
Équipe 107

DrawHub
Résultats de tests logiciels
Version 1.0

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2020-12-02	1.0	Résultats des tests finaux	Bruno Curzi-Laliberté William Glazer-Cavanagh Thomas Houtart Antoine Martin Simon Robatto-Simard Vincent Tessier

Table des matières

1. Introduction	4
2. Sommaire des résultats	4
2.1. Résultats des tests automatiques	4
2.1.2. Résultats des tests du client léger	4
2.1.2. Résultats des tests du serveur	8
2.2. Résultats des tests manuels des clients avec le serveur sur Heroku	13

Résultats de tests logiciels

1. Introduction

Ce document présente les résultats de l'exécution des cas de tests.

2. Sommaire des résultats

2.1. Résultats des tests automatiques

2.1.2. Résultats des tests du client léger

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
a1	loginFragment Should Be First Shown View	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a2	clicking Login With Empty Fields Should Show Errors	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a3	clicking Login With Empty Username Should Show Error	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a4	clicking Login With Empty Password Should Show Error	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a5	confirmed Login Should Redirect The Player To MainActivity	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a6	login Button Should Be Disabled On Login Sent	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a7	denied Login Should Update The UI Correctly	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a8	already Logged In Login Error Should Be Shown Correctly	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a9	invalid Credentials Login Error Should Be Shown Correctly For Wrong Username	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a10	invalid Credentials Login Error Should Be Shown Correctly For Wrong Password	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a11	clicking On SignUp Should Redirect To SignUpFragment	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a12	last Name Should Be At Least 2 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a13	last Name Should Be Required	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a14	last Name Should Be At Max 20 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a15	first Name Should Be At Least 2 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a16	first Name Should Be Required	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a17	first Name Should Be At Max 20 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a18	username Should Be At Least 4 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/

a19	username Should Be Required	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a20	username Should Be At Max 20 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a21	error Should Be Shown On Username Taken	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a22	email Should Be Required	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a23	error Should Be Shown On Email Taken	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a24	password Should Be At Least 4 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a25	password Should Be Required	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a26	password Should Be At Max 20 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a27	successful Sign Up Should Redirect To LoginFragment	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a28	successful Sign Up Should Show Toast If Not Connected	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a29	successful Sign Up Should Show Confirmation Toast	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a30	non Alphanumeric Username Should Show Error	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a31	password Containing Emojis Should Show Error	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a32	back Button Should Navigate To LoginFragment	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a33	active Room Name Should Be Shown	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a34	back Button Should Navigate To The Previous Fragment	2020-12-02	Pass	/
a35	get History Button Should Add 10 Messages To The Active Room	2020-12-02	Pass	/
a36	change Room Button Should Navigate To RoomListFragment	2020-12-02	Pass	/
a37	send Button Should Send Message	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a38	chat Message Should Not Exceed 140 Characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a39	send Button Should Clear EditText	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a40	send Action Button On SoftKeyboard Should Send Message	2020-12-02	Pass	/
a41	chat Messages Should Update On Message Sent	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a42	chat Messages Should Show The Right View On Message Sent	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a43	chat Messages Should Update On Message Received	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a44	chat Messages Should Show The Right View On	2020-10-02	Pass	/

