

BEAUDIOT Baptiste  
EL KORCHI Youssouf

# **Plan de test Othello :**

## Objectif des Tests :

Vérifier que le jeu Othello implémenté respecte les règles du jeu, fonctionne correctement et que l'interface utilisateur est réactive et conforme aux attentes.

# Scénarios de Test :

Description	Données de Test	Critères d'acceptation	Validation
Vérifier que le plateau est initialisé correctement avec les 4 pions centraux	Nouveau jeu (Board initialisé)	Les pions sont placés aux 4 cases centrales: (3,3) et (4,4) blancs, (3,4) et (4,3)	Affichage console + état matrice
Tester placement d'un pion dans une case vide avec capture possible	Placer pion noir à (2,3) sur plateau initial	Coup accepté, pions adverses capturés retournés	place_piece() retourne True et mise à jour matrice correcte
Tester placement d'un pion dans une case vide sans capture possible	Placer pion blanc à (0,0) sur plateau initial	Coup refusé, matrice inchangée	place_piece() retourne False
Vérifier la capture correcte de pions adverses en ligne horizontale	Plateau spécifique avec configuration pour capture horizontale	Pions adverses retournés correctement	Matrice mise à jour avec pions retournés
Vérifier la capture correcte de pions adverses en ligne verticale	Configuration spécifique verticale	Pions adverses retournés correctement	Matrice mise à jour avec pions retournés
Vérifier la capture correcte en diagonale	Configuration spécifique diagonale	Pions adverses retournés correctement	Matrice mise à jour avec pions retournés
Vérifier que get_valid_moves retourne tous les coups valides	Plateau initial ou autre configuration	Liste des coups valides exacte	Liste conforme aux règles Othello
Après un coup valide, vérifier que le joueur actif change	Après placement pion	Joueur actif est opposé au précédent	current_player mis à jour correctement
Si joueur ne peut jouer, vérifier que le tour passe à l'autre joueur	Situation sans coup valide pour joueur actif	Passage automatique au joueur suivant	current_player changé deux fois si nécessaire
Vérifier que la partie se termine quand aucun joueur ne peut jouer	Plateau presque plein, aucun coup valide	game_over à True, message de victoire ou égalité	Variable game_over True, message correct
Vérifier que le plateau s'affiche correctement	Lancement interface graphique	Plateau et pions affichés	Visual confirmation, pas d'erreurs
Vérifier que les coups valides sont bien surlignés	Situation avec coups possibles	Cases surlignées en jaune	Visual confirmation