

SAE 1.01 : Implémentation d'un besoin client (test)

Timéo Poupiot

InitGrille

Identification de test :

Initialise la grille du jeu

Contexte d'exécution :

Exécution au début du processus

Étapes de test à effectuer :

Saisir un tableau à 2 dimensions

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	tableau à 2 dimensions (de 7 colonne et 6 lignes)	tableau à 2 dimensions remplis de la constante VIDE	
Cas 2	tableau à 2 dimensions (de 9 colonne et 17 lignes)	tableau à 2 dimensions remplis de la constante VIDE	
Cas 3	tableau à 1 dimensions (5 lignes)	erreur	

Afficher

Identification de test :

Affiche le contenu de la grille ainsi que le prochain pion à ajouté

Contexte d'exécution :

Exécution après le tour d'un joueur

Étapes de test à effectuer :

Saisir un tableau à 2 dimensions, un pion et une colonne

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	grille, PION_A, colonne 5	affichage correct	
Cas 4	grille, PION_B, colonne 9	erreur	
Cas 5	grille, 'U', colonne 5	erreur	

GrillePleine

Identification de test :

Vérification de si toutes les cases de la grille sont pleines

Contexte d'exécution :

Exécution après qu'un joueur ai joué

Étapes de test à effectuer :

Saisir un tableau à 2 dimensions

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	grille vide	retourne FAUX	
Cas 2	grille avec 3 colonne pleines	retourne FAUX	
Cas 3	grille avec 7 colonnes partiellement pleines (au moins 1 pion par colonne)	retourn FAUX	
Cas 4	grille pleine	retourne VRAI	

Jouer

Identification de test :

Exécute les différentes procédures/fonctions du tour d'un joueur

Contexte d'exécution :

Exécution avant le tour d'un joueur

Étapes de test à effectuer :

Saisir un tableau à 2 dimensions, un pion, une ligne et une colonne

(limite à 6 lignes et 7 colonnes)

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	grille, PION_A, 6, 4	grille avec un pion à la 6 ligne de la 4eme colonne	
Cas 2	grille, 'U', 5, 5	erreur	
Cas 3	grille, PION_B, 9, 2	erreur	
Cas 4	grille, PION_B 3, 8	erreur	

ChoisirColonne

Identification de test :

Choix de la colonne en se déplaçant en haut de la grille de droite à gauche

Contexte d'exécution :

Exécution au début du tour d'un joueur

Étapes de test à effectuer :

Avec une colonne de départ, Saisir 'Q' ou 'D' pour se déplacer et enfin "ESPACE" pour confirmer la colonne

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	colonne 0, ESPACE	retourne 0	
Cas 2	colonne 2, 2*'Q', ESPACE	retourne 2	
Cas 3	colonne 0, 3*'D'	retourne 3	
Cas 4	colonne 0, 10*'D'	retourne 6	
Cas 5	colonne 8, ESPACE	erreur	
Cas 6	colonne 8, 2*'Q', ESPACE	retourne 6	

TrouverLigne

Identification de test :

Trouve la première case non occupée de la colonne.

Contexte d'exécution :

Exécution après ChoisirColonne

Étapes de test à effectuer :

Saisir une colonne de la grille (de 0 à 6, soit 7 colonnes)

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	colonne 2 (avec déjà 2 pions)	retourne 4	
Cas 2	colonne 3 (colonne pleine)	retourne -1	
Cas 3	colonne 4 (colonne vide)	retourne 6	
Cas 4	colonne 11	erreur	

EstVainqueur

Identification de test :

Vérifie si 4 pions sont alignées

Contexte d'exécution :

Exécution à la fin du tour d'un joueur

Étapes de test à effectuer :

Saisir la colonne et la ligne

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	colonne 2, ligne 3, (4 pions alignés)	retourne VRAI	
Cas 2	colonne 4, ligne 1, (2 pions alignés)	retourne FAUX	
Cas 3	colonne 1, ligne 5, (0 pions alignés)	retourne FAUX	
Cas 4	colonne 3, ligne 3, (5 pions alignés)	retourne VRAI	
Cas 5	colonne 8, ligne 3	erreur	

FinDePartie

Identification de test :

Affichage du vainqueur du jeu

Contexte d'exécution :

Exécution à la fin du processus

Étapes de test à effectuer :

Saisir le pion gagnant

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus
Cas 1	PION_A ('X')	match gagnant pour A	
Cas 2	PION_B ('O')	match gagnant pour B	
Cas 3	<i>vide</i>	match nul	
Cas 5	m	erreur	
Cas 4	PION_C	erreur	