Langage de programmation avancé

Laboratoire

# Série 1

## Exercice 2

Quelques cas de tests à considérer.

Cas 1 : Exécution sans fichier FiJeux.dat existant. Résultat attendu : pas de crash de l’application, création du fichier par l’application et poursuite normale de l’exécution

Cas 2 : Exécution avec fichier FiJeux.dat initialisé (scénario nominal). Résultat attendu : poursuite normale de l’exécution

Cas 3 : Ajout d’une note pour un jeu déjà repris dans le fichier FiJeux.dat. Résultat attendu : pas de deuxième enregistrement (doublon) créé pour le jeu. Nombre d’avis incrémenté d’une unité et moyenne recalculée correctement (comparez **résultat attendu** et **résultat obtenu**).

Cas 4 : Ajout d’une note pour un jeu pas encore repris dans le fichier FiJeux.dat. Résultat attendu : nouvel enregistrement créé pour le jeu en fin de fichier. Nombre d’avis initialisé à 1 et moyenne correctement initialisée.

Cas 5 : Réalisez cas 4 puis ajoutez une nouvelle note pour le jeu fraîchement créé. Nombre d’avis = 2 et moyenne correctement modifiée (comparez **résultat attendu** et **résultat obtenu**).

Cas 6 : Changements persistés : relancez l’application après avoir déclenché des actions d’écriture (MAJ notes). Assurez-vous que le contenu affiché correspond au contenu que vous attendiez.