	Message Received	2020-12-02		
a45	chat Message ViewHolder Should Show The Timestamp For Sent Message	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a46	chat Message ViewHolder Should Show The Timestamp For Received Message	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a47	received Chat Message ViewHolder Should Show The Username Of The Sender	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a48	sending Message When Not Connected Should Show The Correct Toast	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a49	server Message Should Be Shown On CurrentUser Join	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a50	server Message Should Be Shown On User Join	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a51	server Message Should Be Shown On User Leave	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a52	server Message Should Be Shown On Room Deleted	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a53	input Should Be Disabled On Room Deleted	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a54	not In Room Server Error Should Show Toast	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a55	room Does Not Exist Server Error Should Show Toast	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a56	back Button Should Navigate To ChatFragment	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a57	clearMessages Button Should Clear All Notifications	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a58	rooms Should Be Updated On Join Received	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a59	rooms Should Be Updated On Delete Received	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a60	notification Should Be Shown On Join Room	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a61	notification Should Be Shown When Message Received	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a62	delete Room Should Open Correct Dialog	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a63	leave Room Should Open Correct Dialog	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a64	add Room Should Open Correct Dialog	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a65	addRoomDialog Should Fetch Available Rooms	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a66	addRoomDialog Should Allow To Join A Room	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a67	addRoomDialog Should Allow To Create A Room	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a68	creating An Existing Room Should Show Error	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a69	hash returns correct string	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/

a70	convert works on common date string	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a71	getJsString returns the correct date string	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a72	respectsMinimumLength returns false if input is too short	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a73	respectsMinimumLength returns true if input longer than minimum length	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a74	containsEmojis returns true on input containing emojis	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a75	containsEmojis returns false if no emoji is present	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a76	validateFirstName calls CommonValidator@respectsMinimumLength	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a77	validateLastName calls CommonValidator@respectsMinimumLength	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a78	validateUsername calls CommonValidator@respectsMinimumLength	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a79	validateLastName calls UsernameValidator@isAlphanumericOnly	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a80	validatePassword calls CommonValidator@respectsMinimumLength	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a81	isAlphanumericOnly returns false for whitespace characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a82	isAlphanumericOnly returns false for special characters	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a83	isAlphanumericOnly returns true for correct input	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a84	isUsernameEmpty returns true if username is empty	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a85	isUsernameEmpty returns false if username is not empty	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a86	isPasswordEmpty returns true if password is empty	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a87	isPasswordEmpty returns false if password is not empty	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a88	areFieldsFilled returns false if some fields are not filled	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/
a89	areFieldsFilled returns true when all fields are filled	2020-10-02 2020-12-02	Pass	/

2.1.2. Résultats des tests du serveur

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
a101	Async, Await, Promises - should not wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a102	Async, Await, Promises - should wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a103	Async, Await, Promises - should wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a104	Async, Await, Promises - should wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a105	Async, Await, Promises - should not wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a106	Async, Await, Promises - should wait	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a107	List - should construct from arrays or by shallow copy	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a108	List - should map according to the function	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a109	List - should reduce according to the function	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a110	List - should apply the foreach function, notably push and remove methods of List	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a111	List - should reverse	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a112	List - should find or not find	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a113	List - should not wait for it to become 24 because of missing foreach await	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a114	List - should not wait for it to become 24 because of missing foreach lambda await	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a115	List - should wait for it to become 24 because of foreach await	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a116	List - should wait for it to become 24 because of foreach lambda await	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a117	List - should wait for it to become 24 because of foreach lambda not being really async without needing await	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/

a118	List - should concatenate 2 lists	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a119	List - should shuffle	2020-10-02 2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a120	Server - should accept connections by adding listeners to the socket	2020-11-26 2020-12-02	Pass	/
a121	Server - should let users create accounts and log in and out	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a122	Server - should let multiple people create accounts and log in and out	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a123	SRS - 3.1.1 Should add every user to general on login	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a124	SRS - 3.1.2 Should add a user to the game's chat room when joining a lobby	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a125	SRS - should not let a user login when the client says he cheated	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a126	BR - should send Eliminate events	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a127	BR - should play a BR game	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a128	FFA - should play an easy FFA game	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a129	FFA - should play an FFA game with the artist leaving (2 remain) the artist leaving (1 remains)	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a130	FFA - should play an FFA game with the detective leaving (artist remains)	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a131	FFA - should send game ticks	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a132	HashService - hash should return constant 32 Bytes array	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a133	HashService - hash should not allow non-ASCII chars	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a134	HashService - strToUint8Array should return corresponding ASCII uint8 array	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a135	HashService - hashString should call hash with result from strToUint8Array	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a136	SaltService - requestNewSalt should return random Uint8Array[16]	2020-11-26 2020-12-01	Pass	/

