

Saisie X initial

Identification du test *Saisie de la position X initiale de la tête du serpent*

Contexte d'exécution *Début du programme*

Étapes de test à effectuer *Saisir une valeur au clavier*

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
<i>Cas 1</i>	<i>-4</i>	<i>message d'erreur adapté ; redemande la saisie</i>
<i>Cas 2</i>	<i>0</i>	<i>message d'erreur adapté ; redemande la saisie</i>
<i>Cas 3</i>	<i>52</i>	<i>message d'erreur adapté ; redemande la saisie</i>
<i>Cas 4</i>	<i>13</i>	<i>passe à la suite</i>
<i>Cas 5</i>	<i>3</i>	<i>passe à la suite (mais le serpent n'apparaîtra pas entièrement au début de son mouvement)</i>

ent

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
X doit être un entier positif ! ; <i>redemande la saisie</i>	OUI
X ne doit pas être égal à 0 ! ; <i>redemande la saisie</i>	OUI
X doit être inférieur 40 ! ; <i>redemande la saisie</i>	OUI
passe à la suite	OUI
passe à la suite (mais le serpent n'apparaît pas entièrement au début de son mouvement)	OUI