

Validation Fonctionnelle

Sommaire :

Introduction :	1
Les configurations :	2
Les Tests :	2
Test_01 : Jouer une carte de popularité.	2
Test_02 : L'adversaire essaie de jouer une carte.	3
Test_03 : Jouer une carte de popularité, menant à la fin du tour du joueur.	3
Test_04 : Attendre la fin du timer pour jouer une carte de popularité automatiquement, menant à la victoire.	4
Test_05 : Jouer une carte d'attaque, menant à la fin du tour du joueur.	4
Test_06 : Jouer une carte attaque, avec comme effet -1 à la vie de l'adversaire, menant à la victoire du joueur.	5
Test_07 : Jouer une carte attaque, avec comme effet -1 à sa propre vie et -1 à la vie de l'adversaire, menant à une égalité.	5
Test_08 : Le joueur essaie de jouer une carte de l'adversaire.	6
Test_09 : Le joueur essaie de jouer une carte sur déjà jouée sur le plateau.	6
Test_10 : Le joueur essaie de jouer une carte sur déjà jouée sur le plateau.	6
Test_11 : Le joueur se protège contre une carte attaque.	7
Test_12 : Le joueur joue une carte d'échange.	7
Test_13 : Le joueur joue une carte gain de vie.	7
Test_14 : Le joueur à 5 points de vie joue une carte gain de vie.	8
Matrice de couverture des exigences par les tests :	8

Introduction :

Ce document présente un plan de tests de validation fonctionnelle pour l'application Pirate, une application de jeu tour par tour, se concentrant sur les cas d'utilisation UC-1, UC-2 et UC-3. Chaque test est conçu pour vérifier la conformité de l'application aux exigences spécifiées, garantissant ainsi son bon fonctionnement dans divers scénarios. Ce plan de tests vise à assurer que l'ensemble des exigences est testé. Une fois qu'une exigence est couverte par un test alors elle ne sera plus précisée dans les autres tests. Ici, le terme Joueur désigne le participant dont c'est le tour de jouer, tandis que l'Adversaire désigne l'autre participant qui attend son tour.

Les configurations :

Configuration	Point de vie joueur	Point de vie adversaire	Point de popularité joueur	Point de popularité adversaire
Début_de_Partie	5	5	0	0
Fin_de_Partie	1	1	4	4

Les Tests :

Test_01 : Jouer une carte de popularité.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Constater que le joueur a au moins une carte de popularité dans sa main.
 2. Le joueur clique sur une carte de popularité.
 3. Constater que la carte n'est plus dans la main du joueur
 4. Constater que la carte suit les mouvements de sa souris.
 5. Lâcher la carte dans sa zone de popularité.
- Postcondition : Constater que la carte est affichée dans la zone de popularité.

Test_01			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	étape 2	sélectionner	EX_01
	étape 4	déplacer	EX_03
	étape 5	poser	EX_05
	Postcondition	constater la carte dans sa zone popularité	EX_05

Test_02 : L'adversaire essaie de jouer une carte.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte.
- Postcondition : Constater que l'adversaire ne peut pas jouer de carte.

Test_02			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	Postcondition	constater qu'aucune carte ne peut pas être jouée	EX_02

Test_03 : Jouer une carte de popularité, menant à la fin du tour du joueur.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte de popularité.
 2. Déplacer la carte.
 3. Relâcher la carte hors de sa zone de popularité.
 4. Constater que la carte est retournée dans la main du joueur.
 5. Re-cliquer sur une carte de popularité.
 6. Constater que la description s'affiche.
 7. Déplacer la carte.
 8. Lâcher la carte dans sa zone de popularité.
- Postcondition : Constater que le timer s'est réinitialisé et que c'est à l'adversaire de jouer.

Test_03			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	étape 4	la carte est retournée dans la main	EX_04
	étape 6	description	EX_06
	Postcondition	constater que le timer s'est réinitialisé et que le tour est passé au joueur suivant	EX_07, EX_09

Test_04 : Attendre la fin du timer pour jouer une carte de popularité automatiquement, menant à la victoire.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la Fin_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Attendre la fin du timer.
 2. Constater qu'une carte de popularité (+1 en popularité) a été jouée aléatoirement.
 3. Constater que le nombre de popularité est passé à 5.
 4. Constater qu'il a reçu une carte automatiquement de la pioche.
- Postcondition : Constater que c'est la fin de la partie et que le joueur a gagné.