		2020-12-02		
a137	SaltService - requestNewSaltForUserLogin should generate salt and set the private map	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a138	SaltService - deleteIn10Seconds should delete salt associated to user after timer is out	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a139	SaltService - getSaltToValidateLogin should get correct salt	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a140	SaltService - validateUserLogin should remove user from internal	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a141	GameService - should let users login so the other tests work	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a142	GameService - should let users create lobbies/associated chats and tell everyone, add them to the lobby/chat and tell only them	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a143	GameService - should let users join lobbies/associated chats and tell everyone, add them to the lobby/chat and tell only users in lobby	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a144	GameService - should send leave/delete lobby/room to people in lobby for leave, everyone for delete	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a145	GameService - should send chat messages only to people in the lobby	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a146	GameService - should delete lobbies/rooms on disconnect if owner	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a147	GameService - should leave lobbies/rooms on disconnect	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a148	GameService - should let the creator start game	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a149	GameService - should start a round after 5 seconds	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a150	GameService - should start a round after 5 seconds and give the word to the artist	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a151	GameService - should let the artist draw and not the detectives	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a152	GameService - should let the people who join a lobby know the LobbyInfo and leave and tell the others in the lobby and update everyone with the new player count and not let the creator leave but delete	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a153	GameService - should let detectives guess	2020-11-26 2020-12-01	Pass	/

		2020-12-02		
a154	GameService - Should let spectators join lobbies, tell people, let them spectate the game	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a155	GameService - Should delete the lobby when the owner logs out	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a156	GameService - Should leave lobby on logout so you can join on login	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a157	GameService - should not create a lobby twice	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a158	GameService - should not create a lobby because of invalid parameters	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a159	GameService - should not start game	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a160	GameService - should not join a lobby	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a161	GameService - should not add paths	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a162	GameService - should emit an already logged in message on duplicate login	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a163	GameService - should send Eliminate events	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a164	RoomService - should let users login so the other tests work	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a165	RoomService - should let users send messages	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a166	RoomService - should be initialized properly	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a167	RoomService - should not let non logged in people create or join	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a168	RoomService - should let users join rooms	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a169	RoomService - should add users to rooms	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a170	RoomService - should not add users to rooms	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a171	RoomService - should throw if a user logs in twice	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

a172	RoomService - should throw if a user logs out twice or logs out before logging in	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a173	RoomService - should let creators delete rooms	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a174	RoomService - should not let delete be done twice	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a175	RoomService - should not let other users delete rooms	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a176	RoomService - should receive messages fine from people in the room	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a177	RoomService - should join general on login	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a178	RoomService - should join rooms on login if the controller gives rooms associated to user	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a179	VirtualPlayers - Should let the owner of a lobby add virtual players and kick them and any other player	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a180	VirtualPlayers - Should make virtual players draw and end rounds at correct times on guesses	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a181	Controllers -should connect to DB upon init	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
a182	Controllers - should function properly	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

