

SAE RPG	Version 1.0
Document: Dossier de test	12/04/2023
Responsable de la rédaction: Côme Regnier, Thomas Godineau	

## Dossier de tests

### 1. Introduction

Ce document est un dossier de tests, il a pour but de présenter les tests qui seront effectués pour les classes et les méthodes de notre projet.

### 2. Description de la procédure de test

Les tests que nous allons faire sont des tests unitaires qui vont tester tous les cas possibles dans lesquels notre programme pourrait renvoyer une erreur. La stratégie que nous allons utiliser est celle de la boîte noire, l'objectif étant de chercher un cas précis dans lequel la méthode testée ne renvoie pas le résultat attendu.

### 1. Campagne de test

Produit testé: Simulation d'un RPG	
Configuration logicielle: IntelliJ Configuration matérielle: PC sous Windows	
Date de début: 12/04/2023	Date de fin:16/02/2023
Tests à appliquer: classes Quête et Personnage	
Responsable de la campagne de test: Côme Regnier, Thomas Godineau	

### 2. Tests

- Tests de la classe Quete

Identification du test: quete1	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode sansPrecondition	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

quete.precondition = ((w,x),(y,z))

Ce test va être effectué à l'aide des sous-ensembles suivants :

$A_1 = \{w, x, y, z \in \{\emptyset\}^4\}$

$A_2 = \{\exists v \in \{w, x, y, z\}, v \notin \{\emptyset\}\}$

Cas de tests:		
Classe	quete	résultat attendu
$P_1$	quete sans précondition	True
$P_2$	quete avec précondition(s)	False

Identification du test: quete2	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode compareTo	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

On étudie les objet quete1 et quete2

Ce test va être effectué à l'aide des sous-ensembles suivants :

$A_1 = \{\text{quete1.numero} > \text{quete2.numero}\}$

$A_2 = \{\text{quete1.numero} < \text{quete2.numero}\}$

Cas de tests:			
Classe	a	b	résultat attendu
$P_1$	$a < b$	$b > a$	-1
$P_2$	$a > b$	$b < a$	1

- Tests de la classe Personnage

Identification du test: personnage1	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode deplacement	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

Le seul cas de test est le suivant :

Le temps initial est obtenu en faisant `this.getPosition()` avant l'appel de la méthode `deplacement`.

Cas de tests:		
Classe	quete	résultat attendu
P <sub>1</sub>	coordonnée de destination	position = coordonnée de destination temps écoulé = temps initial + temps de déplacement

Identification du test: personnage2	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode <code>realisationQuete</code>	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

Cas de tests:		
Classe	quête	résultat attendu
P <sub>1</sub>	temps écoulé expérience	temps écoulé = temps initial + temps de déplacement + temps réalisation quête expérience = expérience initiale + expérience quête

Identification du test: personnage3	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode <code>queteRealisable</code>	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

Les quatres cas de tests sont :

- La quête n'a pas de préconditions donc réalisable
- La quête est réalisable car préconditions remplies
- La quête n'est pas réalisable car préconditions non-remplies
- La quête n'est pas réalisable car déjà faite

Cas de tests:
---------------

Classe	quête	résultat attendu
P <sub>1</sub>	numéro de quête pas dans queteTerminees* (pas de préconditions)	True
P <sub>2</sub>	numéro de quête pas dans queteTerminees* préconditions remplies	True
P <sub>3</sub>	numéro de quête pas dans queteTerminees* préconditions non-remplies	False
P <sub>4</sub>	numéro de quête dans queteTerminees*	False

\* queteTerminees est le champ de la classe Personnage qui est une liste contenant les numéros des quêtes déjà terminées

Identification du test: personnage4	Version: 1.0
Description du test: Test de la méthode queteFinaleRealisable	
Ressources requises: PC, IntelliJ	
Responsable: Côme Regnier, Thomas Godineau	

Les trois cas de test sont :

- la quête finale est réalisable
- la quête finale n'est pas réalisable car le personnage n'as pas assez d'expérience
- la quête finale n'est pas réalisable car le personnage n'as pas effectué les préconditions

Cas de tests:		
Classe	quête	résultat attendu
P <sub>1</sub>	quête finale réalisable	True
P <sub>2</sub>	préconditions non-remplies	False
P <sub>3</sub>	pas assez d'expérience	False

### 3. Résultats de test

Référence du test appliqué : quete1
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Données d'entrée				
Classe	quete	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
P <sub>1</sub>	()	True	True	OK
P <sub>2</sub>	((1,),)	False	False	OK

Référence du test appliqué : quete2
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Données d'entrée					
Classe	a	b	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
P <sub>1</sub>	numéro de quête = 1	numéro de quête = 2	-1	-1	OK
P <sub>2</sub>	numéro de quête = 3	numéro de quête = 1	1	1	OK

Référence du test appliqué : personnage1
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023

Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Données d'entrée				
Classe	quête	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
P <sub>1</sub>	destination : {4, 3} temps initial : 0	position : {4, 3} temps écoulé : 7	position : {4, 3} temps écoulé : 7	OK

Référence du test appliqué : personnage2
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Le temps écoulé ici est de 9 comme résultat attendu car il y a le temps de réalisation de la quête mais également le temps déplacement.

Données d'entrée				
Classe	quête	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
P <sub>1</sub>	temps écoulé : 2 expérience : 100	temps écoulé : 9 expérience : 100	temps écoulé : 9 expérience : 100	OK

Référence du test appliqué : personnage3
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Avant d'effectuer chacun de ces tests, on sélectionne certaines quêtes du fichier scenario\_0.txt qui correspondent à nos critères :

Pour les cas  $P_2$  et  $P_4$  on effectue d'abord la quête :  
 $1|(4, 3)|()|2|100|explorer\ pic\ de\ Bhanborim$

Données d'entrée				
Classe	quête	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
$P_1$	$1 (4, 3) () 2 100 explorer\ pic\ de\ Bhanborim$	True	True	OK
$P_2$	$2 (3, 1) ((1, ), ) 1 150 dialoguer\ avec\ Kaela\ la\ chaman\ des\ esprits$	True	True	OK
$P_3$	$0 (1, 1) ((3, 4), ) 4 350 vaincre\ Araignée\ lunaire$	False	False	OK
$P_4$	$1 (4, 3) () 2 100 explorer\ pic\ de\ Bhanborim$	False	False	OK

Référence du test appliqué : personnage4
Responsable : Côme Regnier, Thomas Godineau
Date de l'application du test : 15/05/2023
Résultat du test : OK
Occurrences des résultats: systématique

Sachant que la quête finale est la suivante :  
 $0|(1, 1)|((3, 4), )|4|350|vaincre\ Araignée\ lunaire$

Données d'entrée				
Classe	quête	résultat attendu	résultat observé	résultat du test
$P_1$	quêtes 2 et 3 réalisées	True	True	OK
$P_2$	Quêtes 1 et 2 réalisées (précondition non réalisée)	False	False	OK

P <sub>3</sub>	Quêtes 2 et 4 réalisées (pas assez d'expérience)	False	False	OK
----------------	---	-------	-------	----

### 3. Conclusions

Après l'exécution de chacun des tests, les résultats sont conformes à nos attentes. La partie simulation de notre projet est donc opérationnelle. Nous pouvons commencer les solutions de niveau 1.