

Plan de test

Description des preconditions et des tests

| Preconditions | Description | Tests | Exigences |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| CONF_1 : Le joueur est au milieu du jeu avec 5 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,EX11, EX12, EX18, EX19, EX20, EX21 |
| CONF_2 : Le joueur est au début du jeu avec 3 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, 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,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 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, 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 |