

# Cahier de Recettes

**Projet : Démineur**

**Version : 1.0**

**Date : 17/10/2024**

---

## **1. Test de la fonctionnalité : Sélectionner le niveau de difficulté**

**Objectif :** Vérifier que le choix du niveau de difficulté fonctionne correctement.

**Préconditions :** L'application est lancée et prête à afficher les options de niveaux.

### **Étapes de test :**

1. Lancer l'application.
2. Choisir un niveau parmi les options :
  - Facile (8x8 avec 10 mines)
  - Moyen (12x12 avec 20 mines)
  - Difficile (16x16 avec 40 mines).
3. Vérifier que le plateau de jeu s'affiche correctement selon le niveau sélectionné.

### **• Résultat attendu :**

1. Le plateau de jeu doit correspondre aux dimensions et au nombre de mines spécifiés pour le niveau choisi.

**• Résultat obtenu :** Succès

## **2. Test de la fonctionnalité : Démarrer partie**

**Objectif :** Vérifier que le jeu démarre correctement après le choix du niveau de difficulté.

**Préconditions :** Le niveau de difficulté est sélectionné.

### **Étapes de test :**

1. Observer que toutes les cases du plateau sont couvertes.
2. Cliquer sur une case pour démarrer le chronomètre.

### **Résultat attendu :**

3. Le chronomètre ne démarre qu'après le premier clic sur une case.
4. Toutes les cases du plateau restent couvertes avant le premier clic.

- **Résultat obtenu :** Succès
- 

## **3. Test de la fonctionnalité : Découvrir case**

**Objectif :** Vérifier que la découverte d'une case fonctionne correctement après le démarrage du jeu.

**Préconditions :** Une partie est en cours.

### **Étapes de test :**

1. Cliquer sur une case non marquée.
2. Observer l'affichage du contenu de la case.

### **Résultat attendu :**

1. Si la case est vide, elle doit révéler automatiquement les cases voisines.
2. Si la case contient un chiffre, afficher le nombre de mines voisines.
3. Si la case contient une mine, le jeu doit se terminer.

**Résultat obtenu :** Succès

#### **4. Test de la fonctionnalité : Marquer case**

**Objectif :** Vérifier que la fonctionnalité de marquage fonctionne correctement.

**Préconditions :** Une partie est en cours, et la case à marquer est couverte.

**Étapes de test :**

1. Effectuer un clic droit pour marquer une case.
2. Vérifier l'apparition du drapeau sur la case.

**Résultat attendu :**

1. La case marquée affiche un drapeau.
2. La case ne peut pas être découverte en cliquant dessus.

**Résultat obtenu :** Succès

---

#### **5. Test de la fonctionnalité : Démarquer case**

**Objectif :** Vérifier que le démarquage d'une case fonctionne correctement.

**Préconditions :** Une partie est en cours, et la case est déjà marquée.

**Étapes de test :**

1. Effectuer un clic droit pour démarquer la case.
2. Observer l'état de la case

**Résultat attendu :**

1. La case est remise dans son état initial (couverte et non marquée).
2. La case peut être découverte en cliquant dessus

**Résultat obtenu :** Succès

---

## **6. Test de la fonctionnalité : Fin de partie**

**Objectif :** Vérifier que le jeu se termine correctement lorsqu'une mine est découverte ou lorsque toutes les mines sont correctement marquées.

**Préconditions :** Une partie est en cours.

### **Étapes de test :**

1. Découvrir une mine ou marquer toutes les mines et découvrir toutes les autres cases.
2. Observer l'affichage de l'écran de fin de partie.

### **Résultat attendu :**

1. Si une mine est découverte, le jeu indique une défaite.
2. Si toutes les mines sont correctement marquées, le jeu indique une victoire.

**Résultat obtenu :** Succès

---