2.2. Résultats des tests manuels des clients avec le serveur sur Heroku

Cas de test		Date d'exécution	Statut	Action
ID	Nom			
3.1.1	Le système doit ajouter chaque utilisateur au canal de discussion global lorsqu'il se connecte à DrawHub.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.2	Le système doit ajouter un utilisateur au canal de discussion d'une partie lorsqu'il rejoint le Lobby de celle-ci.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.3	Le système doit donner l'accès au canal de discussion d'une partie à un utilisateur de la partie.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.4	Le système doit cacher le mot qu'un utilisateur envoie dans le canal si ce mot s'avère être le mot à deviner dans un mode de jeu.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.5	Le système doit indiquer à un utilisateur lorsqu'il trouve le bon mot.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.6	Le système doit retirer un utilisateur d'un canal de discussion d'une partie lorsque l'utilisateur quitte la partie.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de créer un canal de discussion en choisissant un nom de canal qui n'est pas actuellement utilisé.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.8	Le système doit permettre à l'utilisateur de supprimer un canal de discussion qu'il a créé.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.9	Le système doit permettre à l'utilisateur de quitter un canal de discussion.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.10	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la liste de canaux de discussion existants.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.11	Le système doit permettre à l'utilisateur de rejoindre un canal de discussion.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.12	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la liste des canaux auxquels il appartient.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.13	Le système doit permettre à l'utilisateur de rejoindre un canal de discussion en cherchant le nom du canal dans une barre de recherche.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.14	Le système doit permettre à l'utilisateur de faire partie d'au plus 15 canaux en même temps, en plus du canal général.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

		2020-12-01 2020-12-02		
3.1.15	Le système doit permettre à l'utilisateur d'afficher n'importe quel canal de discussion auquel il appartient.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.16	Le système doit permettre à un seul canal de discussion à la fois d'être actif.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.17	Le système doit permettre à l'utilisateur de rendre actif n'importe quel canal de discussion auquel il appartient.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.18	Le système doit afficher les messages en ordre chronologique dans le canal de discussion actif.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.19	Le système doit avoir un historique vide par défaut dans le canal de discussion actif.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.20	Le système doit permettre à l'utilisateur d'afficher les messages antérieurs par intervalles de 10 messages jusqu'à ce qu'il atteigne le premier message dans le canal de discussion actif.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.21	Le système doit permettre d'envoyer un message de taille maximale de 140 caractères dans le canal de discussion actif.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.22	Le système doit supporter l'encodage UTF-8 pour les messages dans les canaux de discussion.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.23	Le système doit afficher un message envoyé par un autre utilisateur dans le canal actif.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.24	Le système doit notifier visuellement un utilisateur lors de la réception d'un nouveau message dans un canal.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.25	Le système doit notifier à l'aide d'un son un utilisateur lors de la réception d'un nouveau message dans un canal.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.26	Le système doit permettre à l'utilisateur d'activer la tonalité de réception d'un message.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.27	Le système doit permettre à l'utilisateur de désactiver la tonalité de réception d'un message.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.28	Le système doit fournir un indicateur visuel pour chaque canal ayant un message non lu.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

3.1.29	Le système doit pouvoir afficher la fenêtre de clavardage dans une fenêtre séparée à l'application.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.30	Le système doit pouvoir afficher la fenêtre de clavardage dans l'application.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.31	Le système doit permettre à l'utilisateur d'alterner entre le mode fenêtré et le mode intégré.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.32	Le système doit permettre l'accès à un canal de discussion depuis le menu principal.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.1.33	Le système doit permettre l'accès à un canal de discussion depuis un Lobby.	2020-12-02	Pass	/
3.1.34	Le système doit permettre l'accès à un canal de discussion pendant une partie.	2020-12-02	Pass	/
3.2.1	Le système doit avoir un menu d'authentification comme premier menu affiché lors de l'ouverture du client.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.2	Le système doit authentifier un utilisateur avant de lui afficher le menu principal en 3.6.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.3	Le système doit authentifier l'utilisateur avec son pseudonyme et mot de passe.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.4	Le système doit valider les informations entrées par l'utilisateur.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.5	Le système doit informer l'utilisateur d'une erreur dans le cas où les informations d'authentification ne sont pas valides.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.6	Le système doit permettre à un seul utilisateur à la fois de se connecter sur un compte.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.2.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de réinitialiser son mot de passe à partir de menu d'authentification.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.3.1	Le système doit permettre à un utilisateur de créer un nouveau compte à partir du menu d'authentification.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.3.2	Le système doit avoir un nom de 2 à 20 caractères pour créer un compte.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.3.3	Le système doit avoir un prénom de 2 à 20 caractères pour créer un compte.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.3.4	Le système doit avoir un courriel unique pour créer un compte.	2020-10-02 2020-12-01	Pass	/

