

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 centres)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 2 centres.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 fermes)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 2 fermes.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO3

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 casernes)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 2 casernes.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO4

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 Hall)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 2 halls.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO5

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (50 ouvriers)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création d'un boss.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO6

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 soldats)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création d'un boss.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO7

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (2 boss)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de deux boss.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif

ID : TVDO8

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (500 PO)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à l'obtention de 500 PO.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif Avancé

ID : TVADO1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (1 boss et 4 attaquants)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif (1 boss et 4 attaquants) puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création d'un boss et de quatre attaquants.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif Avancé

ID : TVADO2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (10 ouvriers, 10 halls et une caserne)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif (10 ouvriers, 10 halls et une caserne) puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 10 ouvriers, 10 halls et une caserne.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif avancé

ID : TVADO3

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif"

Entrée : Un Objectif (1 centre, 5 fermes et 1000 PO)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif (1 centre, 5 fermes et 1000 PO) puis valide.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 10 ouvriers, 10 halls et une caserne.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif avec une configuration personnalisée.

ID : TBDOA2-1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif".

Entrée : Un objectif (2 centres, 20 ouvriers, 6 boss et 4 fermes).

Une configuration initiale (1 centre, 10 ouvriers, 1 fermes et 200 PO).

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 10 ouvriers, 10 halls et une caserne.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : L'utilisateur définit un Objectif avec une configuration personnalisée.

ID : TBDOA2-2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Définir un objectif".

Entrée : Un objectif (7 casernes, 20 ouvriers, 24 soldats, 2 fermes et 4 boss).

Une configuration initiale (1 centre, 10 ouvriers, 1 hall, 45 N et 200 PO).

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un BO menant à la création de 10 ouvriers, 10 halls et une caserne.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le BO affiché mène à la réalisation de l'objectif défini.
-

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (centre à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (Ferme à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO3

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (caserne à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers, 1 ferme)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO4

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un build order".

Entrée : Un BO (Hall à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers, 1 Caserne)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.*
-

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO5

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (ouvrier à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers, 1 centre)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO6

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (soldat à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers, 1 caserne)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Soumettre un Build Order.

ID : TVSBO7

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (Boss à T0)

Une configuration initiale (1000 PO, 500 ouvriers, 1 hall, 1 caserne)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"

3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.

—

Titre : Soumettre un Build Order avancé.

ID : TVASBO1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (centre à T0, ferme, caserne, Hall puis Boss)

Une configuration initiale (10000 PO, 10000 ouvriers)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.

—

Titre : Soumettre un Build Order avancé.

ID : TVASBO2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (ferme à T0, ferme, caserne, ferme puis caserne)

Une configuration initiale (10000 PO, 10000 ouvriers)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur sélectionne "définir la configuration initiale"
3. Le testeur saisit la configuration initiale.
4. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (sans aucune correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Soumettre un Build Order à corriger.

ID : TVSBOC1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (soldat à T0)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (avec correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, la BO est dorénavant réalisable.

Titre : Soumettre un Build Order à corriger.

ID : TVSBOC2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Soumettre un Build Order".

Entrée : Un BO (boss à T0)

Scénario :

1. Le testeur saisit l'objectif.
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche le temps de la BO et la BO (avec correction).

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, la BO est dorénavant réalisable.
-

Titre : Optimiser un BO

ID : TVOBO1

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Optimiser un Build Order", le test de validation TVADO1 a été effectué.

Entrée : Le BO de TVADO1

Scénario :

1. Le testeur sélectionne le Build Order
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un nouveau BO équivalent dont le temps de construction est inférieur ou égal au temps du premier BO.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Optimiser un BO

ID : TVOBO2

Contexte : L'utilisateur a sélectionné le menu "Optimiser un Build Order", le test de validation TVADO1 a été effectué.

Entrée : Le BO de TVADO2

Scénario :

1. Le testeur sélectionne le Build Order
2. Le testeur confirme la requête.

Résultat attendu :

1. Le système affiche un nouveau BO équivalent, dont le temps de construction est inférieur ou égal au temps du premier BO.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, le temps est cohérent avec le temps de construction.
-

Titre : Configurer la version du jeu

ID : TVCV01

Contexte : L'utilisateur a sélectionné "Version du jeu" dans le menu

Les versions 1.1 (par défaut) et 1.0 sont disponibles

Scénario :

1. Le testeur saisit la version 1.0.

Résultat attendu :

1. La version des unités a été mise à jour.

Moyen de vérifications :

1. Visuel pour la confirmation, l'arbre de technologie et les prix sont mis à jour.