

# Laboratoire 2

---

## 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 au laboratoire 3

Story	Test acceptance	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 : sport, histoire, géographie, art – culture. Vous pouvez choisir d'autres catégories.
- Chaque catégorie a une couleur.
- La couleur blanche ne correspond à aucune catégorie.
- Chaque catégorie a un ensemble de questions environ une **dizaine** .
- Chaque question a 4 choix de réponses, dont une bonne réponse. Et une seule bonne réponse.

### 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).

**Indication concernant la base de données :**

La base de données doit contenir entre autres les différentes catégories, les questions, les réponses, les joueurs, le pointage des joueurs et les statistiques de chacun des joueurs.

- Les joueurs sont identifiés par un numéro unique, un alias unique, un nom et un prénom.
- Les catégories ont un numéro ou un code catégorie unique, une couleur et un nom.
- Les questions ont un numéro unique, un énoncé, 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.
- Les réponses ont un numéro unique. Un énoncé et un attribut indiquant si c'est la bonne réponse.
- Chaque question appartient à une seule catégorie. Une catégorie à 1 à plusieurs questions.
- Chaque question à 4 réponses. Une réponse concerne une seule question.
- Un joueur peut gagner plusieurs catégories. Et une catégorie peut être gagnée par plusieurs joueurs.

**Indication concernant les requêtes à la base de données :**

La base de données doit répondre au moins à ces questions :

- 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 (nomCatégorie) 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 complétées au laboratoire 3

Story	Test acceptance	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 adhérent et le livre pour l'adhérent.

Pour un adhérent, si le nombre de livres en retard est supérieur ou égal à 3 le prêt est refusé

2. Pour inscrire un nouvel adhérent,
3. Établir la liste des livres en retard