		2020-12-02		
3.3.5	Le système doit avoir un mot de passe de 4 à 20 caractères pour créer un compte.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.3.6	Le système doit rediriger l'utilisateur à la page d'authentification après la création d'un compte.	2020-10-02 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir le mode de jeu.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir la difficulté de la partie.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.3	Le système doit montrer la liste de Lobbys associés aux paramètres choisis par l'utilisateur.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de joindre une partie.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.5	Le système doit permettre à l'utilisateur de créer une nouvelle partie.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.6	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder à la création d'une paire mot-image.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.7	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder à son profil.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.8	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder au magasin.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.9	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder au tableau de classement.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.5.10	Le système doit fournir une façon de revenir au menu principal en tout temps.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter le nombre de parties qu'il a jouées.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter son pourcentage de victoire.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la durée moyenne de ses parties.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter le temps total passé à jouer.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.5	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter son meilleur score pour chaque mode de jeu.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la date et l'heure de toutes ses connexions.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

3.6.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la date et l'heure de toutes ses déconnexions.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.8	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la date et l'heure du début de toutes les parties qu'il a jouées.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.9	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter le mode de jeu de toutes les parties qu'il a jouées.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.10	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter la liste d'utilisateurs ayant participé à toutes les parties qu'il a jouées.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.6.11	Le système doit permettre à l'utilisateur de consulter les scores finaux de toutes les parties qu'il a jouées.	2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.8.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de créer une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.8.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir le mode de jeu de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.8.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir la difficulté de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.8.4	Le système doit créer le Lobby d'une nouvelle partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.8.5	Le système doit rediriger l'utilisateur ayant créé une partie vers le Lobby correspondant.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de rejoindre Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.2	Le système doit assurer la présence d'au maximum 8 utilisateurs dans un Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.3	Le système doit afficher le nombre d'utilisateurs d'un Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de quitter un Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.5	Le système doit permettre à l'utilisateur d'ajouter un utilisateur virtuel d'une partie lorsqu'il est dans le Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.6	Le système doit permettre à l'utilisateur d'enlever un utilisateur virtuel d'une partie lorsqu'il est dans le Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

3.9.7	Le système doit créer un canal de discussion pour chaque Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.8	Le système doit ajouter un nouvel utilisateur au canal de discussion dès son arrivée dans le Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.9	Le système doit effacer les messages du canal de discussion lors du départ de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.10	Le système doit enlever un utilisateur quittant le Lobby du canal de discussion.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.11	Le système doit permettre à un utilisateur de lancer une partie lorsque le nombre d'utilisateurs minimal a été atteint.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.9.12	Le système doit supprimer un Lobby lorsque l'utilisateur ayant créé la partie quitte le Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.10.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de rejoindre une partie en cours en mode spectateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.10.2	Le système doit permettre à un utilisateur de joindre un lobby en mode spectateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.10.3	Le système doit permettre à l'utilisateur en mode spectateur de voir le dessin en cours.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.10.4	Le système doit permettre à l'utilisateur en mode spectateur de voir le canal de discussion.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	FAIL	Ignorer
3.10.5	Le système doit inclure le spectateur dans la liste d'utilisateurs visible lors d'une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Nous avons changé d'idée	Ignorer
3.10.6	Le système doit fournir un moyen de différencier le spectateur d'un utilisateur non-spectateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.10.7	Le système doit permettre à l'utilisateur en mode spectateur de quitter une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.1	Le système doit notifier un utilisateur du début d'une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.2	Le système doit notifier un utilisateur du début d'un tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.3	Le système doit notifier un utilisateur de la fin d'un tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.4	Le système doit notifier un utilisateur de la fin d'une partie.	2020-11-26 2020-12-01	Pass	/

