



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.1

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Accéder aux News, règles, etc

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Charger la page.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur chaque option du menu de gauche.

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

Chaque clic redirige l'utilisateur vers la bonne page.

Test réalisé par : Vincent Moitry

Effectué le : 5/15/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.2

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Inscription, connexion, déconnexion

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Charger la page.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "M'inscrire au jeu".
- Entrer les identifiants choisis dans les champs situés sur la page, et cliquer sur "M'inscrire".
- Cliquer sur le bouton "Déconnexion" en haut à droite de la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

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

Le compte est créé et accessible à la connexion.

Test réalisé par : Vincent Moitry

Effectué le : 5/15/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.3

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Chat global

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Entrer un message dans la zone prévue à cet effet en bas à droite de la page.
- Cliquer sur "Envoyer".

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

Les deux joueurs peuvent voir le message envoyé.

Test réalisé par : Vincent Moitry

Effectué le : 5/15/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.4

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Création de parties rapides

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie rapide".

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

La mention "En attente d'un joueur ..." s'affiche.

Test réalisé par : Vincent Moitry

Effectué le : 5/15/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.5

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Rejoindre une partie rapide

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie rapide".

Joueur 2 :

- Cliquer sur "Rejoindre une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Cliquer sur le nom de partie choisi par le joueur 1.

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

Les deux joueurs sont renvoyés sur le plateau et peuvent jouer.

Test réalisé par : Vincent Moitry

Effectué le : 5/15/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.6

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Création d'une partie personnalisée (base)

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie normale".

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

Le formulaire de configuration de la partie s'affiche.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.7

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Création d'une partie personnalisée (ajouter/supprimer des teams/joueurs/légions)

Temps pour tester : 20 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie normale".
- Cliquer alternativement sur les boutons "Nouvelle team", "Nouveau joueur", "Nouvelle légion", "Supprimer la team", "Supprimer le joueur", "Supprimer la légion".
- Lancer la partie en cliquant sur "GO !" en bas de la page.

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

Les éléments s'ajoutent et se suppriment visuellement.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.8

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Création d'une partie personnalisée (avec bots)

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie normale".
- Affecter un humain à un champ joueur, laisser un bot sur l'autre.
- Lancer la partie en cliquant sur "GO !" en bas de la page.
- Cliquer sur un de ses pions, puis cliquer sur une case adjacente.

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

Le plateau s'affiche, le bot joue son coup.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.9

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Création d'une partie personnalisée (bots uniquement)

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans le champ approprié, puis cliquer sur "Partie normale".
- Affecter un bot à chaque champ joueur.
- Lancer la partie en cliquant sur "GO !" en bas de la page.

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

La partie s'exécute automatiquement.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.10

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Rejoindre une partie personnalisée

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 2 :

- Cliquer sur "Rejoindre une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Cliquer sur le nom de partie choisi par le joueur 1.
- Cliquer sur les champs du formulaire alors apparu.

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

Le joueur voit le formulaire de paramétrage mais ne peut le modifier.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.11

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Affichage du plateau chez chaque client

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 1 :

- Affecter un humain à chaque champ joueur.
- Lancer la partie en cliquant sur "GO !" en bas de la page.

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

Le plateau s'affiche chez chaque joueur

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.12

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Chat dans une partie

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1 et 2 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard dans

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueurs 1 et 2 :

- Cliquer sur "Chat de partie" dans la zone de droite.

Joueur 1 :

- Entrer un message dans la zone prévue à cet effet en bas à droite de la page.
- Cliquer sur "Envoyer".

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

Joueur 1 et Joueur 2 voient le message de Joueur 1.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.13

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Un joueur qui a perdu peut assister à la fin de la partie ou la quitter

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueurs 1, 2 et 3 :

- Charger la page.
- Entrer ses identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Joueur 1 :

- Cliquer sur "Créer une partie" dans le menu à gauche de la page.
- Entrer un nom au hasard da

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueurs 1, 2 et 3 :

- Jouer, jusqu'à ce qu'un joueur perde tous ses soldats.

