

identification de test	fonctionnement du menu			
contexte d'exécution	après lancement des dés (1er/2eme essaie)			
étapes de test à effectuer	saisir un entier positif			
n° de cas	données de test	Résultats attendus	Résultats obtenues	Résultats du test
1	1	sélection des dés à garder	sélection des dés à garder	v
2	2	choisir combinaison	choisir combinaison	v
3	3	Au revoir ...	Au revoir ...	v
4	0	erreur	erreur	v
5	4	erreur	erreur	v
6	-1	erreur	erreur	v
7	54	erreur	erreur	v
8	2,1	erreur	choisir combinaison	f
9	a	erreur	erreur	v

1

```
1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
█
```

2

```
1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
2
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
```

3

```
1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
3
Au revoir =,) ...
ubuntu@ubuntu2104:~/Documents/algo$
```

4

```
1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
0
erreur, veuillez n'entrer que 1, 2 ou 3
```

5

4  
erreur, veuillez n'entrer que 1, 2 ou 3

6

-1  
erreur, veuillez n'entrer que 1, 2 ou 3

7

54  
erreur, veuillez n'entrer que 1, 2 ou 3

8

2,1  
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre  
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)

9

a  
erreur, veuillez n'entrer que 1, 2 ou 3

test 2 :

identification de test		choix des dés à garder				
contexte d'exécution		après choix 1 dans le menu				
étapes de test à effectuer		saisir une chaîne de caractère				
n° de cas	données de test	Résultats attendus	Résultats obtenues	Résultats du test		
1	a	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	v		
2	ac	Tous les dés sauf a et c relancés (valeur entre 1 et 6)	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	v		
3	f	erreur	erreur	v		
4	abcde	aucun dés n'est relancé	aucun dés n'est relancé	v		
5	aa	erreur	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	f		
6	abcdef	erreur	erreur	v		
7	1	erreur	erreur	v		
8	A	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	Tous les dés sauf a sont relancés (valeur entre 1 et 6)	v		
9	aC	Tous les dés sauf a et c relancés (valeur entre 1 et 6)	Tous les dés sauf a et c relancés (valeur entre 1 et 6)	v		
10	x	tous les dés sont relancés	tous les dés sont relancés	v		

1

```
dé A : 6
dé B : 4
dé C : 4
dé D : 3
dé E : 3

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
a
```

```
dé A : 6
dé B : 1
dé C : 3
dé D : 4
dé E : 4
```

2

```
dé A : 5
dé B : 5
dé C : 1
dé D : 4
dé E : 3

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
ac
```

```
dé A : 5
dé B : 1
dé C : 1
dé D : 5
dé E : 5
```

3

```
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
f
erreur veuillez n'entrer que la/les lettre(s) correspondant aux dés
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
```

4

```
dés de qsdq, lancer restant : 2
dé A : 1
dé B : 1
dé C : 5
dé D : 4
dé E : 5

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
abcde
```

```
dés de qsdq, lancer restant : 1
dé A : 1
dé B : 1
dé C : 5
dé D : 4
dé E : 5
```

5

```
dé A : 1
dé B : 1
dé C : 5
dé D : 4
dé E : 5

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
aa
```

```
dé A : 1
dé B : 1
dé C : 4
dé D : 3
dé E : 3
```

6

```
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
abcdef
erreur veuillez n'entrer que la/les lettre(s) correspondant aux dés
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
|
```

7

```
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
1
erreur veuillez n'entrer que la/les lettre(s) correspondant aux dés
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
```

8

```
dé A : 3
dé B : 2
dé C : 2
dé D : 4
dé E : 2

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
A
```

```
dé A : 3
dé B : 6
dé C : 4
dé D : 2
dé E : 3
```

9

```
dé A : 6
dé B : 1
dé C : 2
dé D : 6
dé E : 2

1 - relancer (dé(s) à garder)
2 - valider ses points
3 - quitter le jeu
1
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)
aC
```

```
dé A : 6
dé B : 2
dé C : 2
dé D : 1
dé E : 1
```

dé A :

5

dé B :

2

dé C :

1

dé D :

4

dé E :

6

1 - relancer (dé(s) à garder)  
2 - valider ses points  
3 - quitter le jeu  
1  
choix des dés à garder (ex : dés A et B = AB, X = tout relancer)  
X

dé A :

6

dé B :

4

dé C :

2

dé D :

2

dé E :

2

test 3 :

identification de test	choisir où placer les points				
contexte d'exécution	après choix 2 dans le menu ou après le 3ème essaie				
étapes de test à effectuer	saisir une chaîne de caractère (b pour brelan, 3 pour total de 3...)				
	!!\ sauf : ca = carré et ch = chance				
n° de cas	données de test	Résultats attendus	Résultats obtenues	Résultats du test	
1	F	Full House	Full House	v	
2	f	Full House	Full House	v	
3	fy	erreur	erreur	v	
4	2	2 [total de 2]	2 [total de 2]	v	
5	21	erreur	erreur	v	
6	Fy	erreur	erreur	v	
7	ch	chance	chance	v	
8	ca	carré	carré	v	
9	Ca	carré	carré	v	



1

	sd	gf
1 [total de 1]	X	
2 [total de 2]	X	
3 [total de 3]	9	
4 [total de 4]	8	
5 [total de 5]	X	
6 [total de 6]	X	
Bonus si > a 62		
Total superieur	0	0
Brelan [total]	9	
Carre [total]	X	
Full House [25]	25	
Petite suite [30]	X	
Grande suite [40]	X	
Yams [50]	X	
Chance [total]	17	
Total inferieur	0	0
=====		
Total	0	0

dés de sd, lancer restant : 0

dé A :

dé B :

dé C :

dé D :

dé E :

Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre  
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)  
F

	sd	gf
1 [total de 1]		1
2 [total de 2]		X
3 [total de 3]		3
4 [total de 4]		8
5 [total de 5]		X
6 [total de 6]		6
Bonus si > a 62		
Total superieur	0	0
Brelan [total]		X
Carre [total]		X
Full House [25]	25	X
Petite suite [30]		X
Grande suite [40]		X
Yams [50]		X
Chance [total]		18
Total inferieur	25	0
=====		
Total	25	0

2

	sdf	qsdq
1 [total de 1]	X	
2 [total de 2]	4	
3 [total de 3]	X	
4 [total de 4]	X	
5 [total de 5]	X	
6 [total de 6]	18	
Bonus si > a 62		
Total superieur	0	0
Brelan [total]	18	
Carre [total]	X	
Full House [25]	25	
Petite suite [30]	X	
Grande suite [40]	X	
Yams [50]	X	
Chance [total]	22	
Total inferieur	0	0
=====		
Total	0	0

dés de sdf, lancer restant : 2

dé A :

dé B :

dé C :

dé D :

dé E :

1 - relancer (dé(s) à garder)  
2 - valider ses points  
3 - quitter le jeu  
2

Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre  
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)  
F

	sdf	qsdq
1 [total de 1]		1
2 [total de 2]		4
3 [total de 3]		X
4 [total de 4]		8
5 [total de 5]		X
6 [total de 6]		X
Bonus si > a 62		
Total superieur	0	0
Brelan [total]		X
Carre [total]		X
Full House [25]	25	X
Petite suite [30]		X
Grande suite [40]		X
Yams [50]		X
Chance [total]		13
Total inferieur	25	0
=====		
Total	25	0

3

```
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
fy
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
```

4

	Golum	Gandalf
1 [total de 1]	2	
2 [total de 2]	4	
3 [total de 3]	X	
4 [total de 4]	4	
5 [total de 5]	X	
6 [total de 6]	X	
Bonus si > a 62		
Total superieur	0	0
Brelan [total]	X	
Carre [total]	X	
Full House [25]	X	
Petite suite [30]	X	
Grande suite [40]	X	
Yams [50]	X	
Chance [total]	10	
Total inferieur	0	0
=====		
Total	0	0

dés de Golum, lancer restant : 2

dé A :

dé B :

dé C :

dé D :

dé E :

1 - relancer (dé(s) à garder)  
 2 - valider ses points  
 3 - quitter le jeu  
 2

Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre  
 (ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)  
 2

	Golum	Gandalf
1 [total de 1]		2
2 [total de 2]	4	X
3 [total de 3]		3
4 [total de 4]		X
5 [total de 5]		5
6 [total de 6]		6
Bonus si > a 62		
Total superieur	4	0
Brelan [total]		X
Carre [total]		X
Full House [25]		X
Petite suite [30]		X
Grande suite [40]		X
Yams [50]		X
Chance [total]		16
Total inferieur	0	0
=====		
Total	4	0

5

```
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
21
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
```



6

```
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
Fy
Où valider tes points : initial du choix sauf chance et carre
(ex : total 1 = 1, brelan = b, full house = f, chance = ch, carre = ca)
```

7

dé A : <input type="text" value="5"/>		jean	christof
dé B : <input type="text" value="1"/>	1 [total de 1]		1
dé C : <input type="text" value="3"/>	2 [total de 2]		X
dé D : <input type="text" value="1"/>	3 [total de 3]		3
dé E : <input type="text" value="5"/>	4 [total de 4]		X
	5 [total de 5]		X
	6 [total de 6]		18
	Bonus si > a 62		
	Total superieur	0	0
	Brelan [total]		18
	Carre [total]		X
	Full House [25]		X
	Petite suite [30]		X
	Grande suite [40]		X
	Yams [50]		X
	Chance [total]	15	22
	Total inferieur	15	0
	=====	=====	=====
	Total	15	0

test 4 :

identification de test	nom du joueur				
contexte d'exécution	début du programme				
étapes de test à effectuer	saisir une chaîne de caractère (max 9 caractères, sans espace ni caractères accentués)				
n° de cas	données de test	Résultats attendus	Résultats obtenues	Résultats du test	
1	toto	ok	ok	v	
2	Marie-Antoinette	erreur (trop de caractères)	erreur (trop de caractères)	v	
3	56	ok	ok	v	
4	Shadow50	ok	ok	v	
5	@*/+	ok	ok	v	
6	toto y	erreur (espace)	erreur	v	
7	rémi	Erreur (caractère accentué)	Erreur (caractère accentué)	v	

1 et 3

```
joueur 1, quel est votre nom :  
toto  
joueur 2, quel est votre nom :  
56
```

	toto	56
1 [total de 1]	1	
2 [total de 2]	X	
3 [total de 3]	6	
4 [total de 4]	8	
5 [total de 5]	X	
6 [total de 6]	X	

4 et 3

```
joueur 1, quel est votre nom :  
Shadow50  
joueur 2, quel est votre nom :  
@*/+
```

	Shadow50	@*/+
1 [total de 1]	1	
2 [total de 2]	2	
3 [total de 3]	6	

2

```
joueur 1, quel est votre nom :  
Marie-Antoinette  
erreur, trop de caracteres
```

7

```
rémi  
erreur (pas d'accents et evitez certains caracteres)
```