

Amélie Bouchard
Antony Collin-Desrochers
David Bérubé
Samy Tétrault

Projet Dirigé
420-KBELG
Groupe 01

Production Finale d'Intégration (PFI)
Test d'acceptation et unitaire du sprint 1

Travail présenté à
Mme. Saliha YACOUB

Département de l'informatique
Collège Lionel-Groulx
14 avril 2022

Informations

URL de notre site web	
http://queebies.world/PhpBuilding/	
Informations de Connexion	
Pseudonyme	Patoche (<i>P majuscule</i>)
Mot de passe	1234

Tests Unitaires

1	Le poids du sac dépasse sa capacité (Poids : 501, Capacité : 500).	La Dextérité diminue.
2	Un joueur connecté clique sur le bouton pour augmenter le nombre d'item désiré à son panier à partir de l'index.	Le nombre d'item augmente de 1.
3	Dans le magasin, un joueur appuie sur le bouton moins/plus d'un item.	Le nombre d'items désiré diminue/augmente.
4	Un joueur connecté essaie d'ajouter à son panier plus d'item qu'il y a en stock.	Le nombre d'item bloque à sa capacité et n'augmente pas plus haut.
5	Un joueur non connecté essaie de se connecter, mais fait une faute de frappe dans son alias.	La connexion est refusée.
6	Un joueur non connecté essaie de se connecter, mais fait une faute dans son mot de passe.	La connexion est refusée.
7	Un joueur qui essaie de s'inscrire laisse un champ vide dans le formulaire d'inscription.	L'inscription est refusée.
8	Un joueur connecté clique sur le bouton pour augmenter le nombre d'item désiré à son panier à partir du panier.	Le nombre d'item augmente de 1.
9	Un joueur essaie de s'inscrire et rentre le même alias d'un autre joueur.	L'inscription est refusée.
10	Un joueur connecté essaie de réduire le plus possible le nombre d'item à ajouter à son panier à partir de l'index.	Le nombre minimal d'item se limite à 1.

11	Un ou plusieurs champs du formulaire d'inscription sont vides	L'inscription est refusée.
12	Un ou plusieurs champs du formulaire de connexion sont vides	L'inscription est refusée.

Tests d'acceptation

1	Un joueur non connecté essaye d'accéder à la page panier.	Le joueur est redirigé vers la page connexion.
2	Un joueur non connecté essaye d'accéder à la page inventaire.	Le joueur est redirigé vers la page connexion.
3	Un joueur non connecté clique sur item pour afficher le menu qui permet de l'ajouter au panier.	Le menu lui affiche seulement l'option de se connecter.
4	Un joueur connecté réinitialise les options de la recherche d'item.	Tous les items sont affichés avec un tri par défaut de type poids et prix.
5	Un joueur connecté clique sur un item sur la page afin d'en savoir plus.	Toutes les informations de l'item cliqué s'affichent sur la partie droite de la page index.