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

Le perdant peut toujours assister à la partie en cours, le timer n'attend pas un coup de ce joueur.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.1.14

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Fonctionnels / Site / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Voir les messages d'erreur

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Joueur 1 :

- Cliquer sur "M'inscrire au jeu".
- Entrer les identifiants choisis dans les champs situés sur la page, et cliquer sur "M'inscrire".

Joueur 2 :

- Charger la page.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Joueur 2 :

Situation 1

- Entrer de faux identifiants dans les champs situés en haut à droite de la page, et cliquer sur "Se Connecter".

Situation 2

- Cliquer sur "M'inscrire au jeu".
- Entrer les identifiants choisis dans les champs situés sur la page, dont le nom du joueur 1, et cliquer sur "M'inscrire".

Situation 3

- Cliquer sur "M'inscrire au jeu".
- Entrer les identifiants choisis dans les champs situés sur la page, dont deux mots de passe différents, et cliquer sur "M'inscrire".

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

Un message d'erreur clair s'affiche dans les trois situations, aucun autre traitement n'est effectué.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.2.1

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : Fonctionnels / Jeu côté client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Détection des cases adjacentes

Temps pour tester : 2 min (temps de préparation : négligeable)

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

Des pions peuvent être affichés sur le plateau de jeu affichable lui aussi.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur clique sur un pion afin de le sélectionner.

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

Les cases adjacentes au groupe de pions appartenant au pion précédemment sélectionné sont correctement mises en valeur, ses cases doivent représenter les mouvements valides que le pion sélectionné peut effectuer.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.2.2

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : Fonctionnels / Jeu côté client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Case d'arrivée respectant les règles

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Des pions peuvent être affichés sur le plateau de jeu, affichable lui aussi ainsi que des cases vides valides à l'éventuel déplacement afin de permettre l'éventuelle déplacement.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur clique sur un pion afin de le sélectionner. Puis clique sur une autre case ne contenant pas un autre pion.

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

Le déplacement ne doit réussir à se déplacer que si la case d'arrivée est une case valide selon les règles.

Si c'est la case de destination est une case de déplacement valide pour le pion précédemment sélectionné, alors le pion doit se déplacer de sa case.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.2.3

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : Fonctionnels / Jeu côté client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Sélection d'une case par clic

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le plateau doit pouvoir s'afficher et permettre la visualisation d'au moins une case

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur clique sur une case du plateau qu'il aura au préalable affichée.

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

Si la case sélectionnée contient un pion : Le pion est sélectionné et les cases où il est possible de le déplacer sont mises en valeur.

Si la case sélectionnée contient le laurier : Le laurier est sélectionné et les pions susceptibles de le déplacer sont mis

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.2.4

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : Fonctionnels / Jeu côté client / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Le serveur ne retient qu'un seul coup par légion

Temps pour tester : 2 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le plateau doit pouvoir s'afficher, permettre d'afficher des cases, ainsi que quelques pions.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur clique sur un de ses pions et sélectionne une case de déplacement pour se pion. Il réitère cette action à multiple reprise en changeant la position d'arrivée et/ou le pion sélectionné.

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

A la fin du tour le seul déplacement de pion que nous devons observer et le dernier déplacement valide que le joueur a tenté d'effectuer avec ses pions (pour chaque légion qu'il contrôle)

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.2.5

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : Fonctionnels / Jeu côté client / Existence et exécution des fonctions décrites

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

Temps pour tester : 2 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le plateau doit pouvoir s'afficher, permettre d'afficher des cases, ainsi que quelques pions et le laurier.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur doit approcher ses pions du laurier.

L'utilisateur doit cliquer sur le laurier.

Si il n'y a qu'une seul légion autour du laurier l'utilisateur clique sur une autre case.

Si il y a plus qu'une légion autour du laurier l'utilisateur clique sur une légion mise en valeur puis clique sur une autre case.

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

Le laurier ne se déplace à la fin du tour que dans le cas ou son déplacement est valide et que dans le cas ou il y a plusieurs légion autour du laurier que le dernier pion cliqué est un pion que le joueur controle.

Le laurier ne doit pas non plus se dépla

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.3.1

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Réseau / Existence et exécution des fonctions décrites

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

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le joueur doit se connecter via une application cliente et s'authentifier avec un compte utilisateur existant.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le joueur accède au formulaire de création de partie, le remplit avec ses informations et le lance.

