**Objectif du rapport** :

Donner une liste des scénarios réalisés. La fiche d’anomalie est renseignée une fois que celle-ci est ouverte.

**Jeux de données** : Fenêtre magasin du jeu « FarmFantasy »

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **Date** | **Auteur** | **Testeur** | **scénario** | **Résultat attendu** |
| T1 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | L'utilisateur doit accéder à la fenêtre magasin en cliquant sur le bouton dans la fenêtre principal. | L'utilisateur accède à la fenêtre magasin. |
| T2 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T3 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T4 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T5 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T6 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T7 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | L'utilisateur met comme valeur "100" dans le sélectionneur de plage numérique. | Empêche les valeurs plus grandes que 100. |
| T8 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | L'utilisateur achète pour un total de produit d’une valeur d’achat plus grande à son argent. | L'achat est impossible. |
| T9 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | 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. |
| T10 | 22/11/2016 | R.Ardi | P.Nicolas | L'utilisateur doit quitter la fenêtre magasin en cliquant sur la croix rouge de la fenêtre magasin. | Affiche la fenêtre principale. |