|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **T**itre ***:*** Créer un compte | | **Id**  **TV01** |
| ***Contexte :*** | L’utilisateur est logué sur le système .Il ouvre l’interface “créer un nouveau compte “ | |
| **Entrée *:*** | identifiant = « j001 », mot de passe = 0000, email=utilisateur@gmail.com | |
| **Scénario :** | 1. L'utilisateur remplit le formulaire .de création du compte : il saisit son adresse mail = utilisateur@gmail.com  son identifiant = j001, et entre deux fois le mot de passe =0000 (une première entrée et une confirmation)  2. l’utilisateur clique sur ” confirmer “ | |
| **Résultat attendu :** | Le système affiche “compte créé avec succès” ,et dirige l’utilisateur vers le menu du jeu | |
| ***Moyens de vérification :*** | Le système affiche “compte créé avec succès” et dirige l’utilisateur vers le menu du jeu | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Se connecter | | **Id**  **TV.A 02** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur ouvre l'interface «Se connecter » | |
| ***Entrée :*** | identifiant= “ j001” et mot de passe= 0000 | |
| ***Scénario :*** | 1. L’utilisateur saisit son identifiant “j001” et son mot de passe 0000 (avec un affichage masqué)  2. L’utilisateur clique sur “se connecter “ | |
| ***Résultat attendu :*** | Le système affiche la confirmation de connexion, et dirige l’utilisateur vers le menu du jeu | |
| ***Moyens de vérification :*** | visuel pour la confirmation  l’ouverture de la session avec cet identifiant et ce mot de passe | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Acheter un pack | | ***Id***  ***TV.A04*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur est connecté | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. L'utilisateur ouvre l’interface “acheter pack “  2. L'utilisateur clique sur “régler l’achat”  3. L'utilisateur appuie sur ” valider l’achat “ | |
| ***Résultat attendu :*** | Le système affiche “ nouveau pack est attribué “ | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l’affichage et le joueur peut consulter sa collection et vérifie que le nombre de Paks est augmenté | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre : Ouvrir pack*** | | ***Id***  ***TV05*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur connecté clique sur « ouvrir un pack » | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. Le joueur sélectionne un pack en attente | |
| ***Résultat attendu :*** | Le système affiche les 5 cartes contenues dans le pack ouvert | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l'affichage et vérification de la décrémentation du nombre de packs | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Jouer partie ***(nominal)*** | | ***Id***  ***TV.06*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur a ouvert l'interface « commencer une nouvelle partie »  Le joueur J001 a un rang non nul et inférieur à 100.  La partie jouée doit terminer une série de 10 parties jouées.  Il n'a pas gagné de packs depuis plus de 24 heures. | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. L'utilisateur sélectionne un Deck de sa liste de Deck.  2. Il confirme.  3. L'utilisateur sélectionne le bouton «commencer partie». | |
| ***Résultat attendu :*** | le système affiche “victoire “ ou « défaite »  Le rang du joueur est modifié.  le nombre de partie augmente  Le système affiche « Fin de partie » | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l’affichage du résultat et consultation du rang ainsi que du nombre de packs qui doit avoir été incrémenté de 1 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Jouer partie (victoire + rang max + attribution de pack) | | ***Id***  ***TV.06.1*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur a ouvert l'interface « commencer une nouvelle partie »  Le joueur J001 a le rang 100.  La partie jouée doit terminer une série de 10 parties jouées.  Il a gagné un pack dans les dernières 24 heures. | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. L'utilisateur sélectionne un Deck de sa liste de Deck.  2. Il confirme.  3. L'utilisateur sélectionne le bouton «commencer partie». | |
| ***Résultat attendu :*** | le système affiche “victoire “  Le rang du joueur n'est pas modifié.  le nombre de partie augmente  Le système affiche « Fin de partie » | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l’affichage du résultat et consultation du rang ainsi que du nombre de packs qui doit avoir été  incrémenté de 1. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Jouer partie (défaite + rang min + non attribution de pack) | | ***Id***  ***TV.06.2*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur a ouvert l'interface « commencer une nouvelle partie »  Le joueur J001 a le rang 0.  La partie jouée doit terminer une série de 10 parties jouées.  Il a gagné deux pack dans les dernières 24 heures. | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. L'utilisateur sélectionne un Deck de sa liste de Deck.  2. Il confirme.  3. L'utilisateur sélectionne le bouton «commencer partie». | |
| ***Résultat attendu :*** | le système affiche “défaite “  Le rang du joueur n'est pas modifié.  le nombre de partie augmente  Le système affiche « Fin de partie »  Aucun pack n'a été attribué | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l’affichage du résultat et consultation du rang ainsi que du nombre de packs qui n'est pas modifié | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Titre :*** Jouer partie (défaite + rang modifié + série de 10 parties non  terminée) | | ***Id***  ***TV.06.3*** |
| ***Contexte :*** | L'utilisateur a ouvert l'interface « commencer une nouvelle partie »  Le joueur J001 a le rang 10.  La partie jouée ne doit pas terminer une série de 10 parties jouées. | |
| ***Entrée :*** | aucune | |
| ***Scénario :*** | 1. L'utilisateur sélectionne un Deck de sa liste de Decks.  2. Il confirme.  3. L'utilisateur sélectionne le bouton «commencer partie». | |
| ***Résultat attendu :*** | le système affiche “défaite “  Le rang du joueur n'est pas modifié.  le nombre de partie augmente  Le système affiche « Fin de partie »  Aucun pack n'a été attribué | |
| ***Moyens de vérification :*** | Visuel pour l’affichage du résultat et consultation du rang (égal à 9) ainsi que du nombre de packs qui n'est pas modifié | |