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

La partie est lancée, les utilisateurs l'ayant rejoint peuvent la voir et la jouer s'ils sont joueurs.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.3.2

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Réseau / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Reprise de l'état du serveur au redémarrage

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Plusieurs utilisateurs doivent être connectés et utiliser les différentes fonctionnalités du serveur (jouer une partie, configurer une partie, discuter, s'inscrire, ...)

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le serveur est déconnecté pendant que les joueurs sont en train de l'utiliser, puis, après quelques minutes, est relancé.

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

Le serveur, après s'être relancé, est dans le même état que lors de la déconnexion, et tous les utilisateurs retrouvent leurs parties.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.3.3

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Réseau / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Remplacement par bot

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Au moins deux joueurs sont en train de jouer une partie d'Octavio sur une application.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Un des deux joueurs ferme sa session en se déconnectant de tout ses clients, l'autre continue de jouer.

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

Le joueur qui a quitté est remplacé par un bot, qui continue de jouer avec les autres joueurs.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.1

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Initialisation d'une partie selon les paramètres

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée une partie avec une configuration particulière.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le joueur lance plusieurs parties en faisant varier les différents paramètres de configuration, testant toutes les possibilités.

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

Chaque partie doit être jouée en suivant les paramètres de configuration qui lui ont été attribués correctement (taille du plateau, durée d'un tour, ...)

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.2

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Traitement selon les règles des mouvements

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le joueur essaye tous les déplacements de pions possibles, respectant les règles ou non.

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

Les pions sont déplacés lorsque le mouvement est valide, et ne bougent pas lorsque ce n'est pas le cas.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.3

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Traitement selon les règles des collisions

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent les parties et effectuent des collisions (deux pions se déplaçant sur la même case au même tour)

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

Les collisions sont correctement traitées et les pions supprimés, sauf lorsqu'il s'agit du laurier.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.4

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Traitement selon les règles des batailles

Temps pour tester : 20 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent les parties et effectuent des batailles (rangées de plusieurs pions d'une même légion s'opposant)

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

Les batailles sont correctement traitées et les pions vaincus doivent être supprimés.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.5

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Traitement selon les règles des tenailles

Temps pour tester : 20 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent les parties et effectuent des tenailles (rangées de pions d'une même équipe s'encerclant sur une ligne)

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

Les tenailles sont correctement traitées et les pions encerclés doivent être supprimés.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.6

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Détection des victoires

Temps pour tester : 25 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie, et la mène jusqu'à son terme.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent les parties jusqu'à ce qu'une légion ou une équipe soit vainqueur.

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

Lorsque la victoire doit avoir lieu, elle est signalée aux joueurs qui ne peuvent alors plus jouer, et la légion et/ou l'équipe gagnante est indiquée.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.7

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Détection des égalités

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie, et la mène jusqu'à son terme.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent une partie jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun pion.

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

Lorsque plus aucun pion n'est présent sur le plateau et que le laurier n'est sur aucune tente, l'égalité doit être signalée aux joueurs et la partie terminée.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.8

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Mise à jour des mouvements (1 par légion)

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie puis la joue avec d'autres joueurs.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent une partie ensemble pendant un long moment.

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

La partie se déroule correctement dans les conditions spécifiées dans les règles d'Octavio et la configuration de la partie.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.4.9

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Fonctionnels / Serveur / Logique / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Plusieurs joueurs jouent le laurier

Temps pour tester : 20 min (temps de préparation : négligeable)

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

Un utilisateur se connecte, s'authentifie et crée ou rejoint une partie puis la joue avec d'autres joueurs.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Les joueurs jouent une partie et tentent de déplacer le laurier au même tour.

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

Le tour où les deux joueurs ont tenté de déplacer le laurier, ce dernier doit rester fixe.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.5.1

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnels / Robot / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Ne propose pas de coup impossible

Temps pour tester : 5 min (temps de préparation : négligeable)

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

Disposer d'un programme pour tester des parties entre Bot de manière rapide et en grand nombre

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer un grand nombre (100-200) de parties entre Bot

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

Vérifier que les coups joués ont tous eu le résultat escompté

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 5/22/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.5.3

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnels / Robot / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : N'attaque pas ses alliés

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Disposer d'un programme pour tester des parties entre Bot de manière rapide et en grand nombre

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer un grand nombre (100-200) de parties entre Bot

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

Vérifier que les coups joués n'ont pas pour but d'attaquer les alliés

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 5/22/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.5.4

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnels / Robot / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Cas particuliers : plus de pion, pion bloqué, ...

