PROJET : Mini projet BattleShip

Participants :

Lina Zito | Sacha Axel | Etienne Tremblay | Jorel Ngaba

2025

Table des matières

[Diagramme de cas d’utilisation 2](#_Toc207561074)

[Scénarios de cas d’utilisation 4](#_Toc207561075)

[Afficher la liste des personnes 4](#_Toc207561076)

[Ajouter une facture à une activité. 5](#_Toc207561077)

[Diagramme de classes 8](#_Toc207561078)

[Diagramme de Séquence 9](#_Toc207561079)

[Plan de test 0](#_Toc207561080)

# Diagramme de cas d’utilisation

Une image contenant texte, diagramme, capture d’écran, ligne

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

# Scénarios de cas d’utilisation

## Afficher la liste des personnes

|  |
| --- |
| Description  **Nom du cas :** Attendre connexion  **But :** Afficher la liste des personnes sur l’interface de l’application  **Acteur principal :** Utilisateur  **Acteur(s) secondaire(s) :** Aucun |
| Séquencement  **Précondition(s)**   * Aucun   **Séquence nominale**   1. L’utilisateur clique sur le bouton « Gestion des personnes ». 2. Le système affiche la liste des personnes.   **Postcondition(s)**   * La vue Gestion des personnes est affichée. * La liste des personnes est affichée avec tous les personnes en contenu. |
| Séquence alternative ou exception  Aucun |

## Ajouter une facture à une activité.

|  |
| --- |
| Description  **Nom du cas :**  **But :**  **Acteur principal :**  **Acteur(s) secondaire(s) :** |
| Séquencement  **Précondition(s)**   * U   **Séquence nominale**   1. A 2. B 3. p   **Postcondition(s)**   * a * b |
| Séquence alternative ou exception |

|  |
| --- |
| Description  **Nom du cas :**  **But :**  **Acteur principal :**  **Acteur(s) secondaire(s) :** |
| Séquencement  **Précondition(s)**   * U   **Séquence nominale**   1. A 2. B 3. p   **Postcondition(s)**   * a * b |
| Séquence alternative ou exception |

|  |
| --- |
| Description  **Nom du cas :**  **But :**  **Acteur principal :**  **Acteur(s) secondaire(s) :** |
| Séquencement  **Précondition(s)**   * U   **Séquence nominale**   1. A 2. B 3. p   **Postcondition(s)**   * a * b |
| Séquence alternative ou exception |

# Diagramme de classes

ON METTRa le diagramme corrigé icite.

# Diagramme de Séquence

Une image contenant capture d’écran

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

# Plan de test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Numéro du test | Scénario | Acteur principal | Résultat attendu | Résultat obtenu |
| Test #1 | Attendre Connexion | Serveur | Au démarrage du serveur, l’attente de connexion du client est commencée et doit s’affichée le message « en attente de connexion… ». |  |
| Test #2 | Connexion réussite | Client | Au démarrage de l’application du client, la connexion du client est réussite et la partie commence. |  |
| Test #3 | Connexion non-réussite | Client | Au démarrage de l’application du client, la connexion du client est échouée en envoyant un message expliquant le problème |  |
| Test #4 | Placer bateau - réussite | Client et serveur | Le client/serveur doit saisir une position dans le tableau, puisque le bateau est un 1X2, il pourra mettre la deuxième partie du bateau dans une des cases adjacentes qui soit seulement en horizontal ou vertical. |  |
| Test #5 | Placer bateau – échoué (mauvaise saisie de valeur) | Client et serveur | Le client/serveur saisit des mauvaises valeurs, comme des caractères spéciaux ou les valeurs de positions inversés(nombre-lettre), envoi d’un message d’erreur. |  |
| Test #6 | Placer bateau – échoué (valeurs saisis sortis du tableau) | Client et serveur | Le client/serveur met des positions hors du tableau. Envoi d’un message d’erreur. |  |
| Test #7 | Attendre placement du bateau | Client et Serveur | Une fois la connexion établie, le serveur attend son tour de placer son bateau en ayant le message « le client place son bateau, veuillez patienter… » et le message va au client quand le tour de placer ses bateaux va au serveur. |  |
| Test #8 | Choisir position tir – réussite (tir raté) | Client et Serveur |  |  |
| Test #9 | Choisir position tir – réussite (touché) | Client et Serveur |  |  |
| Test #10 | Choisir position tir – échouée (mauvaise saisie de valeur) | Client et Serveur |  |  |
| Test #11 | Choisir position tir – échouée (valeurs saisis sortis du tableau) | Client et Serveur |  |  |
| Test #12 | Choisir position tir – échouée (positions dans le tableau pas vide) | Client et Serveur |  |  |
| Test #13 | Attendre tir | Client et Serveur | Une fois les bateaux placés, le serveur attend son tour de placer son tir en ayant le message « le client planifie son tir, veuillez patienter… » et le message va au client quand le tour de planifier le tir va au serveur. |  |