



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.1

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Un joueur ne peut valider son coup qu'une fois par légion

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester le plus possible de mouvements différents à chaque fois. 10 mouvements par légion minimum par partie.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier qu'on ne puisse jouer qu'une seule fois par tour et par légion à chaque fois.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

Bien sécurisé.



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.2

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Association d'un mot à une case

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester le plus possible de mouvements différents à chaque fois. 10 mouvements par légion minimum par partie.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier qu'à chaque coup le pion désigné avec le mot de 3 lettres entré (exemple : « HOP ») est bien celui qui a bougé.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

Jamais eu aucun problème



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.3

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Case d'arrivée respectant les règles

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester tous les mouvements décrits dans les règles du jeu au moins une fois.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier que les règles sont bien respectées.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

Messages d'erreurs correspondent bien aux erreurs de mouvement également.



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.4

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Message correspondant au mouvement exécuté

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester le plus possibles de types de mouvement (correctes et erronés) au moins 10 fois par partie.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier qu'à chaque coup le message affiché correspond au coup joué (OK si coup OK, sinon message d'erreur explicite et adapté)

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

OK



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.5

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Un joueur peut demander à jouer le laurier selon les règles

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester tous les mouvements possibles liés au laurier selon les règles du jeu. Un mouvement de laurier consiste en 2 phases : 1 tour à demander de le jouer et 1 tour à le déplacer. 5 mouvements de laurier par partie minimum.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier que les règles concernant le laurier sont bien respectées concernant les 2 phases d'un mouvement de laurier.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

OK



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.6

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Si plusieurs joueurs choisissent de jouer le laurier, ils passent leur tour

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

2 joueurs (peuvent être joués par la même personne sur 2 ordinateurs ou navigateurs différents)
Se connecter au site et s'identifier pour chaque joueur.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester au moins 1 cas de conflit de laurier par partie. Un conflit de laurier consiste en au moins 2 joueurs annonçant le laurier au même tour.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier qu'un conflit de laurier génère bien un mouvement nul pour chaque joueur l'ayant joué et qu'ils ne peuvent du coup pas jouer le laurier à ce tour.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (*OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant*)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

Pas de message indiquant qu'on a pas pu jouer le laurier mais OK.



Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

S3

Groupe : T307ANAB

N° de fiche : 2.7

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnel / Client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Sélection d'une case par clic

Pré-requis [= Actions à réaliser avant le test] :

Se connecter au site et s'identifier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Participer à tous les types de parties (taille de plateau, nombre de légions par joueur, etc..) et tester le plus possibles de mouvements différents par partie exécutés à l'aide du clic. 10 mouvements minimum par partie.

Temps : 20 minutes

Résultats à obtenir [pour déclarer le test « OK »] :

Vérifier que le nom de la case cliquée correspond à chaque fois et que le mouvement résultant est celui souhaité.

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 16/01/2013

résultat : OK (OK, KO mineur, KO majeur, KO bloquant)

Données utilisées :

Serveur et Wamp local

Historique des tests effectués :

Tests tout au long du projet + test à la date courante.

Commentaires :

Au pixel près, même quand on zoom. OK