Test_04			Exigences
	Précondition	Fin_de_Partie	
	étape 2	carte jouée aléatoirement	EX_08
	étape 3	+1 en popularité	EX_10
	étape 4	carte piochée	EX_11
	Postcondition	constater la victoire du joueur	EX_12

Test_05 : Jouer une carte d'attaque, menant à la fin du tour du joueur.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte d'attaque.
 2. Déplacer la carte.
 3. Relâcher la carte hors de sa zone d'attaque.
 4. Constater que la carte est retournée dans la main du joueur.
 5. Re-cliquer sur une carte d'attaque.
 6. Déplacer la carte.
 7. Lâcher la carte dans sa zone d'attaque.
- Postcondition : Constater que le timer s'est réinitialisé et que c'est à l'adversaire de jouer.

Test_05			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	étape 1	sélectionner	EX_13
	étape 4	la carte est retournée dans la main	EX_14
	étape 7	constater la carte dans sa zone d'attaque	EX_15

	Postcondition	constater la fin du tour	EX_15
--	---------------	--------------------------	-------

Test_06 : Jouer une carte attaque, avec comme effet -1 à la vie de l'adversaire, menant à la victoire du joueur

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la Fin_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer la carte attaque.
 2. Constater que la vie de l'adversaire est passée à 0.
- Postcondition : Constater que c'est la fin de la partie et que le joueur a gagné.

Test_06			Exigences
	Précondition	Fin_de_Partie	
	étape 2	-1 vie adversaire	EX_17
	Postcondition	constater la victoire du joueur	EX_18

Test_07 : Jouer une carte attaque, avec comme effet -1 à sa propre vie et -1 à la vie de l'adversaire, menant à une égalité.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la Fin_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer la carte attaque.
 2. Constater que son nombre de points de vie est passé à 0.
- Postcondition : Constater que c'est la fin de la partie et qu'il y a égalité.

Test_07			Exigences
	Précondition	Fin_de_Partie	
	étape 2	-1 vie adversaire	EX_16
	Postcondition	constater une égalité	EX_19

Test_08 : Le joueur essaie de jouer une carte de l'adversaire.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte de l'adversaire.
- Postcondition : Constater que la carte n'a pas été sélectionnée.

Test_08			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	Postcondition	constater que rien ne se passe	EX_20

Test_09 : Le joueur essaie de jouer une carte sur déjà jouée sur le plateau.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la Fin_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte de la zone popularité.
- Postcondition : Constater que la carte n'a pas été sélectionnée.

Test_09			Exigences
	Précondition	Fin_de_Partie	
	Postcondition	constater que rien ne se passe	EX_21

Test_10 : Le joueur essaie de jouer une carte sur déjà jouée sur le plateau.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Cliquer sur une carte de popularité.
 2. Déplacer la carte.
 3. Le tour se termine.
- Postcondition : Constater que la carte sélectionnée a été jouée.

Test_10			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	Postcondition	constater que la carte a été jouée	EX_22

Test_11 : Le joueur se protège contre une carte attaque.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer une carte protection qui protège de la carte attaque X.
 2. Le tour se termine.
 3. Changement de joueur.
 4. Jouer une carte attaque X.
- Postcondition : Constater que la carte attaque X n'a eu aucun effet.

Test_11			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	étape 1	poser	EX_23
	Postcondition	constater aucun effet	EX_24

Test_12 : Le joueur joue une carte d'échange.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer une carte d'échange.
- Postcondition : Constater l'échange des cartes.

Test_12			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	Postcondition	constater l'échange de carte	EX_25

Test_13 : Le joueur joue une carte gain de vie.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Fin_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer une carte gain de vie.
 2. Le tour se termine.
- Postcondition : Constater que les points de vie du joueur ont augmenté.

Test_13			Exigences
	Précondition	Fin_de_Partie	
	étape 1	poser	EX_26
	Postcondition	constater les effets	EX_27

Test_14 : Le joueur à 5 points de vie joue une carte gain de vie.

- Précondition : préparer l'application pour qu'elle présente la configuration Début_de_Partie.
- Déroulé :
 1. Jouer une carte gain de vie.
- Postcondition : Constater que les points de vie n'ont pas changé.

Test_14			Exigences
	Précondition	Début_de_Partie	
	Postcondition	constater aucun effet	EX_28

Matrice de couverture des exigences par les tests :

Tests	Exigences
Test_01	EX_01, EX_03, EX_05
Test_02	EX_02
Test_03	EX_04, EX_06, EX_07, EX_09
Test_04	EX_08, EX_10, EX_11, EX_12
Test_05	EX_13, EX_14, EX_15
Test_06	EX_17, EX_18
Test_07	EX_16, EX_19
Test_08	EX_20
Test_09	EX_21
Test_10	EX_22
Test_11	EX_23, EX_24
Test_12	EX_25
Test_13	EX_26, EX_27
Test_14	EX_28