

# Validation Fonctionnelle

## 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 et UC-2. 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 sont 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	Nombre de cartes popularité	Nombre de cartes attaque
Début_de_Partie	5	5	0	0	2	2
Fin_de_Partie_1	1	1	4	4	0	4
Fin_de_Partie_2	1	1	4	4	4	0
Fin_de_Partie_3	1	1	4	4	2	2

## 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 essaye 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 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\_1.
- 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_1	
	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 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\_1.
- 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_1	
	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\_1.
- Déroulé :
  3. Jouer la carte attaque.
  4. 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_1	
	étape 2	-1 vie adversaire	EX_16
	postcondition	constater la victoire du joueur	EX_19

**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