

Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Le jeu de Puissance4

Varvara Stadnichenko D2

Partie 2 - Programmation

Cahier de tests

Identification du test	Procédure init; procédure afficher			
Contexte d'exécution	Initialisation du tableau de zéro; affichage de la grille			
Étapes de test à effectuer	Exécution complète des procédures			
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test
Cas 1		Affichage correct de la grille	Affichage correct de la grille	Réussi

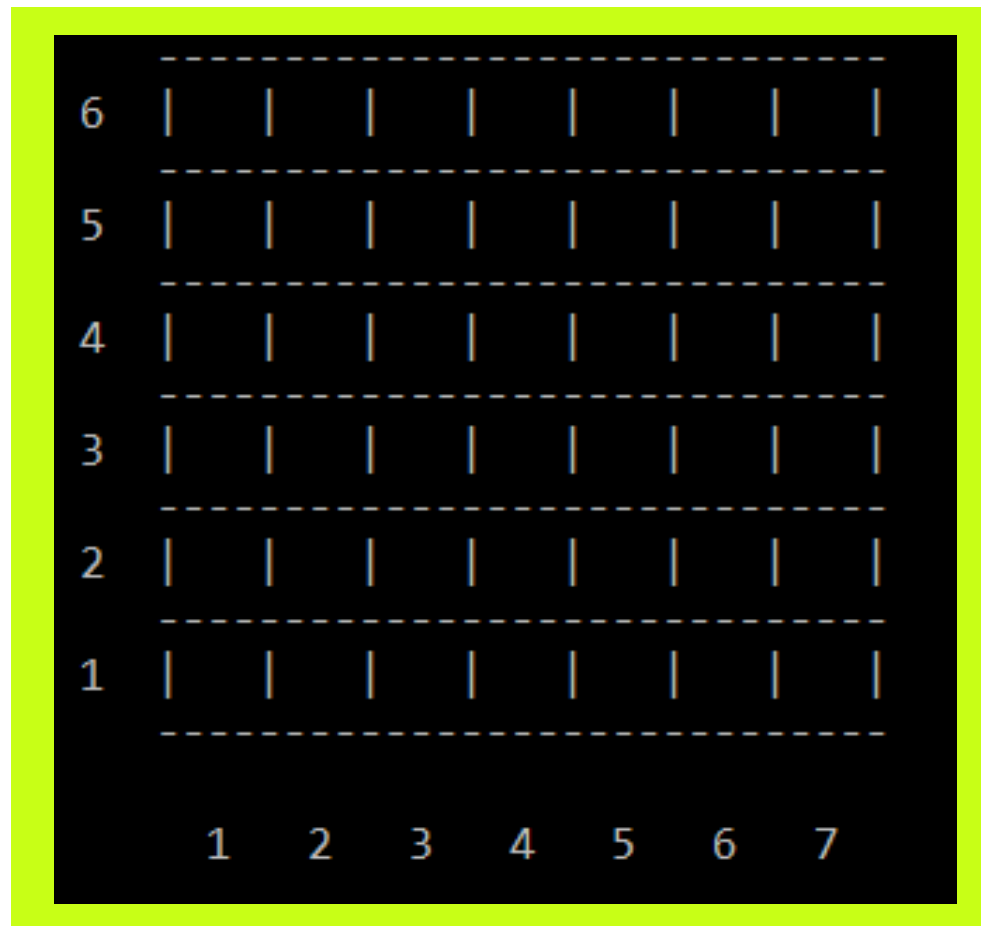
Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Le jeu de Puissance4

Varvara Stadnichenko D2

Partie 2 - Programmation

Cahier de tests



Partie 2 - Programmation

Cahier de tests

Identification du test	Fonction jouer			
Contexte d'exécution	Exécution complète de la fonction			
Étapes de test à effectuer	Le joueur 1 saisit le numéro de la colonne (un entier)			
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test
Cas 1	1	Le jeton 1 est bien placé dans la colonne 1	Le jeton 1 est bien placé dans la colonne 1	Réussi
Cas 2	2	Le jeton 1 est bien placé dans la colonne 2	Le jeton 1 est bien placé dans la colonne 2	Réussi
Cas 3	7 (qui est toute remplie)	Affichage d'une erreur, redemander une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 4	8	Affichage d'une erreur, redemander une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 5	0	Affichage d'une erreur, redemander une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 6	-3	Affichage d'une erreur, redemander une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi

