Plan de tests

# Logiciel C#

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Résultat attendu** | **Résultat obtenu** |
| Lancer le programme sans l’utilisateur créé dans la BDD. | Erreur | OK |
| Lancer le programme avec l’utilisateur créé dans la BDD. | Le programme se lance normalement. | OK |
| **TABLE APPEARANCE** : Lire les valeurs dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE APPEARANCE** : Modifier les valeurs dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE APPEARANCE** : Ajouter une valeur dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE APPEARANCE** : Supprimer une valeur dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ARTIFACTWEAPON** : Lire les valeurs dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ARTIFACTWEAPON** : Modifier les valeurs dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ARTIFACTWEAPON** : Ajouter une valeur dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ARTIFACTWEAPON** : Supprimer une valeur dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE SPECIALISATION** : Lire les valeurs dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE SPECIALISATION** : Modifier les valeurs dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE SPECIALISATION** : Ajouter une valeur dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE SPECIALISATION** : Supprimer une valeur dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE CLASS** : Lire les valeurs dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE CLASS** : Modifier les valeurs dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE CLASS** : Ajouter une valeur dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE CLASS** : Supprimer une valeur dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ROLE** : Lire les valeurs dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ROLE** : Modifier les valeurs dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ROLE** : Ajouter une valeur dans la table avec des bonnes données. | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |
| **TABLE ROLE** : Supprimer une valeur dans la table | L’action est correctement exécutée dans la base. | OK |

# Site WEB

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Résultat attendu** | **Résultat obtenu** |
| **index.php** |  | Ok |
| Cliquer sur le logo | Redirection vers l’index | Ok |
| Cliquer sur les liens de la barre de navigation | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| Cliquer sur une des images qui défile dans l’index | L’image s’affiche en grand | Ok |
| Cliquer sur les flèches des images qui défilent dans l’index | Changement d’image | Ok |
| Cliquer sur « learn more » pour les héros et pour les armes | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| **classes.php** | Affichage des classe dans deux colonnes différentes avec chacune une image et un bouton « learn more » | Ok |
| Cliquer sur le logo | Redirection vers l’index | Ok |
| Cliquer sur les liens de la barre de navigation | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| Bouton « learn more » dans chaque classe | Redirection vers « class.php » de la classe correspondante | Ok |
| **class.php** | Affichage des armes de la classe avec au-dessus des images le nom de la spécialisation, le rôle et le nom de l’arme | Ok |
| Cliquer sur le logo | Redirection vers l’index | Ok |
| Cliquer sur les liens de la barre de navigation | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| Cliquer sur les noms des armes | Redirection vers « weapon.php » de l’arme correspondante | Ok |
| **weapons.php** | Affichage d’une liste des classes existantes | Ok |
| Cliquer sur le logo | Redirection vers l’index | Ok |
| Cliquer sur les liens de la barre de navigation | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| Cliquer sur une des classes | Les noms des armes de cette classe apparaissent dessous | Ok |
| Cliquer sur un des noms d’armes | Redirection vers « weapon.php » de l’arme correspondante | Ok |
| **weapon.php** | Affichage du nom de l’arme, de la spécialisation de l’arme, d’un texte récapitulatif sur l’arme avec une image derrière le texte correspondant à la classe de l’arme et des 4 skins de l’arme avec leurs noms | Ok |
| Cliquer sur le logo | Redirection vers l’index | Ok |
| Cliquer sur les liens de la barre de navigation | Redirection vers les pages correspondantes | Ok |
| C’est bô | Le site est joli | Ok |