



APP4 - Qualité Logicielle

Fiche de Tests

Tests d'ajout de joueurs et paramétrage de la partie :

1.	Test de création de joueur : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut créer un nouveau joueur.○ Validation : Vérifier que le nom du joueur est correctement affiché.○ Remarque : Les noms d'utilisateurs peuvent prendre des caractères spéciaux.
2.	Test de suppression de joueur : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut retirer un joueur existant.○ Validation : Vérifier que le nom du joueur est correctement retiré.
3.	Test de renommage de joueur : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut renommer un joueur existant.○ Validation : Vérifier que le nom du joueur est correctement modifié.
4.	Test de vérification de l'unicité des noms des joueurs : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que les utilisateurs ont tous des noms différents.○ Validation : Vérifier qu'un popup apparaît lorsqu'on crée ou qu'on renomme un joueur avec un nom déjà utilisé.
5.	Test de modification du nombre de rounds et de pins : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut définir le nombre de rounds et le nombre de pins. (de 1 à 10)○ Validation : Vérifier que les paramètres sont correctement enregistrés.○ Précision : il faut choisir la liste des joueurs avant de choisir les rounds / quilles.
6.	Test de vérification d'un nombre minimum de joueurs : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur ne peut pas lancer de partie si aucun joueur n'a été créé.○ Validation : Vérifier qu'un popup apparaît lorsqu'on essaie de lancer une partie sans joueurs.
7.	Test de vérification d'un nombre maximum de joueurs : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur ne peut pas créer un trop grand nombre de joueurs.○ Validation : Vérifier qu'un popup apparaît lorsqu'on essaie de créer plus de 10 joueurs.
8.	Test de vérification d'un nombre de caractères maximum par nom de joueurs : <ul style="list-style-type: none">○ Objectif : Vérifier que l'utilisateur ne peut pas créer un joueur avec un nom trop long.○ Validation : Vérifier qu'un popup apparaît lorsqu'on essaie de nommer un joueur avec un nom de plus de 12 caractères.

Tests pendant le jeu :

9. Test de saisie du score pour chaque joueur :

- Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut saisir le score pour chaque joueur à chaque tour.
- Validation : Vérifier que le score est mis à jour correctement.

10. Test de vérification d'une limite de quilles renversées :

- Objectif : Vérifier que l'utilisateur ne peut saisir un score supérieur au nombre de quilles restantes pour son tour, aussi bien suite à son premier qu'à son deuxième lancer.
- Validation : Vérifier que les choix de score affichés à l'écran correspondent bien au nombre de quilles restantes.

11. Test d'affichage des tours et des lancers:

- Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut clairement voir à quel tour on est, qui est le prochain joueur à devoir jouer et à quel lancer il est.
- Validation : Vérifier que l'affichage se met à jour correctement tout au long de la partie.

12. Test de vérification du bon fonctionnement des lancers bonus :

- Objectif : Vérifier que l'utilisateur a bien droit à des lancers bonus s'il fait un spare ou un strike au dernier tour. (1 pour le spare et 2 pour le strike).
- Validation : Vérifier que l'affichage et les calculs se font correctement dans le cas de lancers bonus.

13. Test de calcul du score total :

- Objectif : Vérifier que le score total est correctement calculé à chaque tour.
- Validation : Comparer le score affiché avec le score calculé manuellement.

14. Test de fin de partie :

- Objectif : Vérifier que la partie se termine correctement après le dernier tour.
- Validation : S'assurer que le jeu affiche le tableau des scores une fois la partie terminée.

Tests après le jeu :

15. Test de vérification du classement final :

- Objectif : Vérifier que le classement final est correct.
- Validation : S'assurer que les joueurs sont bien rangés dans l'ordre décroissant en fonction de leur score final. Le joueur avec le meilleur score est placé tout en haut en n°1 et ainsi de suite.

16. Test de lancement d'une nouvelle partie :

- Objectif : Vérifier qu'une nouvelle partie peut être correctement lancée depuis le tableau des scores de fin de partie.
- Validation : S'assurer que l'on peut relancer une nouvelle partie une fois la partie terminée.

Tests de contraintes :

17. Test de contraintes d'interface :

- Objectif : Vérifier que l'interface empêche les actions invalides.
- Validation : Vérifier qu'aucune action invalide n'est permise.

18. Test de la responsivité du site :

- Objectif : Vérifier que l'utilisateur peut jouer sur le site, peu importe son appareil.
- Validation : Vérifier que le site fonctionne correctement sur tout type d'appareil.

Tests spécifiques au calcul des scores :

19. Test de calcul du score pour un lancer normal :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé pour un lancer sans strike ni spare.
- Validation : Vérifier que le score est égal à la somme des pins renversés.

20. Test de gestion d'un spare :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé lorsque le joueur réalise un spare.
- Validation : Vérifier que le score tient compte du bonus du prochain lancer.

21. Test de gestion d'un strike :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé lorsque le joueur réalise un strike.
- Validation : Vérifier que le score tient compte du bonus des deux prochains lancers.

22. Test de gestion de plusieurs strikes consécutifs :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé en cas de plusieurs strikes consécutifs.
- Validation : Vérifier que le score tient compte des bonus pour chaque strike.

23. Test de gestion d'un jeu parfait (300 points) :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé pour un jeu parfait.
- Validation : Vérifier que le score final est égal à 300.

24. Test de gestion d'une partie avec des lancers incomplets :

- Objectif : Vérifier que le score est correctement calculé même si tous les lancers ne sont pas réalisés.
- Validation : Vérifier que le score est calculé correctement jusqu'à la dernière manche complète.

(Bonus) Tests manuels, utiles au débogage:

25. Tests de différentes classes:

- Objectif : Vérifier à la main si nos classes fonctionnent correctement et si certaines opérations intermédiaires se déroulent bien.
- Validation : Vérifier au cas par cas si le résultat est le même que celui escompté.