Le jeu de Puissance4

Partie 2 - Programmation

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Joueur 1 Colonne ? : -3

ERREUR DE SAISIE, choisir une autre colonne

Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Le jeu de Puissance4

Varvara Stadnichenko D2

Partie 2 - Programmation

Cahier de tests

Identification du test	Fonction jouer			
Contexte d'exécution	Exécution complète de la fonction			
Étapes de test à effectuer	Le joueur 2 saisit le numéro de la colonne (un entier)			
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test
Cas 1	3	Le jeton 2 est bien placé dans la colonne 3	Le jeton 2 est bien placé dans la colonne 3	Réussi
Cas 2	4	Le jeton 2 est bien placé dans la colonne 4	Le jeton 2 est bien placé dans la colonne 4	Réussi
Cas 3	5 (qui est toute remplie)	Affichage d'une erreur, redemander une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 4	10	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 5	0	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi
Cas 6	-1	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Erreur de saisie, la fonction redemande une valeur	Réussi

Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Varvara Stadnichenko D2

Le jeu de Puissance4

Partie 2 - Programmation Cahier de tests

1.

Joueur 2 Colonne ? : 3

6							
5							
4							
3							
2							
1		1		2			

1 2 3 4 5 6 7

2.

Joueur 2 Colonne ? :

4

6							
5							
4							
3							
2							
1		1		1		2	

1 2 3 4 5 6 7

3.

6					1		
5					1		
4					2		
3					1		
2				2	2		
1		1		1	2	2	1

1 2 3 4 5 6 7

Joueur 2 Colonne ? : 5

Choix impossible, choisir une autre colonne

4.

Joueur 2 Colonne ? : 10

ERREUR DE SAISIE, choisir une autre colonne

5.

Joueur 2 Colonne ? : 0

ERREUR DE SAISIE, choisir une autre colonne

6.

Joueur 2 Colonne ? : -1

ERREUR DE SAISIE, choisir une autre colonne

Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Le jeu de Puissance4

Varvara Stadnichenko D2

Partie 2 - Programmation

Cahier de tests

Identification du test	Fonction compter			
Contexte d'exécution	Exécution complète de la fonction			
Étapes de test à effectuer	Compter le nombre de jetons 1/2 consécutifs			
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test
Cas 1	3 jetons 1 dans la colonne 2	Aucun affichage	Aucun affichage	Réussi
Cas 2	4 jetons 2 dans la ligne 2	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Réussi
Cas 3	4 jetons 1 dans la diagonale droite	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Réussi
Cas 4	3 jetons 2 dans la diagonale gauche	Aucun affichage	Aucun affichage	Réussi
Cas 5	4 jetons 2 dans la diagonale gauche	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Fin de jeu, l'affichage de vainqueur	Réussi
Cas 6	0 jetons dans la colonne 6	Aucun affichage	Aucun affichage	Réussi

Saé S1.O1 : implémentation d'un besoin client

Le jeu de Puissance4

Varvara Stadnichenko D2

Partie 2 - Programmation

Cahier de tests

1.

Joueur 1 Colonne ? : 2

6							
5							
4							
3			1				
2			1				
1		2		1		2	
	1	2	3	4	5	6	7

2.

6							
5							
4							
3			1				
2			1		2		2
1		2		1		1	
	1	2	3	4	5	6	7

Partie terminée, le joueur 2 a gagné

3.

6							
5							
4				1			
3				1		2	
2			1		2		
1		1		2		2	
	1	2	3	4	5	6	7

Partie terminée, le joueur 1 a gagné !

4.

6							
5							
4							
3					2		
2					1		2
1					1		1
	1	2	3	4	5	6	7

5.

6							
5							
4				2			
3				1		2	
2		2			1		1
1		2			1		1
	1	2	3	4	5	6	7

Partie terminée, le joueur 2 a gagné !

6.

6							
5							
4							
3							
2							
1		1		2		2	
	1	2	3	4	5	6	7