

Scénarii

Code scénario : [général]-[lancementApplication]

Cas d'utilisation : Lancement de l'application

Description du scénario :

L'utilisateur doit pouvoir lancer l'application et avoir accès aux différentes fonctionnalités des utilisateurs non connectés.

Situation initiale :

Néant.

Actions :

Saisie de l'adresse URL de lancement de l'application : <http://localhost/trivia/cLogin>

Résultat attendu :

L'utilisateur a accès aux fonctionnalités suivantes :

- Inscription.
- Connexion.

Résultat obtenu :

Code scénario : [général]-[creationCompte]

Cas d'utilisation : Création d'un compte d'utilisateur

Description du scénario :

L'utilisateur doit pouvoir se créer un compte pour ensuite avoir la possibilité de se connecter à l'application.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi d'utiliser la fonction d'inscription.

Actions :

L'utilisateur saisi un login, un mot de passe, un mail, son nom et son prénom.

Résultat attendu :

Le compte utilisateur est créé et l'utilisateur peut se connecter à l'application avec les identifiants qu'il a saisis.

Résultat obtenu :

Code scénario : [général]-[connexion]-[utilisateur]

Cas d'utilisation : Connexion avec un compte utilisateur.

Description du scénario :

L'utilisateur doit pouvoir se connecter à l'application et avoir accès aux différentes fonctionnalités.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi d'utiliser la fonction de connexion.

Actions :

Saisie du login, du mot de passe, et validation.

Résultat attendu :

L'utilisateur arrive sur sa page membre et a accès aux différentes fonctionnalités de :

- Déconnexion.
- Accès au profil.
- Accès aux statistiques.
- Création de partie.
- Rejoindre une partie.
- Accès à une partie.

Résultat obtenu :

Code scénario : [pageMembre]-[créerPartie]

Cas d'utilisation : Création d'une partie.

Description du scénario :

L'utilisateur doit pouvoir créer une partie sur l'application.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi de créer une partie.

Actions :

Clic sur le lien « Créer une partie ».

Résultat attendu :

Une partie va être ajoutée à la liste de parties disponibles.

Résultat obtenu :

Code scénario : [pageMembre]-[rejoindrePartie]

Cas d'utilisation : Rejoindre une partie.

Description du scénario :

L'utilisateur doit pouvoir rejoindre une partie existante.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi de rejoindre une partie.

Actions :

Clic sur la partie désirée.

Résultat attendu :

Une partie va être ajoutée à la liste de parties disponibles.

Résultat obtenu :

Code scénario : [partie]-[sélectionDomaine]

Cas d'utilisation : Sélection aléatoire d'un domaine.

Description du scénario :

Un domaine doit être tiré pour l'utilisateur.

Situation initiale :

L'utilisateur a rejoint une partie.

Actions :

Clic sur le bouton de tirage de domaine.

Résultat attendu :

Un domaine va être tiré aléatoirement.

Résultat obtenu :

Code scénario : [question]-[sélectionRéponse]

Cas d'utilisation : Choix d'une réponse.

Description du scénario :

L'utilisateur choisit sa réponse à la question posée.

Situation initiale :

Une question est posée à l'utilisateur.

Actions :

Clic sur la réponse choisie.

Résultat attendu :

Le système va retourner si la réponse est bonne ou non.

Résultat obtenu :

Cas alternatif :

L'utilisateur n'a pas répondu à temps.

Résultat :

La réponse est considérée comme mauvaise.

Code scénario : [question]-[bonneRéponse]

Cas d'utilisation : La réponse est bonne.

Description du scénario :

L'utilisateur a choisi la bonne réponse.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi sa réponse.

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur la bonne réponse.

Résultat attendu :

Annonce de la bonne réponse et redirection vers la question suivante.

Résultat obtenu :

Code scénario : [question]-[mauvaiseRéponse]

Cas d'utilisation : La réponse est mauvaise.

Description du scénario :

L'utilisateur a choisi la mauvaise réponse.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi sa réponse.

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur une mauvaise réponse.

Résultat attendu :

Annonce de la mauvaise réponse et redirection sur la page membre.

Résultat obtenu :

Code scénario : [question]-[signalement]

Cas d'utilisation : Signalement d'une réponse.