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Disposer d'un programme pour tester des parties entre Bot et provoquer la situation

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer des parties (10 par cas) où le Bot se retrouve dans les situations citées

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

Vérifier la réaction et les coups joués du Bot par rapport aux attentes

Test réalisé par : Félix Erb

Effectué le : 5/22/2014

résultat : OK

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.5.5

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnels / Robot / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Propose des coups tactiques corrects en toute situation

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Disposer d'un programme pour tester des parties entre Bot et provoquer la situation

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer des parties (10 par cas) où le Bot se retrouve dans les situations citées

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

Vérifier la réaction et les coups joués du Bot par rapport aux attentes

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.5.6

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Fonctionnels / Robot / Existence et exécution des fonctions décrites

Cas de test : Adopte une stratégie correcte en toute situation

Temps pour tester : 40 min (temps de préparation : négligeable)

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

Disposer d'un programme pour tester des parties entre Bot et provoquer la situation

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer des parties (10 par cas) où le Bot se retrouve dans les situations citées

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

Vérifier la réaction et les coups joués du Bot par rapport aux attentes

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.1

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Le programme se lance

Temps pour tester : 5 sec (temps de préparation : négligeable)

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

N/A

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Cliquer sur l'application.

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

Affichage du menu de connexion

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.2

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Selection du serveur de jeu (Local ou "officiel")

Temps pour tester : 1 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le programme se lance

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Choix à l'écran de connexion : serveur "normal" (le notre) ou choix du serveur (il faut entrer l'adresse IP et le numéro de port)

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

Pouvoir se connecter au serveur voulu, si le serveur n'existe pas, rien ne se passe.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.3

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Connexion d'un joueur

Temps pour tester : 1 min (temps de préparation : négligeable)

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

Le programme se lance

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Dans le champ "Identifiant", on entre l'identifiant. Dans le champ "Mot-de-passe", on entre le mot de passe

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

Si la combinaison nom de compte/mot de passe est bonne, l'écran principal s'affiche. Sinon rien ne se passe

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.4

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Recevoir les messages dans le chat

Temps pour tester : 1 min 30 (temps de préparation : négligeable)

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

Connexion d'un joueur

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Rien à faire, la fenêtre de chat se met à jour automatiquement

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

Affichage du message dans la fenêtre de chat concernée. La fenêtre se réouvre si elle a été fermée, mais elle ne s'affiche pas au premier plan et ne prends pas le focus. Le format du message est
[heure]<Expéditeur>:message

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.5

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Envoyer les messages dans le chat

Temps pour tester : 1 min 30 (temps de préparation : négligeable)

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

Connexion d'un joueur

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Entrer un message dans le champs prévu à cet effet et cliquer sur "Envoyer"

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

Affichage du message envoyé dans la (les) fenêtre(s) de chat concernée(s). Voir "I.6.4"

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.6

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Créer une partie

Temps pour tester : 1 min 5 (temps de préparation : négligeable)

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

Connexion d'un joueur

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Cliquer sur le bouton "Créer une partie"

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

Affichage de l'écran de configuration de la partie. L'écran affiche la taille du plateau, la durée d'un tour. Pour chaque équipe elle affiche la couleur du pion ainsi qu'un bouton permettant d'ajouter un joueur. Pour chaque joueur, on affiche son nom ains

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.7

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Afficher une fenêtre de chat par room

Temps pour tester : 1 min 15 (temps de préparation : négligeable)

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

Créer une partie

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Vérifier la présence de la fenêtre à la création d'une partie

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

Affichage de la fenêtre de chat relative à la partie

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.8

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Configurer une partie

Temps pour tester : 3 min (temps de préparation : négligeable)

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

Créer une partie

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Changer les données d'une partie grâce au formulaire à disposition. Les changements possibles sont:

