

# Recette - Plan de test - app4-quilles

v0.1.0

## Démarrage

1. Exécuter le jar

**Résultat :** l'application demande le nombre de tours.

## Saisie des tours

- Exécuter le jar
- Entrer une valeur

**Résultat :**

- Valeur refusée si négative, ou pas un nombre.
- Valeur acceptée sinon.

## Saisie des quilles

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours
- Entrer une valeur

**Résultat :**

- Valeur refusée si négative, ou pas un nombre.
- Valeur acceptée sinon.

## Saisie du nombre de joueur

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours
- Saisir le nombre de quilles
- Entrer une valeur

**Résultat :**

- Valeur refusée si négative, ou pas un nombre.
- Valeur acceptée sinon.

## Saisie des noms des joueurs

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours
- Saisir le nombre de quilles
- Saisir le nombre de joueurs : **2**
- Entrer le nom des deux joueurs

### Résultat :

- Deux noms sont demandés successivement (le 2ème après que le premier soit conforme)
- Valeur refusée si le nom est déjà pris.
- Valeur acceptée sinon.

## Saisie des quilles touchées

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours
- Saisir le nombre de quilles
- Saisir le nombre de joueurs
- Saisir le nom des joueurs
- Pour chaque joueur, saisir le nombre de quilles touchées

### Résultat :

- Valeur refusée si négative, ou pas un nombre.
- Valeur refusée si supérieure au nombre de quilles
- Valeur refusée au lancer 2 si  $\text{somme}(\text{valeur lancer 1}, \text{valeur lancer 2}) > \text{nombre de quilles}$
- Valeur acceptée sinon.
- Strike si valeur = nombre de quilles au 1er lancer (affichage sur le scoreboard : **X**)
- Spare si au 2eme lancer,  $\text{somme}(\text{valeur lancer 1}, \text{valeur lancer 2}) = \text{nombre de quilles}$  (affichage sur le scoreboard : **/**)
- Gutter si valeur = 0 (affichage sur le scoreboard : -)
- Si Strike : on ajoute le résultat des deux prochains lancers au résultat de ce lancer
- Si Spare : on ajoute le résultat du prochain lancer au résultat de ce lancer
- Si tour du lancer = nombre de tours (donc si dernier tour) :
  - si Strike : le joueur a droit à deux lancer additionnels
  - si Spare : le joueur a droit à 1 lancer additionnel

## Partie sans égalité

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours : **10**
- Saisir le nombre de quilles : **10**
- Saisir le nombre de joueurs : **2**
- Saisir le nom des joueurs : **Joueur\_1, Joueur\_2**
- Saisir les scores :

	Joueur_1	Joueur_2
○ tour 1 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 2 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 3 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 4 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 5 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 6 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 7 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 8 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 9 :	<b>10</b>	<b>0, 0</b>
○ tour 10 :	<b>10, 10, 10</b>	<b>0, 0</b>

### Résultat :

- Joueur\_1 gagnant avec 300 points
- Joueur\_2 perdant avec 0 points

## Partie avec égalité

- Exécuter le jar
- Saisir le nombre de tours : **10**
- Saisir le nombre de quilles : **10**
- Saisir le nombre de joueurs : **2**
- Saisir le nom des joueurs : **Joueur\_1, Joueur\_2**
- Saisir les scores :

	Joueur_1	Joueur_2
○ tour 1 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 2 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 3 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 4 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 5 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 6 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 7 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 8 :	<b>10</b>	<b>10</b>
○ tour 9 :	<b>10</b>	<b>10</b>

- tour 10 :        **10, 10, 10**                      **10, 10, 10**

**Résultat :**

- Joueur\_1 gagnant avec 300 points
- Joueur\_2 gagnant avec 300 points