

Plan de test de la classe «GestionEvènements» :

- **gevent** est une instance de GestionEvenements.
- **event1, event2, event3, event4, event5, event6, event7, event8, event9, event10, event11** sont onze instances d'événements ayant des caractéristiques différents
- **listeEvenements** est une liste d'événements.
- **membre1 et membre2** sont deux instances de membres différents
- **infoC** est une instance d'informations personnelles pour le premier membre
- **infoD** est une instance d'informations personnelles pour le deuxième membre

Test des méthodes :

METHODE DE TEST	ACTIONS	ATTENDU
TestSuppresionEvenementStandard	On supprime un événement dans la liste des événements créés.	La suppression de l'événement doit avoir lieu et la méthode doit nous renvoyer true
TestSuppresionEvenementNonStandard	On supprime un événement dans la liste des événements de l'association mais cet événement n'est pas listé dans cette liste	La suppression de l'événement ne doit pas avoir lieu et la méthode doit nous renvoyer false
TestInscriptionEvenementReussie	Inscription d'un membre existant à un événement existant. Ce membre n'est pas déjà inscrit à l'événement et le nombre de participant max de l'événement n'est pas atteint	L'ajout du membre à l'événement est réussie et s'ajoute donc à la liste des participants de événements. La méthode nous renvoie true
TestInscriptionEvenementChevauchementTemps	Inscription d'un membre à un événement. Cet événement contient un chevauchement en temps avec un autre événement auquel le membre existant y participe déjà.	L'ajout du membre dans la liste des participants de l'événement ne se fait pas et la méthode doit nous renvoyer false
TestInscriptionEvenementChevauchementLieu	Inscription d'un membre à un événement. Cet événement auquel le membre veut s'inscrire comporte un chevauchement en lieu par rapport à un des événement auquel il	L'ajout du membre dans la liste des participants de l'événement ne se fait pas et la méthode doit nous renvoyer false

	participe déjà	
TestInscriptionEvenementNbrParticipantMax()	Inscription d'un membre à un événement qui a déjà son nombre max de participants atteint.	L'ajout du membre dans la liste des participants de l'événement ne se fait pas et la méthode doit nous renvoyer false .
TestEnsembleEvenements	Doit retourner les 3 événements de l'association	Nous renvoie les 3 événements
TestEnsembleEvenementNull	Retourne une liste vide d'éléments	Elle doit rien nous 0.
TestEnsembleEvenementsAvenir	Retourne les événements qui sont à venir	Elle doit nous renvoyer cette liste d'événements qui est à venir
TestAnnulerEvenementExistant	Annule un événement présent dans la liste des événements auquel un membre participe	La méthode doit bien annuler l'événement et nous renvoyer true
TestAnnulerEvenementNonExistant	Annule un événement qui n'est pas dans la liste des événements auquel un membre participe	La méthode ne doit pas annuler l'événement et nous renvoyer false
TestAnnulerEvenementMembreNonExistant	Annuler un événement qui est existant dans la liste des événements de l'association avec un membre qui ne participe pas à l'événement.	La méthode ne doit pas annuler l'événement car pas le membre présent et nous renvoyer false
TestCreationEvenementStandard	Création d'un événement ayant une date complète ne comportant pas de problème sur le format de la date et de l'heure et ne comportant ni chevauchement en temps ni chevauchement en lieu avec un autre événement.	La méthode doit créer l'événement et retourner l'événement.
TestCreationEvenementChevauchementLieu	Création d'un événement ayant une date complète ne comportant pas de problème sur le format de la date et de l'heure et ne comportant pas de	La création de l'événement ne se fait pas et la méthode nous renverra null

	chevauchement en temps mais comportant un chevauchement en lieu avec un autre événement.	
TestCreationEvenementChevauchementTemps	Création d'un événement ayant une date complète ne comportant pas de problème de format de date et de l'heure. Comportant un chevauchement en temps avec un autre événement mais ne comportant pas de chevauchement en lieu.	La création de l'événement doit se faire car il n'y a pas de chevauchement en lieu entre l'événement et les autres événements de l'association et la méthode nous renverra l'événement
TestCreationEvenementErreurNomNull	Création d'un événement comportant un nom null .	La création de l'événement ne doit pas se faire et la méthode doit nous renvoyer null
TestCreationEvenementErreurLieuNull	La création d'un événement comportant un lieu null .	La création de l'événement ne se réalise pas et la méthode nous renverra null .
TestCreationEvenementErreurMinuteNegatif	La création d'un événement comportant une erreur dans la durée de celui ci. En effet, ses minutes sont négatives .	La création de l'événement ne doit pas se faire et la méthode doit nous retourner null .
TestCreationEvenementErreurHeureNegatif	La création d'un événement comportant une erreur dans la durée de celui ci. En effet, ses heures sont négatives .	La création de l'événement ne se produit pas et la méthode nous renverra null .
TestCreationEvenementErreurDureeNegatif	La création d'un événement comportant une erreur dans la durée de celui ci. En effet, sa durée est négative .	La création de l'événement ne doit pas se faire et la méthode doit nous retourner null .
TestCreationEvenementMemeNomHorrairesDiffereents	La création d'un événement comportant le même nom qu'un événement issu de l'association. Cet événement diffère de	La création de l'événement doit se faire et nous retourner l'événement .

	celui de l'association par ses horaires.	
TestCreationEvenementMemeNomMemeHorairesLieuDifférents	Création d'un événement comportant le même nom et les mêmes horaires qu'un présent dans l'association. Le critère qui les différencie est son lieu.	La création de l'événement doit se faire et nous retourner l'événement.