- Ajouter ou retirer une team (avec un minimum de deux teams par salle)
- Changer la couleur de la team. 6 couleurs au choix : rouge, jaune, vert, cyan, bleu ou magenta
- Pouvoir ajouter ou retirer des joueurs à une team (avec un minimum d'un joueur par team)
- Pouvoir choisir les joueurs des team (via la liste déroulante)
- Pouvoir ajouter ou retirer une légion à un joueur (avec un minimum d'une légion par joueur)
- Pouvoir modifier la forme et la position d'une légion (via les listes déroulantes)

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

Tous les joueurs de la partie voient les changements. Leurs salles sont mise à jour.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.9

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Lancer une partie

Temps pour tester : 2 min (temps de préparation : négligeable)

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

Configurer une partie

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Cliquer sur le bouton "Lancer la partie"

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

Un plateau correspondant à la configuration choisie dans la salle de création de partie se lance. Les pions des différentes légions, les armures et le laurier sont en place.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.10

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Rejoindre une partie

Temps pour tester : 1 min 15 (temps de préparation : négligeable)

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

Connexion d'un joueur

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Choisir une partie dans la liste et cliquer sur le bouton "Rejoindre"

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

Voir I.6.8, mais il sera impossible de modifier un champ ou d'utiliser les boutons.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.11

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Affichage du plateau de jeu

Temps pour tester : 2 min 15 (temps de préparation : négligeable)

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

Lancement d'une partie

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Au lancement de la partie le plateau doit s'afficher automatiquement

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

Affichage du plateau de jeu, avec les pions, le laurier, les armures et les tentes

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.12

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Jouer un pion

Temps pour tester : 2 min 45 (temps de préparation : négligeable)

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

Affichage du plateau

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Cliquer sur un pion puis cliquer sur une case non habitée.

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

Si la position d'arrivée est autorisée par les règles, le pion se déplace. Sinon, rien ne se passe.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : I.6.13

Test défini par : Joël Collinet

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

Cas de test : Gestion des batailles

Temps pour tester : 4 min (temps de préparation : négligeable)

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

Jouer un pion

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Deux pions adverses doivent être côte à côte. Pour l'exemple non parlerons d'un pion d'une légion A et d'un pion d'une légion B. Les deux légions étant adverses. Un pion de la légion B se place à côté du premier pion de la même légion, de manière à ce que A B B forment une ligne et qu'aucun autre pion ne soit à proximité.

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

Les pions en surnombre gagnent : le pion ennemi collé aux gagnants disparaît. En cas d'égalité, rien ne se passe.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.1

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Navigation ergonomique au sein du site

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Se trouver sur la page d'accueil du site avant de commencer le scénario sans être connecté

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Chronométrer le temps mis à trouver chaque élément du site

Le formulaire de connexion

Le formulaire d'inscription

Les règles, FAQ, Contacts, Téléchargements, Créer une partie, Rejoindre une partie

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

Le temps de recherche de chaque partie ne doit pas excéder 15 secondes

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.2

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Compréhension du contenu des pages

Temps pour tester : 10min (temps de préparation : négligeable)

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

Avoir lu une fois le contenu des pages Règles et Téléchargements

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Répondre à 5 questions simples sur les règles du jeu, les tenailles, l'ordre des combats, le rôle du lauriet, le rôle des boucliers.

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

Il devrait être possible de répondre à toute les questions ou du moins de trouver les réponses sur le site de manière rapide

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.4

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Réglages des paramètres d'une partie personnalisée

Temps pour tester : 5min (temps de préparation : négligeable)

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

Être connecté et avoir cliqué sur Créer une partie dont le nom sera Premier Test et le pseudonyme du compte utilisé et sera de type normal

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Demander la configuration d'une partie avec :

- Un plateau de taille 5
- Une durée de tour de 30 secondes
- 3 équipes, équipe 1 en rouge, équipe 2 en bleu et équipe 3 en vert
- Chaque équipe est constituée d'un joueur et chaque joueur à deux légions
- La forme de la première légion de chaque joueur sera carré, la deuxième sera triangulaire
- Les positions seront dans l'ordre des légions : haut droit, bas droit, droite, gauche, haut gauche, bas gauche

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

Il faudrait être capable de configurer la partie décrite en maximum 7 minutes

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.6

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Mouvement

Temps pour tester : 20sec (temps de préparation : négligeable)

