

Scénario de tests

Test	Réponse
Actionner le bouton “charger partie” sans avoir déjà une partie enregistrée	Message d’erreur
Bouton “ nouvelle partie “ actionné, puis bouton “no” sélectionné.	Le nouvelle fenêtre se ferme, retour au menu d'accueil.
Nombre de données d’entrées supérieur à 20, prénom avec plus de 20 caractères	Saisie effacée Demande d’une nouvelle saisie
Toutes les données d’entrées vide : prénom = “ ” (chaîne vide)	Prénom par défaut : “???”
Bouton “ Nourrir ” actionné	Une nouvelle fenêtre avec un menu déroulant apparaît. L’utilisateur choisit la nourriture à donner. Dans le cas où la nourriture est adaptée à l’espèce, la barre de faim augmente de 40%. Si la nourriture n’est pas adaptée, rien ne se passe (comme si l’action ne s’est pas et ne peut pas s’effectuer).
Bouton “ Sieste “ actionné.	Le pourcentage de la barre d’Énergie augmente de 50%. Le pourcentage de la barre de Bonheur augmente de 5%.
Bouton “Jouer” actionné.	Le pourcentage de la barre de faim diminue de 10%.

	<p>Le pourcentage de la barre de faim diminue de 20%.</p> <p>Le pourcentage de la barre de bonheur augmente de 40%.</p>
<p>Actionner un bouton qui concerne une donnée qui a déjà 100 %.</p>	<p>Il n'y a pas de changement sur cette donnée. De plus une barre d'action non remplie qui doit atteindre plus que 100% suite à une action stagne à 100% qui est le maximum.</p> <p>Cependant, les diminutions liées à l'abaissement du besoin sont effectuées</p>
<p>Ne rien faire.</p>	<p>-Le pourcentage de la barre de Vie augmente de 10% toutes les 60</p> <p>-Le pourcentage de la barre de faim diminue de 4% toutes les 60 secondes.</p> <p>-Le pourcentage de la barre d'Énergie diminue de 4% toutes les 60 secondes.</p> <p>-Le pourcentage de la barre de Propreté diminue de 3% toutes les 60 secondes.</p> <p>-Le pourcentage de la barre de Bonheur diminue de 3% toutes les 60 secondes.</p> <p><u>Concernant le statut:</u></p> <p>-Lorsque la barre de Faim atteint 35% ou moins, le statut affiche "Affamé"</p> <p>-Lorsque la barre d'Énergie atteint 35% ou moins, le statut affiche "Fatigué"</p> <p>-Lorsque la barre de Propreté atteint 35% ou moins, le statut affiche "sale"</p> <p>-Lorsque la barre de Bonheur atteint 35% ou moins, le statut affiche "déprimé"</p>
<p>Tamagotchi avec un pourcentage de vie égal à 0.</p>	<p>Le statut du Tamagotchi est passé à "mort", tous les boutons n'ont aucun effet sauf le bouton quitter.</p>
<p>Bouton "Quitter" actionné.</p>	<p>Ferme l'application en faisant une sauvegarde des données.</p>