		2020-12-02		
3.11.5	Le système doit assigner le rôle de dessinateur à un utilisateur au début de chaque tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.6	Le système doit assigner le rôle de détective aux utilisateurs qui ne sont pas le dessinateur au début de chaque tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.7	Le système doit assigner un mot au dessinateur au début de chaque tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.8	Le système doit commencer un chronomètre au début de chaque tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.9	Le système doit toujours afficher le temps restant sur le chronomètre.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.10	Le système doit passer au tour suivant à la fin du chronomètre	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.11	Le système doit passer au tour suivant lorsque tous les détectives ont trouvé le mot à deviner.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.12	Le système doit attribuer des points à un utilisateur ayant écrit le mot à deviner dans le canal de discussion de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.13	Le système doit offrir la difficulté facile.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.14	Le système doit offrir la difficulté normale.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.15	Le système doit offrir la difficulté difficile.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.16	Le système doit, à la fin d'une partie, afficher le classement de chaque utilisateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.17	Le système doit, à la fin d'une partie, offrir un moyen de retourner au menu principal.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.11.18	Le système doit permettre à l'utilisateur de quitter une partie à n'importe quel moment.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.1	Le système doit assurer un minimum de 2 utilisateurs non virtuels dans une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.2	Le système doit comptabiliser le nombre d'utilisateurs virtuels dans le nombre total d'utilisateurs.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.3	Le système doit lancer une partie lorsqu'il y a	2020-11-26	Pass	/

	au moins 3 utilisateurs.	2020-12-01 2020-12-02		
3.12.4	Le système doit choisir le prochain dessinateur dans le même ordre que celui d'arrivée dans le Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.5	Le système doit, lorsque tous les utilisateurs ont été dessinateurs, recommencer le cycle d'attribution du rôle de dessinateur à partir de l'utilisateur choisi au début de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.6	Le système doit afficher le score à un utilisateur à la fin de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.7	Le système doit attribuer le pointage à un utilisateur qui devine le bon mot.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.12.8	Le système doit attribuer le pointage à un utilisateur qui dessine.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.1	Le système doit attendre un minimum de 4 utilisateurs avant de débiter la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.2	Le système doit assurer un maximum de 10 utilisateurs dans une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.3	Le système doit empêcher l'ajout de joueurs virtuels dans la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.4	Le système doit éliminer au hasard un utilisateur qui n'a pas deviné le mot à la fin du chronomètre.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.5	Le système doit mettre un utilisateur éliminé en mode spectateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.6	Le système doit éliminer le dessinateur si aucun détective n'a trouvé le mot.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.7	Le système doit, lorsqu'il reste deux utilisateurs non éliminés, désigner un utilisateur virtuel comme dessinateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.8	Le système doit, lorsqu'il reste deux utilisateurs non éliminés, désigner le premier utilisateur devinant le mot comme gagnant.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.15.9	Le système doit, lorsqu'il reste deux utilisateurs non éliminés et qu'ils ne trouvent pas le mot à la fin du chronomètre, passer au prochain mot.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.1	Le système doit permettre à l'utilisateur d'ajouter une paire mot-image à la banque de jeux.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

3.16.1.2	Le système doit obliger l'utilisateur d'entrer son choix de mot ou d'expression associé à l'image.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.3	Le système doit obliger l'utilisateur de spécifier un indice pour le pair ajouté.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.4	Le système doit obliger l'utilisateur de dessiner le mot ou l'expression choisie lors de la création de la paire.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Fail	Ignorer
3.16.1.5	Le système doit fournir les mêmes fonctionnalités que lors d'une partie dans la zone de dessin.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de choisir la difficulté associée à son dessin.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.7	Le système doit fournir un aperçu du traçage final à l'utilisateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.16.1.8	Le système doit pouvoir montrer la liste des paires mot-image existantes.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.1	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de communiquer à partir du canal de communication d'une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.2	Le système doit permettre à l'utilisateur de demander un indice à un utilisateur virtuel.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.3	Le système doit permettre, lorsqu'un utilisateur demande un indice, à l'utilisateur virtuel de communiquer un indice.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.4	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de féliciter l'utilisateur lors d'une bonne réponse dans une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.5	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de publier un message au début de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.6	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de publier un message à la fin de chaque tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.7	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel d'avoir une personnalité unique lors d'une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.8	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de référencer des parties antérieures d'une des manières suivantes :	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.8.1	Le système doit, lorsqu'un utilisateur est proche de battre le pointage de la partie	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

