

Cahier de test

Test : affectation du nom du premier joueur

Identification du test :	Affectation du nom du premier joueur				
Contexte d'exécution :	Avant le début de la partie de yams				
Étapes du test à effectuer :	Le premier joueur saisit son nom				
Número du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultats du test	
Cas 1	156	Votre nom dans cette partie sera 156	Voir captures d'écran	Réussi	
Cas 2	Youen	Votre nom sera Youen	Voir captures d'écran	Réussi	
Cas 3	'saisie vide'	Saisie invalide, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi	
Cas 4	'chaîne de caractères trop longue'	Saisie trop longue, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi	

Cas 1

Entrée de la donnée 15.6 :

```
Quel est le nom du premier joueur
15.6
```

Résultat :

Le nom du premier joueur sera 15.6

Cas 2

Entrée de la donnée youen :

```
Quel est le nom du premier joueur
youen
```

Résultat :

Le nom du premier joueur sera youen

Cas 3

Entrée vide :

Quel est le nom du premier joueur

Résultat :

Le programme ne prend pas en compte la saisie vide.

Ce qui veut dire qu'il est obligé de saisir une valeur sinon l'entrée de la donnée ne se termine jamais

Cas 4

Entrée de la donnée trop longue :

Quel est le nom du premier joueur

anticonstitutionnellement

Résultat :

Le programme redemande la saisie des noms dans le cas d'une saisie trop longue

Le nom du premier joueur est trop long, réessayer
Quel est le nom du premier joueur

Test : affectation du nom du deuxième joueur

Identification du test :	Affectation du nom du deuxième joueur				
Contexte d'exécution :	Avant le début de la partie de yams				
Étapes du test à effectuer :	Le deuxième joueur saisit son nom				
	Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultats du test
	Cas 1	Vincent	Votre nom dans cette partie sera Vincent	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 2	14.5	14.5	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 3	'saisie vide'	Saisie invalide, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 4	'Chaîne de caractères trop longue'	Saisie trop longue, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 5	'même nom que le premier joueur'	Votre nom est identique au premier, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi

Cas 1

Entrée de la donnée Vincent :

```
Quel est le nom du deuxième joueur  
Vincent
```

Résultat :

```
Le nom du deuxième joueur sera Vincent
```

Cas 2

Entrée de la donnée 14.5 :

```
Quel est le nom du deuxième joueur  
14.5
```

Résultat :

```
Le nom du deuxième joueur sera 14.5
```

Cas 3

Entrée vide :

```
Quel est le nom du deuxième joueur  
|
```

Résultat :

Le programme ne prend pas en compte la saisie vide.

Ce qui veut dire qu'il est obligé de saisir une valeur sinon l'entrée de la donnée ne se termine jamais

Cas 4

Entrée de la donnée trop longue :

```
Quel est le nom du deuxième joueur  
hippopotomonstrosesquipédaliophobie
```

Résultat :

Le programme redemande la saisie des noms dans le cas d'une saisie trop longue

Le nom du deuxième joueur est trop long,réessayer
Quel est le nom du premier joueur

Cas 5

Entrée du même nom que le joueur 1 :

```

Quel est le nom du premier joueur
youen
Quel est le nom du deuxième joueur
youen

```

Résultat :

Votre nom est identique au premier, réessayer

Test : Propose de lancer les dés

Identification du test :	Propose de lancer les dés				
Contexte d'exécution :	À chaque tour de la partie de yams				
Étapes du test à effectuer :	Saisie de la réponse du joueur(oui/non)				
		</			

Cas 1

Entrée de la donnée oui :

```
Voulez vous lancer les dés (oui/non) :
oui
```

Résultat :

Le joueur lance une fois les dés

```
-----  
| 4 | 5 | 6 | 4 | 4 |  
-----
```

Cas 2

Entrée de la donnée non :

```
Voulez vous lancer les dés (oui/non) :  
non
```

Résultat :

Dans le cas, où le joueur youen saisie non lors de son premier lancé de dés.

```
youen decide d'arrêter la partie  
Le vainqueur de la partie est donc vincent
```

Cas 3

Entrée vide :

```
Voulez vous lancer les dés (oui/non) :
```

Résultat :

Le programme ne prend pas en compte la saisie vide.

