Exercices

Objectifs :

1. Écrire les user-stories
2. Écrire les tests d'acceptation

Exercice 1

Dans un tableau de la forme suivante, on vous demande de donner les user-stories du jeu Trivial Pursuit : Les colonne P et E vont rester vides, elles seront complétées dans un autre exercice

Id	Énoncé de la Story	Test acceptation	Détails	P	E

Nous voulons implémenter une petite application C# ADO.NET pour le jeu Trivial Pursuit qui est un jeu de questionnaire qui se joue de 2 à 6 joueurs.

Description du jeu :

- Le jeu est un jeu de questionnaires.
- Le jeu se joue de 2 à 6 joueurs. C'est un jeu tour à tour.
- Nous avons **4** catégories. Exemple : sport, histoire, géographie, art – culture.
- Chaque catégorie a une couleur.
- La couleur blanche ne correspond à aucune catégorie.
- Chaque catégorie a un ensemble de questions .
- Chaque question a 4 choix de réponses, dont une bonne réponse. Et une seule bonne réponse.
- Les questions ont un Flag indiquant si la question est déjà posée. Le flag est initialement à zéro. Il prend la valeur 1 lorsque la question est posée.

Déroulement du jeu :

On tourne une roulette, lorsque la roulette tombe sur la couleur correspondant à la catégorie, une question est choisie au hasard dans cette catégorie. Le joueur répond à la question. Si sa réponse est bonne il continue. Il tourne la roulette à nouveau, sinon il passe son tour à un autre joueur.

Lorsque la roulette tombe sur la couleur blanche, alors le joueur peut choisir sa catégorie.

Un joueur est déclaré gagnant lorsqu'il a répondu (a donné la bonne réponse) à 3 questions de chaque catégorie. Ce chiffre peut être paramétrable. (2 à N).

Le jeu doit réaliser au moins les actions suivantes:

- Chercher une question en fonction de la catégorie;
- Chercher les réponses d'une question;
- Valider la bonne réponse;
- Mettre à jour le pointage d'un joueur;
- Afficher pour chaque joueur (Alias) la liste des catégories (nomCatégrie) qu'il a gagnées;
- Pour un joueur, afficher la catégorie la plus faible;
- On doit pouvoir ajouter des questions et leurs réponses;

Exercice 2

Dans un tableau de la forme suivante, on vous demande de donner les user-stories de la bibliothèque du savoir : Les colonne P et E vont rester vides, elles seront plus tard

Id	Énoncé de la Story	Test acceptation	Détails	P	E

Énoncé

On veut étudier le système de la bibliothèque du savoir en vue de développer un nouveau système plus performant et plus fiable que le système actuel

Lors de notre analyse de la bibliothèque nous avons déterminé qu'elle est utilisée comme suit.

1. pour prêter un livre, dans ce cas,
   - un adhérent se présente auprès du commis de la bibliothèque avec le livre et sa carte d'adhérent,
   - le commis vérifie l'identité de l'adhérent, par la lecture de la carte adhérent,
   - le commis entre les informations du livre (scanne le livre),
   - le commis rentre les informations de l'emprunt (date de prêt, date de retour, le numéro du livre et le numéro de l'adhérent),
   - le commis valide l'enregistrement des informations du prêt,
   - le commis remet la carte et le livre pour l'adhérent.
   - **Si l'adhérent a plus de 3 livres en retard, le prêt de livre est refusé**

   Pour le cas précédent, si la personne qui se présente n'est pas un adhérent de la bibliothèque, alors le commis inscrit d'abord l'adhérent et effectue le cas «prêter un livre»

2. pour inscrire un nouvel adhérent,
3. pour réserver un livre par Internet, dans ce cas il faut avoir un nom d'usager et un mot de passe
4. établir la liste des livres en retard.
5. Effectuer un retour de livres.

Exercice 3

Les users stories suivantes ne sont pas INVEST, à chaque fois dites le problème et justifiez-le
Dans la colonne du milieu « N'est pas », indiquez la lettre de INVEST

id	Énoncé	N'est pas	La justification
1	En tant que joueur, je souhaite ajouter un item à mon panier d'achat.		
2	En tant que joueur, lorsque je clique sur le « bouton concocter » une photo d'un « druide » apparait et je concocte une potion afin de posséder cette potion.		
3	En tant que joueur je souhaite faire une quête dans Enigma		
4	En tant qu'administrateur de Chevaleresk, je souhaite administrer le site afin de le rendre sécuritaire		
5	En tant que visiteur de Chevaleresk je souhaite trier la liste des items afin de mieux la consulter		