	précédente, permettre à l'utilisateur virtuel d'envoyer un message.			
3.17.8.2	Le système doit, lorsqu'un utilisateur est proche de battre son meilleur pointage enregistré dans le mode de jeu courant, permettre à l'utilisateur virtuel d'envoyer un message.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.8.3	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel d'envoyer un message pour féliciter un utilisateur qui a dépassé son pointage de la partie précédente	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.8.4	Le système doit permettre à un utilisateur virtuel d'envoyer un message pour féliciter un utilisateur qui a dépassé son meilleur pointage à vie dans le mode de jeu courant.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.8.5	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de saluer un utilisateur avec lequel il a déjà joué.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.9	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel d'imiter une personnalité connue:	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.9.1	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de posséder un nom de personnalité connue.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.9.2	Le système doit permettre à l'utilisateur virtuel de formuler un message avec une phrase iconique de la personnalité connue qu'il imite.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.17.10	Le système doit, lors d'une partie, permettre à l'utilisateur virtuel de dessiner les traits dans l'ordre spécifié lors de la création de la paire mot-image.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.1	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors de la réception d'un message.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.2	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors d'un début de partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.3	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors d'une fin de partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.4	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors d'un début d'un tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.5	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors d'une fin de tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.6	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors de l'entrée du mot recherché lors	2020-11-26 2020-12-01	Pass	/

	d'une partie.	2020-12-02		
3.18.7	Le système doit pouvoir produire un effet sonore lors de la sortie d'un utilisateur dans une partie ou un Lobby.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.8	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors de la réception d'un message.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.9	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'un début de partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.10	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'une fin de partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.11	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'un début d'un tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.12	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'une fin de tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.13	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'une victoire.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.18.14	Le système doit pouvoir produire un effet visuel lors d'une défaite.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.1	Le système doit posséder un tutoriel expliquant les modes de jeu.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.2	Le système doit, lors de la première connexion d'un utilisateur, afficher le tutoriel.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de quitter le tutoriel à n'importe quel moment.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.4	Le système doit posséder un tutoriel expliquant comment créer une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.5	Le système doit posséder un tutoriel expliquant comment joindre une partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.6	Le système doit posséder un tutoriel expliquant comment créer un canal de discussion.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.7	Le système doit posséder un tutoriel expliquant comment joindre un canal de discussion.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.19.8	Le système doit posséder un tutoriel expliquant comment créer une paire mot-image.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.1	Le système doit, lorsque l'utilisateur gagne un	2020-11-26 2020-12-01	Pass	/

	nombre préétabli de parties, permettre à celui-ci d'obtenir un trophée virtuel.	2020-12-02		
3.21.2	Le système doit, lorsque l'utilisateur se connecte n jours de suite, permettre à celui-ci d'obtenir un trophée virtuel.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.3	Le système doit, lorsque l'utilisateur devine le bon mot en moins de n secondes, permettre à celui-ci d'obtenir un trophée virtuel.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.4	Le système doit sauvegarder un trophée obtenu par un utilisateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.5	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder à sa liste de trophées à partir de son profil.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.6	Le système doit permettre à l'utilisateur d'accéder à la galerie de trophées d'un autre utilisateur à partir du profil de ce dernier.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de voir la liste des trophées qu'il n'a pas encore obtenus.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.21.8	Le système doit afficher les requis pour obtenir un trophée.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.1	Le système doit avoir un tableau de classement selon le nombre de parties gagnées.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.2	Le système doit avoir un tableau de classement selon le DrawScore.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.3	Le système doit avoir un tableau de classement selon le nombre de PaintDrops.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.4	Le système doit pouvoir afficher un tableau de classement avec les données de la journée.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.5	Le système doit pouvoir afficher un tableau de classement avec les données de la semaine.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.6	Le système doit pouvoir afficher un tableau de classement avec toutes les données.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.7	Le système doit pouvoir afficher un tableau de classement en ordre décroissant.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.22.8	Le système doit afficher le classement de l'utilisateur dans l'interface du tableau de classement.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.1	Le système doit donner une offense à un	2020-11-26	Pass	/

