

Identification du test Chargement du fichier

Contexte d'exécution Première étape d'execution

Étapes de test à effectuer Faire tester un fichier à la fonction chargerGrille

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
Cas 1	Fichier innexistant	ERREUR sur le fichier
Cas 2	Fichier avec une autre extention que .sud	ERREUR sur le fichier
Cas 3	Fichier .sud aux mauvaises dimensions	Ne se passe rien
Cas 4	Fichier .sud aux bonnes dimensions	Chargement de la grille
Cas 5	Fichier vide	Ne se passe rien
Cas 6		
Cas 7		
Cas 8		
Cas 9		
Cas 10		

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non).
-------------------	-----------------------------------

Identification du test	Affichage de la grille
Contexte d'exécution	Affichage en début de partie/après avoir entré une valeur
Étapes de test à effectuer	Donner une grille dans la fonction afficherGrille

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
Cas 1	Vide	Erreur
Cas 2	Mauvaises dimensions	Erreur
Cas 3	Tableau correctement définis	Affichage de la grille
Cas 4		
Cas 5		
Cas 6		
Cas 7		
Cas 8		
Cas 9		
Cas 10		

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non).
-------------------	-----------------------------------

Identification du test Saisie coordonnées d'une case

Contexte d'exécution Le joueur sélectionne une case de la grille

Étapes de test à effectuer Saisie des coordonnées (x et y)

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
Cas 1	1,6 et 8 ou 8 et 1,6 ou et 1,6	1,6 Veuillez saisir une valeur entière
Cas 2	18 et 8 ou 8 et 18 ou et 18	18 Veuillez saisir une valeur entre 1 et 9
Cas 3	8 et -8 ou -8 et 8 ou et -8	-8 Veuillez saisir une valeur entre 1 et 9
Cas 4	A et 1 ou 1 et A ou A et A	Vous ne pouvez pas saisir de caractères
Cas 5	Case déjà remplie de la grille de départ	
Cas 6	Case vide et sélectionnable	Case sélectionnée
Cas 7	Aucune valeur	Reviens au début
Cas 8		
Cas 9		
Cas 10		

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non).
-------------------	-----------------------------------

Identification du test Saisie valeur à insérer

Contexte d'exécution Coordonnées entrées, le joueur peut sélectionner une

Étapes de test à effectuer Rentrer la valeur souhaitée dans la case sélectionnée

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
Cas 1	-1	Veillez saisir une valeur entre 1 et 9
Cas 2	12	Veillez saisir une valeur entre 1 et 9
Cas 3	5,6	Veillez saisir une valeur entière
Cas 4	A	Veillez saisir un chiffre
Cas 5	2 dans un carré, une colonne, ou une ligne qui comporte 2 dans un carré; une colonne, ou une ligne qui ne comporte pas de 2	Cette valeur ne peut pas être entrée ici
Cas 6		Valeur entrée
Cas 7	Aucune valeur	Erreur
Cas 8		
Cas 9		
Cas 10		

e valeur

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non).
-------------------	-----------------------------------

Identification du test Fin de partie

Contexte d'exécution Une valeur est entrée dans le tableau

Étapes de test à effectuer Donner une grille dans la fonction testFin

Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus
Cas 1	Grille vide	Reviens au début
Cas 2	Grille pleine	Message de fin
Cas 3		
Cas 4		
Cas 5		
Cas 6		
Cas 7		
Cas 8		
Cas 9		
Cas 10		

Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non).
-------------------	-----------------------------------