

Plan de test

Description des preconditions et des tests

Preconditions	Description	Tests	Exigences
CONF_1 : Le joueur est au milieu du jeu avec 3 points de vie.	Déplacement sur case spéciale.	Test 1 : Le joueur effectue un déplacement qui le fait arriver sur une case spéciale (case spéciale boue).	EX1,EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
CONF_2 : Le joueur est au début du jeu avec 5 points de vie.	Déplacement sur case spéciale.	Test 2 : Le joueur effectue un déplacement qui le fait arriver sur une case spéciale (case dragon de komodo). -> meurt	EX1,EX11, EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
CONF_3 : Le joueur part de la case boue avec 3 points de vie et avec changement actif (arrive sur une case normale).	Déplacement simple avec changement.	Test 3 : Le joueur effectue un déplacement qui le fait arriver sur une case sans effets.	EX1,EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
CONF_4 : Le joueur est une case avant la fin, Le joueur a 2 points de vie	Déplacement simple qui emmène sur la fin du jeu.	Test 4 : Le joueur effectue un déplacement qui le fait arriver sur une case sans effets.	EX1,EX12, EX18, EX19, EX20, EX21

Matrice de couverture des exigences par les tests

Test 1	Déplacement sur case spéciale.		Exigences
	Precondition	CONF_1	EX1,EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
	Déroulé		
	Étape 1	C'est au tour de notre joueur, il clique sur le bouton de lancer de dés.	EX2, EX3,
	Étape 2	Les dés donnent pour déplacement 6.	EX4, EX16

	Étape 3	Ce déplacement contraint l'utilisateur a atterrir sur la case spéciale boue.	EX5
	Étape 4	Malicieux, notre joueur joueur tente d'avancer de 7 cases, son pion est immédiatement remis à sa place.	EX6, EX7
	Étape 5	Résolu à son destin, le joueur se déplace dans la case boue et son déplacement est signifié.	EX8, EX9, EX17,
	Étape 6	Le joueur obtient alors un malus de -3 pour son prochain déplacement.	EX22, EX27
	Postcondition		
		C'est au tour du prochain joueur, le pion de notre joueur ne plus être déplacé.	EX2

Test 2	Déplacement sur case spéciale.		Exigences
	Precondition	CONF_2	EX1,EX11, EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
	Déroulé		
	Étape 1	C'est au tour de notre joueur, il clique sur le bouton de lancer de dés.	EX2, EX3
	Étape 2	Les dés donnent pour déplacement 6.	EX4, EX16
	Étape 3	Ce déplacement contraint l'utilisateur a atterrir sur la case spéciale komodo.	EX5
	Étape 4	Cette case est a double tranchant, le joueur rejoue mais si il ne fait autant ou plus que son dernier cout, il perd 3 points de vie et obtient un changement de -3 pour son prochain déplacement dû au poison.	EX22, EX31, EX33
	Étape 5	C'est encore au tour de notre joueur, il clique sur le bouton de lancer de dés.	EX2, EX3, EX21

	Étape 6	Les dés donnent pour déplacement 2.	EX4, EX16
	Étape 7	Le joueur perd 3 points de vie et obtient un changement de -3.	EX13, EX22
	Étape 8	La vie du joueur est tombé à 0.	EX12
	Postcondition		
		Le joueur perd la partie	EX14, EX15

Test 3	Déplacement simple avec changement.		Exigences
	Precondition	CONF_3	EX1, EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
	Déroulé		
	Étape 1	C'est au tour de notre joueur, il clique sur le bouton de lancer de dés.	EX2, EX3
	Étape 2	Les dés donnent pour déplacement 2.	EX4, EX16
	Étape 3	Notre joueur possède un changement de déplacement de -3 appliquer	EX27
	Étape 5	Le déplacement de notre joueur est donc négatif et il recule d'une case	EX5, EX6, EX8, EX9
	Étape 6	C'est au tour de l'autre joueur.	EX2
	Postcondition		
		Le joueur aura donc encore un changement de -3 pour son prochain tour	EX_7

Test 4	Déplacement simple qui emmène sur la fin du jeu.		Exigences
	Precondition	CONF_4	EX1,EX12, EX18, EX19, EX20, EX21
	Déroulé		
	Étape 1	Notre joueur se trouve sur l'avant-avant dernière case.	EX2, EX3
	Étape 2	Les dés donnent pour déplacement 4.	EX4, EX16
	Étape 3	Ce déplacement contraint l'utilisateur a rester sur sa case	EX5, EX6, EX10
	Étape 4	L'autre joueur fait son tour
	Étape 5	Notre joueur se trouve toujours sur l'avant-avant dernière case.	EX2, EX3, EX21
	Étape 6	Les dés donnent pour déplacement 2.	EX4, EX16
	Étape 7	Le joueur est contraint à se déplacer sur la dernière case.	EX5, EX6
	Étape 8	Le joueur se trouve sur la dernière case.	EX8, EX9
	Postcondition	Notre joueur gagne la partie	EX14