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

être connecté, avoir crée ou rejoint une partie et donc, être capable de jouer, de déplacer des pions sur le plateau

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Sans instruction préalable, demander à déplacer n'importe quel pion d'une légion qui lui appartient sur une case autorisée et chronométrer le temps mis à effectuer l'action et à trouver comment l'effectuer

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

Il faudrait que le déplacement d'un pion soit intuitif et qu'il ne nécessite pas plus de 20 secondes à être effectué, aussi que la personne soit capable d'identifier les légions qui lui appartiennent de manière rapide

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.7

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Passer le tour

Temps pour tester : 20sec (temps de préparation : négligeable)

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

être connecté, avoir crée ou rejoint une partie et donc, être capable de jouer, de déplacer des pions sur le plateau

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Demander à passer le tour et chronométrer le temps passé à chercher le bouton

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

Il faudrait que le fait de passer un tour soit simple à trouver et ne nécessite pas plus de 20 secondes à être effectué

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.8

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Déplacer le laurier

Temps pour tester : 30sec (temps de préparation : négligeable)

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

être connecté, avoir créer ou rejoint une partie et avoir un pion en contact avec le laurier et avoir une case valide vers laquelle le déplacer

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Demander à déplacer le laurier avec l'un des pions en contact avec ce dernier sur un emplacement valide et chronométrer le temps pris à effectuer l'action et à trouver comment l'effectuer

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

Il faudrait que le déplacement du laurier soit intuitif et qu'il ne nécessite pas plus de 30 secondes à être effectué

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.9

Test défini par : Célia Kocher

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Utilisation du chat

Temps pour tester : 20sec (temps de préparation : négligeable)

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

être connecté sur le site

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Demander à envoyer le message 'bonjour, je suis nouveau sur Octavio' sur le chat et chronométrer le temps pris à trouver l'emplacement

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

Il faut que le chat soit visible et intuitif et qu'on ne mette pas plus de 10 secondes à trouver où taper le message qu'on souhaite envoyer

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.11

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Animation du plateau de jeu

Temps pour tester : 20 min (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir afficher le plateau, pouvoir afficher des pions et des cases vide, pouvoir déplacer un pion, pouvoir jouer plus d'un tour.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le joueur clique sur un pion ou le laurier et sélectionne une case de destination valide pour se pion ou le laurier.

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

On doit observer un déplacement du pion ou du laurier sélectionné vers la case de destination à la fin du tour.

Si la case selectionner possédait une armure vide le pion doit être armuré à la fin de son déplacement.

Si il y a eu une collision entre un aut

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.12

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Affichage des cases valides pour le déplacement

Temps pour tester : 2 min (temps de préparation : négligeable)

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

Des pions peuvent être affichés sur le plateau de jeu affichable lui aussi.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

L'utilisateur clique sur un pion afin de le sélectionner.

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

Les cases adjacentes au groupe de pions appartenant au pion précédemment sélectionné sont correctement mises en valeur, ses cases doivent représenter les mouvements valides que le pion sélectionné peut effectuer.

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : II.13

Test défini par : Maxime Zimmer

Objectif du test : IHM/Navigation / Cohérence/Simplicité

Cas de test : Affichage du plateau complet (tentes, armures, laurier)

Temps pour tester : 40 min (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir afficher le plateau, pouvoir afficher des pions, des tentes, des armures, du laurier et des cases vide.
Pouvoir envoyer des coups et receptionner des tours de jeux.

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Le joueur tente de lancer une partie.
Et déplace ses pions dans le cadre d'une partie.

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

Tous les éléments sont reconnaissable et correctement positionner durant l'intégralité de la partie

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.1

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : Fonctionnement sous Chrome

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester l'ensemble des fonctionnalités du site sous le navigateur web Google Chrome

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

Chaque fonction s'exécute correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.2

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : Fonctionnement sous Firefox

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester l'ensemble des fonctionnalités du site sous le navigateur web Mozilla Firefox

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

Chaque fonction s'exécute correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.3

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : Fonctionnement sous Safari

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester l'ensemble des fonctionnalités du site sous le navigateur web Safari

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

Chaque fonction s'exécute correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.4