Ce qui veut dire qu'il est obliger de saisir une valeur sinon l'entrée de la donnée ne se termine jamais

Cas 4

Entrée de la saisie abricot :

```
Voulez vous lancer les dés (oui/non) :  
abricot
```

Résultat :

```
Vous vous êtes tromper dans la saisie de votre réponse, réessayer
```

Test : Propose de relancer les dés

Identification du test :	Propose de relancer les dés				
Contexte d'exécution :	À chaque lancer du joueur				
Étapes du test à effectuer :	Saisie de la réponse du joueur(oui/non)				
	Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultats du test
	Cas 1	oui	Le joueur décide de relancer les dés	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 2	non	Le joueur décide de ne pas relancer les dés pour pouvoir choisir sa combinaison	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 3	'saisie vide'	Saisie invalide, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 4	tomate	Saisie invalide, réessayer	Voir captures d'écran	Réussi

Cas 1

Entrée de la donnée oui :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
oui
```

Résultat :

Le joueur choisi de relancer les dés, il doit alors choisir les dés qu'il veut relancer

```
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
```

Cas 2

Entrée de la donnée non :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
non
```

Résultat :

Le joueur choisi de ne pas relancer les dés, il doit alors choisir la combinaison qu'il souhaite affecter

```
Faite le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01
01 : 1 [total de 1]
02 : 2 [total de 2]
03 : 3 [total de 3]
04 : 4 [total de 4]
05 : 5 [total de 5]
06 : 6 [total de 6]
07 : Brelan [total]
08 : Carré [total]
09 : Full [25]
10 : Petit suite [30]
11 : Grande suite [40]
12 : Yams [50]
13 : Chance [total]
Quel combinaison choisissez-vous ?
█
```

Cas 3

Entrée vide :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
```

█

Résultat :

Le programme ne prend pas en compte la saisie vide.

Ce qui veut dire qu'il est obliger de saisir une valeur sinon l'entrée de la donnée ne se termine jamais

Cas 4

Entrée de la saisie tomate :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
tomate
```

Résultat :

```
Vous vous êtes tromper dans la saisie, réessayer
```

Test : Conservation des dés

Identification du test :	Conservation des dés				
Contexte d'exécution :	À chaque lancer du joueur dans le cas où il décide de conserver certains dés				
Étapes du test à effectuer :	Saisie des numéros des dés qu'il conserve				
	Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultats du test
	Cas 1	6/6/5/6/3 + 3,5,0	Le joueur décide de conserver ses trois 6 et de relancer le 5 et le 3		
	Cas 2	6/6/5/6/3 + 1, 2, 6, 0	Saisie invalide réessayer		

Cas 1

Entrée de la saisie :

```
    Dé 1    Dé 2    Dé 3    Dé 4    Dé 5
-----
|  3  |  2  |  5  |  3  |  2  |
-----
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
oui
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
3 5 0
```

Résultat :

Le programme relance le dés 3 et 5 et conserve les dés 1 2 et 4

```
    Dé 1    Dé 2    Dé 3    Dé 4    Dé 5
-----
|  3  |  2  |  2  |  3  |  2  |
-----
```

Cas 2

Entrée de la saisie 1 2 6 0 :

```
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
1 2 6 0
Votre saisie est invalide, réessayer
```


Résultat :

Votre saisie est invalide, réessayer

Test : Valide son lancer

Identification du test :	Valider son lancer				
Contexte d'exécution :	Pour chaque tour de la partie de yams				
Étapes du test à effectuer :	Le joueur saisit sa réponse pour savoir s'il valide ou relance(oui/non)				
	Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultats du test
	Cas 1	oui, non	Relance une fois et valide son lancer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 2	non	Le joueur valide son lancer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 3	oui,oui	Le joueur relance 2 fois, puis valide automatiquement le lancer	Voir captures d'écran	Réussi
	Cas 4	oui,oui,oui	Impossible, le joueur ne peut relancer que 2 fois pas 3	Voir captures d'écran	Réussi

Cas 1

Entrée pour validé son lancer oui, puis non :

Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
oui

Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
non

Résultat :

```

Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
oui
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
1 2 3 4 5 0
    Dé 1    Dé 2    Dé 3    Dé 4    Dé 5
-----
|  2  |  4  |  5  |  5  |  4  |
-----
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
non
Faites le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01
01 : 1 [total de 1]
02 : 2 [total de 2]
03 : 3 [total de 3]
04 : 4 [total de 4]
05 : 5 [total de 5]
06 : 6 [total de 6]
07 : Brelan [total]
08 : Carré [total]
09 : Full [25]
10 : Petit suite [30]
11 : Grande suite [40]
12 : Yams [50]
13 : Chance [total]
Quel combinaison choisirez-vous ?

