



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.1

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Initialisation d'une partie via le serveur

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Mettre une ou plusieurs parties à initialiser dans la base, avec des champs valables (statut de la partie = 1, bon nombre d'équipes / joueurs / légions affectés à la partie, taille de plateau valable...).

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

Vérifier que le serveur initialise bien la ou les parties à initialiser, c'est-à-dire : le nombre de spaces créées et correct, le nombre de pions créés ainsi que leur position initiale sont corrects, les tentes des joueurs sont sur les bonnes cases, le laurier est au centre du plateau, le statut de la partie passe à 2, le numéro du tour de la partie passe à 1. Temps : 5 minutes.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach, Vincent Moitry, Félix Erb

**Effectué le :** (17/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test à chaque configuration de partie (variation du nombre d'équipes, de joueurs, de légions et de la taille du plateau).

**Commentaires :**

Toutes les configurations de parties sont initialisées correctement et les clients peuvent afficher le plateau en conséquence.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.2

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Le traitement du tour se lance au bon moment

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Avoir une partie en cours dans la base (statut = 2).

Tous les joueurs valident leur coup lors d'un tour. Refaire 5 fois cette opération avec un ordre de validation des coups différent à chaque fois.

Temps : 10 minutes

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

Vérifier que le tour ne se lance qu'une fois tous les joueurs de la partie ont joué leur coup.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test à chaque configuration de partie (variation du nombre d'équipes, de joueurs, de légions et de la taille du plateau).

**Commentaires :**

Le traitement du tour se lance au bon moment quelque soit la configuration de partie.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.3

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Si une légion n'a plus de pions, celle-ci n'intervient plus dans le lancement d'un tour

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie 1 vs 1. Faire en sorte qu'une légion perde tous ses pions.

Refaire la même opération avec d'autres nombres de joueurs dans la partie (exemple : 6 joueurs).

Temps : 15 minutes

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

Vérifier que lorsqu'une légion n'a plus de pions, le traitement du tour se déclenche alors qu'elle ne joue plus lors des tours suivants, quelque soit la configuration de partie.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test pour toutes les configurations de partie possibles.

**Commentaires :**

Le traitement du tour se déclenche au bon moment quelque soit la configuration de partie et quelque soit le nombre de légions qui restent en jeu.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.4

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Détection des victoires

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie à 6 joueurs. Faire en sorte qu'une légion amène le laurier sur une de ses tentes.  
Relancer une partie à 6 joueurs. Faire en sorte qu'il ne reste plus qu'une seule équipe présente sur le plateau (les autres équipes n'ont plus aucun pion).

Temps : 15 minutes

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

Vérifier que lorsque le laurier est sur une tente, l'équipe qui possède cette tente gagne. Vérifier que lorsqu'il n'y a plus qu'une équipe présente sur le plateau, celle-ci gagne.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test par type de victoire et pour différent types de partie.

**Commentaires :**

Quelque soit le type de victoire (par laurier ou par le fait qu'il ne reste que les pions d'une seule équipe sur le plateau), la partie se termine correctement.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.5

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Détection des égalités

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie à 6 joueurs. Faire en sorte que lors du même tour, il ne reste plus aucun pion sur le plateau (par combats simultanés). Lors d'une autre partie, faire qu'un joueur quitte la partie.

Temps : 10 minutes

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

Vérifier qu'il y ait égalité dans les deux cas.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test pour différentes configurations de partie et pour les différents types d'égalité (plus de pions ou sortie d'un des joueurs).

**Commentaires :**

Il y a égalité dans les deux cas.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.6

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Gestion des collisions

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie à 6 joueurs. Faire en sorte que lors du même tour, plusieurs joueurs choisissent de jouer sur une même case vide. Au tour suivant, faire la même opération sur une case dotée d'une armure à ramasser.

Temps : 5 minutes

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

Vérifier que tous les pions voulant aller sur une même case lors d'un même tour sont supprimés.  
Vérifier que si cette case est dotée d'une armure, cette armure est supprimée.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/10/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Des tests avec plusieurs légions (jusqu'à 6) choisissant de bouger un pion sur la même case, même tests avec une case de destination dotée d'une armure.

**Commentaires :**

OK dans tous les cas.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.7

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Mise à jour des mouvements

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

Lancer le serveur. Avoir une partie à 6 joueurs en cours dans la base (statut = 2).

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Tous les joueurs choisissent leur déplacement, sans aucune collision. Au tour suivant, Faire la même chose avec quelques collisions entre plusieurs pions.

Temps : 5 minutes

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

Vérifier que tous les pions qui n'ont pas subi de collision se sont bien déplacé à l'endroit souhaité.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Fonctionnalité testée très souvent (à chaque lancement de partie).

**Commentaires :**

Les déplacements sont gérés, même avec des collisions lors du tour.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.8

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Gestion des combats simples

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie. Lors de plusieurs tours, tester un combat entre 2 pions avec une force égale des deux côtés sans armures, avec armures, tester un pion qui participe à plusieurs combats en même temps, faire se dérouler le combat en bordure du plateau de jeu.

Temps : 20 minutes

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

Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur de type « sortie de tableau ». Vérifier que les combats sont bien gérés pour toutes les configurations, qu'il se déroulent en parallèle, que les pions perdants sont bien supprimés au tour suivant, que les combats avec égalité ne suppriment pas les pions concernés par le combat.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach, Félix Erb, Vincent Moitry

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Tests avec toutes les configurations décrites ci-dessus.

**Commentaires :**

Les combats simples sont gérés dans tous les cas.





## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.9

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Gestion des tenailles

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie. Lors de plusieurs tours, tester différentes configurations de tenailles, c'est-à-dire au bord du plateau, selon toutes les orientations, avec ou sans espace entre la rangée à supprimer et les pions qui prennent cette rangée en tenaille, avec les 2 pions prenant la rangée en tenaille appartenant à la même équipe mais pas à la même légion, même chose avec les pions de la rangée.

Temps : 20 minutes

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

Vérifier qu'il n'y ait pas d'erreur de type « sortie de tableau », que les tenailles sont bien gérées pour toutes les configurations.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach, Félix Erb, Vincent Moitry

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test pour toutes les configurations décrites ci-dessus.

**Commentaires :**

Les tenailles sont correctement gérées.



## Projet T3

IUT Robert Schuman

Département Informatique

### FICHE DE TEST

S3

**Groupe :** T307ANAB

**N° de fiche :** 3.10

**Test défini par :** Guillaume Dabazach

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

**Cas de test :** Fonctionnement du minuteur

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

Lancer le serveur.

**Scénario [= Saisies / actions à mener] :**

Lancer une partie. Lors d'un tour, attendre le délai du minuteur sans qu'aucune légion ne joue. Lors du tour suivant, faire jouer certaines légions, les autres attendent le délai du minuteur. Lors d'un tour de déplacement du laurier, attendre le délai du minuteur sans que la légion ayant choisi de jouer le laurier ne choisisse de le déplacer.

Temps : 5 minutes

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

Vérifier qu'au bout du délai du minuteur, le tour se déclenche malgré le fait que certaines légions n'aient pas joué ou malgré le fait que lors d'un tour laurier, aucun mouvement n'ai été choisi pour bouger le laurier.

**Test réalisé par :** Guillaume Dabazach

**Effectué le :** (16/01/2013)

**résultat :** OK

**Historique des tests effectués :**

Un test pour toutes les configurations décrites ci-dessus.

**Commentaires :**

Le minuteur fonctionne correctement.