

Scénario test 1 : Création d'une partie.

Acteurs	Usager
Évènement déclencheur	Cf cas d'utilisation 1: création d'une partie
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager qui souhaite commencer à jouer
Niveau	Stratégique
Portée	Nouveau Tamagotchi
Pré conditions	Aucune
Post conditions	Nouveau Tamagotchi créé
Test	Réponse
Toutes les données d'entrées vide : prénom = « » (chaîne vide)	Le tamagotchi est nommé «???».

Scénario test 2 : Aucune nourriture sélectionnée.

Acteurs	Usager
Évènement déclencheur	L'utilisateur souhaite nourrir le Tamagotchi.
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : donner à manger à son Tamagotchi
Niveau	Important
Portée	Partie en cours
Pré conditions	Le Tamagotchi existe, la barre de nourriture est en dessous de 100 %.
Post conditions	La partie reprend son cours.
Test	Réponse
Aucune nourriture n'est sélectionnée dans le menu déroulant et bouton « À table ! » actionné	Un message d'erreur s'affiche. Le pourcentage d'énergie et de nourriture est inchangé.

Scénario test 3 : Bouton « dormir actionné ».

Acteurs	Usager
Évènement déclencheur	Souhait de faire dormir le Tamagotchi
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : augmenter le pourcentage de la barre de sommeil du Tamagotchi
Niveau	Important
Portée	Partie en cours
Pré conditions	Le Tamagotchi existe, sa barre de sommeil est en dessous de 100 %.
Post conditions	Le Tamagotchi peut reprendre ses activités.
Test	Réponse
Bouton « dormir » actionné	Le pourcentage de sommeil et de bonheur du tamagotchi augmente.

Scénario test 4 : Méthode sur une donnée qui est déjà à 100 %.

Acteurs	Usager
Évènement déclencheur	Souhait d'améliorer la qualité de vie du Tamagotchi
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : jouer et maintenir des pourcentages corrects
Niveau	Inutile
Portée	Partie en cours
Pré conditions	Le Tamagotchi existe, la donnée concernée est à 100 %
Post conditions	Le Tamagotchi peut reprendre ses activités.
Test	Réponse
Actionner un bouton qui concerne une donnée qui a déjà 100 %.	Il n'y a pas de changement.