le joueur A



Pion en entrée : PION B => affiche un message de victoire pour le joueur B



Pion en entrée : VIDE => affiche un message de match nul