```

Cas 2

Entrée pour validé son lancer oui :

```

Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
non

```

Résultat :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
non  
Faite le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent  
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01  
01 : 1 [total de 1]  
02 : 2 [total de 2]  
03 : 3 [total de 3]  
04 : 4 [total de 4]  
05 : 5 [total de 5]  
06 : 6 [total de 6]  
07 : Brelan [total]  
08 : Carré [total]  
09 : Full [25]  
10 : Petit suite [30]  
11 : Grande suite [40]  
12 : Yams [50]  
13 : Chance [total]  
Quel combinaison choisirez-vous ?
```

Cas 3

Entrée pour valider son lancer oui, oui, puis non :

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
oui
```

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
oui
```

```
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
non
```

Résultat :

```

Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
oui
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
4
0
    Dé 1    Dé 2    Dé 3    Dé 4    Dé 5
-----
|  6  | |  1  | |  1  | |  5  | |  3  |
-----
Help
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
oui
Quel des souhaitez-vous relancer (0 pour arreter la saisie)
4 5 0
    Dé 1    Dé 2    Dé 3    Dé 4    Dé 5
-----
|  6  | |  1  | |  1  | |  5  | |  2  |
-----
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
non
Faites le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01
01 : 1 [total de 1]
02 : 2 [total de 2]
03 : 3 [total de 3]
04 : 4 [total de 4]
05 : 5 [total de 5]
06 : 6 [total de 6]
07 : Breton [total]
08 : Carré [total]
09 : Full [25]
10 : Petit suite [30]
11 : Grande suite [40]
12 : Yams [50]
13 : Chance [total]
Quel combinaison choisissiez-vous ?

```

Cas 4

Le programme permet de ne pas relancer une quatrième fois même si il le demande, il lui enverra directement la liste des combinaisons qu'il a encore à remplir

Test : Affectation des combinaisons

Identification du test :	Affectation des combinaisons			
Contexte d'exécution :	Quand le joueur a fini de lancer ses dés			
Étapes du test à effectuer :	Le joueur saisit la combinaison dans laquelle il veut affecter ses points			
	Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
	Cas 1	4/2/4/4/1 + Brelan	Le score de 15 est affecté à la combinaison brelan du joueur	Voir captures d'écran
	Cas 2	3/2/3/3/3 + 1	La saisie est invalide, réessayer	Voir captures d'écran
	Cas 3	5/3/5/2/5 + Brelan	Impossible de choisir cette combinaison vous l'avez déjà utilisée, réessayer	Voir captures d'écran

Cas 1

Entrée de la saisie 07 pour affecter le brelan :

```

Dé 1   Dé 2   Dé 3   Dé 4   Dé 5
-----
|  4  |  2  |  4  |  4  |  1  |
-----
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :
non
Faite le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01
01 : 1 [total de 1]
02 : 2 [total de 2]
03 : 3 [total de 3]
04 : 4 [total de 4]
05 : 5 [total de 5]
06 : 6 [total de 6]
07 : Brelan [total]
08 : Carré [total]
09 : Full [25]
10 : Petit suite [30]
11 : Grande suite [40]
12 : Yams [50]
13 : Chance [total]
Quel combinaison choisissez-vous ?
07

```

Résultat :

Brelan [total]	15	0
Carré [total]	0	0

Cas 2

Entrée de la saisie 01 pour affecter les 1 :

```
Quel combinaison choisissez-vous ?  
01
```

Résultat :

```
Vous ne pouvez pas affecter cette combinaison car vous ne posséder pas de 1
```

Cas 3

Impossible de resaisir une combinaison par exemple ici pour le joueur 1, elle n'est plus afficher car indisponible

```
      Dé 1      Dé 2      Dé 3      Dé 4      Dé 5  
-----  
|   5   |   3   |   5   |   2   |   5   |  
-----  
Voulez vous relancer les dés (oui/non) :  
non  
Faites le choix de votre combinaison en saisissant le nombre le précédent  
Par exemple pour saisir '1 [total de 1]' il faut saisir le nombre 01  
01 : 1 [total de 1]  
02 : 2 [total de 2]  
03 : 3 [total de 3]  
04 : 4 [total de 4]  
05 : 5 [total de 5]  
06 : 6 [total de 6]  
08 : Carré [total]  
09 : Full [25]  
10 : Petit suite [30]  
11 : Grande suite [40]  
12 : Yams [50]  
13 : Chance [total]
```