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : CSS sous Chrome

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester le bon affichage de l'ensemble des pages sous le navigateur web Google Chrome

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

Chaque élément se dispose correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.5

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : CSS sous Firefox

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester le bon affichage de l'ensemble des pages sous le navigateur web Mozilla Firefox

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

Chaque élément se dispose correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : III.6

Test défini par : Carlo Spiga

Objectif du test : Opérabilité / Fonctionnement multi-plateforme

Cas de test : CSS sous Safari

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

Site terminé

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester le bon affichage de l'ensemble des pages sous le navigateur web Safari

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

Chaque élément se dispose correctement

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : IV.1

Test défini par : Adam Rimele

Objectif du test : Performances et charges / Volume

Cas de test : Surcharge de la BDD (stockage de partie)

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Aucun

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Remplissage de la BDD avec des données diverses

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

Le serveur continue de tourner à une vitesse acceptable

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : IV.2

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Performances et charges / Surcharge

Cas de test : Connexion multiple sur une partie personnalisée

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir rejoindre une partie

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Rejoindre une partie personnalisée avec une dizaine / quinzaine de joueurs

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

Arriver à rejoindre avec au moins 6 joueurs et 3 spectateurs (norme habituelle pour les jeux vidéos dans un cas de compétition)

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : IV.3

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Performances et charges / Surcharge

Cas de test : Nombre de connexions utilisateur simultanées

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir se connecter

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Connecter des utilisateurs jusqu'à manifestations de ralentissements ou jusqu'à atteindre 100 utilisateurs

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

Arriver à connecter les 100 utilisateurs

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : IV.4

Test défini par : Félix Erb

Objectif du test : Performances et charges / Surcharge

Cas de test : Effet de l'IA sur la vitesse du serveur

Temps pour tester : 30 min (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir lancer un grand nombre de parties avec Bot en même temps

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Lancer des parties sur plateau taille 9 simultanément avec 6 Bots par partie (10 - 100 -1000)

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

Le client ne ressent pas de ralentissement dérangeant dans tous les cas (10 - 100 -1000 parties avec Bot)

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : IV.5

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Performances et charges / Surcharge

Cas de test : Réactivité application Android (réseau)

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

Application peut communiquer avec le serveur

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Effectuer des échanges réseau et mesurer la vitesse de réactivité

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

Une vitesse raisonnable (moins de 5 secondes de latence) pour éviter les décalages de timer avec le serveur

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : V.1

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Sécurité / Utilisateurs mal-intentionnés

Cas de test : Vérification des champs (htmlspecialchars)

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

N/A

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester tout les input pour vérifier que les entrées soient protégées

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

Aucune brèche permettant d'entrer du code

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : V.2

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Sécurité / Utilisateurs mal-intentionnés

Cas de test : Protection contre les injections SQL

Temps pour tester : 15 min (temps de préparation : négligeable)

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

N/A

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

S'assurer que les valeurs passées au requetes SQL ne soient pas envoyés directement

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

Code protégé

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : V.3

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Sécurité / Utilisateurs mal-intentionnés

Cas de test : Entrée illégale sur une page (via l'adresse, sans être connecté)

Temps pour tester : 10 min (temps de préparation : négligeable)

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

N/A

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Tester différentes URL invalides et tenter d'accéder à des pages réservés au mode connecté en étant déconnecté

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

Les pages sont inaccessibles

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :



Projet Acrobatt

IUT Robert Schuman

Département Informatique

FICHE DE TEST

LP CDED

Groupe : Conseil Sept

N° de fiche : V.4

Test défini par : Vincent Moitry

Objectif du test : Sécurité / Sauvegarde et reprise

Cas de test : Temps d'expiration du cookie

Temps pour tester : 10 min (+ quelques heures d'attente pour l'expiration) (temps de préparation : négligeable)

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

Pouvoir se connecter

Scénario [= Saisies / actions à mener] :

Vérifier la réaction du jeu si les cookies expirent

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

Pas de bug, le jeu nous demande de nous reconnecter et nous réintègre dans notre partie (peu probable, vu que les parties ont des timers : elles seront donc terminées)

Test réalisé par :

Effectué le :

résultat :

Données utilisées :

Historique des tests effectués :

Commentaires :