Description du scénario :

L'utilisateur veut signaler une réponse.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur la fenêtre de retour de validité de la réponse.

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur le bouton de signalement, a rempli la zone de texte et envoyé le signalement.

Résultat attendu :

Envoi d'un signalement dans la Base.

Résultat obtenu :

Code scénario : [question]-[couronneChoix]

Cas d'utilisation : Choix d'un domaine pour la couronne.

Description du scénario :

L'utilisateur choisi le domaine désiré.

Situation initiale :

L'utilisateur a eu son 3ème point.

Actions :

L'utilisateur clique sur l'image du domaine désiré, puis sur « Passer à la question ».

Résultat attendu :

Le système va retourner une question aléatoire du domaine choisi.

Résultat obtenu :

Code scénario : [question]-[selectionRéponseCouronne]

Cas d'utilisation : Sélection de la réponse désirée (Couronne)

Description du scénario :

L'utilisateur choisit sa réponse à la question posée.

Situation initiale :

Une question est posée à l'utilisateur.

Actions :

Clic sur la réponse choisie.

Résultat attendu :

Le système va retourner si la réponse est bonne ou non.

Résultat obtenu :

Cas alternatif :

L'utilisateur n'a pas répondu à temps.

Résultat :

La réponse est considérée comme mauvaise.

Code scénario : [question]-[bonneRéponseCouronne]

Cas d'utilisation : La réponse est bonne (Couronne)

Description du scénario :

L'utilisateur a choisi la bonne réponse.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi sa réponse (Couronne).

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur la bonne réponse.

Résultat attendu :

Annonce de la bonne réponse, ajout d'une couronne (Score +1), retour des points à 0, puis redirection vers la question suivante si Score < 3.

Résultat obtenu :

Cas alternatif :

Score = 3.

Résultat :

La partie est finie, l'utilisateur est gagnant.

Code scénario : [question]-[mauvaiseRéponseCouronne]

Cas d'utilisation : La réponse est mauvaise (Couronne)

Description du scénario :

L'utilisateur a choisi la mauvaise réponse.

Situation initiale :

L'utilisateur a choisi sa réponse (Couronne).

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur une mauvaise réponse.

Résultat attendu :

Annonce de la mauvaise réponse et redirection sur la page membre, retour des points à 0.

Résultat obtenu :

Code scénario : [pageMembre]-[profil]

Cas d'utilisation : Consultation du profil

Description du scénario :

L'utilisateur veut consulter son profil.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur sa page de membre.

Actions :

L'utilisateur a cliqué sur le bouton profil.

Résultat attendu :

Affichage de la page profil.

Résultat obtenu :

Code scénario : [profil]-[changerMdp]

Cas d'utilisation : Changer les informations de connexion

Description du scénario :

L'utilisateur veut changer ses informations de connexion.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur sa page profil.

Actions :

L'utilisateur rentre dans la zone login son nouvel identifiant et dans la zone mot de passe son nouveau mot de passe désiré et valide.

Résultat attendu :

Modification de ses informations de connexion.

Résultat obtenu :

Code scénario : [profil]-[addQuestion]

Cas d'utilisation : Ajouter une question

Description du scénario :

L'utilisateur veut proposer une question.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur sa page profil.

Actions :

L'utilisateur choisit le domaine dans lequel la question est ajoutée, rentre l'intitulé de sa question, et met chacune des propositions de réponses, la bonne étant en dernière. Puis il valide.

Résultat attendu :

Ajout d'une question dans le domaine choisi.

Résultat obtenu :

Code scénario : [profil]-[validQuestion]

Cas d'utilisation : Valider une question

Description du scénario :

L'utilisateur veut vérifier et valider des questions proposées.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur sa page profil.

Actions :

L'utilisateur vérifie la question proposée, apporte les modifications si nécessaires (Si elle est erronée...) puis la valide.

Résultat attendu :

Ladite question est validée et peut être proposée en jeu.

Résultat obtenu :

Code scénario : [pageMembre]-[déconnexion]

Cas d'utilisation : Se déconnecter

Description du scénario :

L'utilisateur veut se déconnecter.

Situation initiale :

L'utilisateur est sur sa page membre.

Actions :

L'utilisateur clique sur le bouton de déconnexion.

Résultat attendu :

L'utilisateur est déconnecté.

Résultat obtenu :