**Objectif du plan** :

Test du magasin du projet « Farm Fantasy ».

**Explication des colonnes :**

Le **N°** numéro du test

La **date** de création du test

L’**auteur** du test

Le **scénario** précise la mise en situation, toutes les actions à faire et les données à saisir

Le **résultat attendu** est clairement énoncé.

**Jeux de données** : L’utilisateur a déjà des semences et de l’argent pour faire les tests.

| **N°** | **Date** | **Auteur** | **scénario** | **Résultat attendu** | **Version** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| T01 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur doit accéder à la fenêtre magasin en cliquant sur le bouton dans la fenêtre principal. | L'utilisateur accède à la fenêtre magasin. | 1.0 |
| T02 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur doit acheter toutes les semences dans la partie de gauche de la fenêtre magasin grâce au menu-déroulant. | L'utilisateur utilise le menu-déroulant pour choisir la semence à acheter ou vendre. | 1.0 |
| T03 | 22.11.2016 | R.Ardi | L’utilisateur doit vendre toutes les semences pour avoir de l’argent dans la fenêtre magasin. | Il en vend le nombre qu’il souhaite pour autant qu’il ait les semences nécessaire. | 1.0 |
| T04 | 22.11.2016 | R.Ardi | L’utilisateur doit acheter des semences et du bétail dans l’interface du magasin grâce au menu-déroulant. | L’utilisateur ne peut pas acheter des semences et du bétail en même temps. | 1.0 |
| T05 | 22.11.2016 | R.Ardi | L’utilisateur doit acheter tout le bétail dans l’interface du magasin en cliquant sur les boutons à choix multiple. | Il peut acheter le bétail qu’il veut tant qu’il a l’argent nécessaire. | 1.0 |
| T06 | 22.11.2016 | R.Ardi | L’utilisateur doit vendre tous ses produits d’animaux dans l’interface du magasin pour avoir de l’argent. | Il peut les vendre pour autant qu’il en ait dans son stock. | 1.0 |
| T07 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur met comme valeur "100" dans le sélectionneur de plage numérique. | Empêche les valeurs plus grandes que 100. | 1.0 |
| T08 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur achète pour un total de produit d’une valeur d’achat plus grande à son argent. | L'achat est impossible. | 1.0 |
| T09 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur doit mettre la valeur dans le sélectionneur de plage numérique en cliquant sur le texte montrant le stock disponible. | Le sélectionneur de plage numérique prend la valeur du texte avec le stock disponible. | 1.0 |
| T10 | 22.11.2016 | R.Ardi | L'utilisateur doit quitter la fenêtre magasin en cliquant sur la croix rouge de la fenêtre magasin. | Affiche la fenêtre principale. | 1.0 |