	utilisateur qui entre plus de 10 mots en moins de 5 secondes dans utilisateur de clavardage.	2020-12-01 2020-12-02		
3.23.2	Le système doit, lorsque l'utilisateur commet une offense, avertir celui-ci dans le canal de communication.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.3	Le système doit, à la première offense, bloquer le clavardage de l'utilisateur pour 20 secondes.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.4	Le système doit, à la deuxième offense, éliminer l'utilisateur du tour en cours.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.5	Le système doit, à la troisième offense, retirer l'utilisateur de la partie.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.6	Le système doit, à la suite d'un retrait, informer les autres utilisateurs du retrait.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.7	Le système doit, à la suite d'un retrait, informer les autres utilisateurs de la raison du retrait.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.8	Le système doit, à la suite d'un retrait, enregistrer une offense de type « kick » dans le profil de l'utilisateur.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.9	Le système doit, à la suite d'un « kick », être inutilisable par l'utilisateur pour un nombre de minutes égal au nombre de fois que l'utilisateur a été « kick » au carré.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.10	Le système doit bannir un utilisateur ayant reçu 5 « kicks » ou plus.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.11	Le système doit interdire la connexion d'un utilisateur banni.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.12	Le système doit, lors d'une partie, permettre à l'utilisateur d'initialiser un vote pour retirer un utilisateur d'une partie avec la commande « /votekick <username> ».	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.13	Le système doit allouer 30 secondes à un utilisateur pour voter.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.14	Le système doit invalider le vote après 30 secondes.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.15	Le système doit informer les utilisateurs du vote en cours, sauf l'utilisateur ciblé.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.16	Le système doit, durant un vote, permettre à un utilisateur de voter en entrant la commande	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/

	« /votekick yes ».			
3.23.17	Le système doit, lorsque 70% d'utilisateurs concernés ont voté en faveur, accepter un vote.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.18	Le système doit, lorsque le vote est accepté, retirer l'utilisateur ciblé par un vote.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.19	Le système doit catégoriser le retrait d'un utilisateur comme une offense de type « kick ».	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.23.20	Le système doit désactiver la fonction « votekick » pour une partie ayant moins de 4 utilisateurs non virtuels.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.1	Le système doit permettre à l'utilisateur de dessiner avec le crayon.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.2	Le système doit permettre à l'utilisateur d'effacer un trait de crayon avec l'efface.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.3	Le système doit permettre à l'utilisateur de changer la taille du tracé du crayon.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.4	Le système doit permettre à l'utilisateur de changer l'opacité du tracé du crayon.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.5	Le système doit permettre à l'utilisateur d'alterner entre le crayon et l'efface.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.6	Le système doit permettre à l'utilisateur de défaire la dernière action qui affecte le dessin.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.7	Le système doit permettre à l'utilisateur de refaire la dernière action qui affecte le dessin.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.8	Le système doit fournir un moyen de changer la couleur du tracé.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.9	Le système doit montrer le temps restant au tour.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.10	Le système doit donner à l'utilisateur accès à la grille de dessin.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.11	Le système doit permettre à l'utilisateur de changer la taille des carrés de la grille.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/
3.24.12	Le système doit permettre à l'utilisateur de changer l'opacité de la grille.	2020-11-26 2020-12-01 2020-12-02	Pass	/