

## 420-KBE-LG, correction exercice « Trivial Pursuit »

**Attention! C'est une proposition de solution. La solution n'est pas unique.**

Dans ce qui suit, tourner la roue est considéré comme un moyen d'obtenir une catégorie de manière aléatoire. Comme il existe plusieurs moyes : Le dé, les nombre aléatoires etc.. alors une story énoncé de la façon suivante ne serait pas INVEST (Pas N :négociable).

« En tant que joueur je veux **tourner la roue** pour obtenir une question aléatoire d'une catégorie afin de pouvoir y répondre »

Mais, nous pouvons aussi considérer que **tourner la roue est une exigence du client dans ce cas votre storie est INVEST**

Id	Story	Tests d'acceptation	Détails	P	E
1	En tant que joueur je veux obtenir une question aléatoire d'une catégorie afin de pouvoir y répondre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Question aléatoire d'une catégorie est pigée</li> <li>• Les réponses de la question pigée sont affichées</li> </ul>	<p>La roue est tournée et tombe sur une couleur autre que blanche :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Afficher de façon aléatoire une question de la catégorie correspondant à la couleur.</li> <li>2. Afficher les réponses de la question</li> <li>3. Mettre à jour le flag de la question. Ce flag passe de 0 à 1</li> </ol>		
2	En tant que je joueur, lorsque la catégorie est blanche, je souhaite choisir la catégorie de la question afin de pouvoir gagner cette catégorie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La liste des catégories est affichée.</li> <li>• La question de la catégorie choisie par le joueur est tirée de manière aléatoire</li> <li>• Les réponses de cette question pigée sont affichées</li> </ul>	<p>La roue est tournée et tombe sur une couleur blanche :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Afficher la liste des catégories</li> <li>2. Afficher de façon aléatoire une question de la catégorie choisie par le joueur</li> <li>3. Afficher les réponses de la question</li> <li>4. Mettre à jour le flag de la question. Ce flag passe de 0 à 1</li> </ol>		

3	En tant que joueur, je souhaite répondre à une question afin de continuer à jouer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque le joueur a obtenu la bonne réponse , son score est augmenté de 1 pour la catégorie en question.</li> <li>• Le score reste inchangé si le joueur a une mauvaise réponse.</li> <li>• La Catégorie est gagnée si le joueur a obtenu 3 points dans ladite catégorie.</li> <li>• Partie terminée si le joueur a gagné toutes les catégories</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parmi, les réponses affichées, choisir puis envoyer une réponse.</li> <li>• Lorsque la réponse est bonne, afficher « bonne réponse ». Le nombre de points (de bonnes réponses) de la catégorie augmente de 1.</li> <li>• Vérifier si une catégorie a atteint 3 points (3 bonnes réponses)</li> <li>• Lorsque le nombre de points de la catégorie a atteint 3, déclarer que la catégorie est gagnée.</li> <li>• Vérifier si toutes les catégories ont atteint 3 points chacune. Si toutes les catégories ont 3 points, déclarer le joueur gagnant et la partie est terminée</li> </ul>		
4	En tant que joueur je veux pouvoir jouer contre un autre joueur afin de rendre le jeu plus dynamique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque le joueur a obtenu la bonne réponse , son score est mis à jour et tourne la roue de nouveau.</li> <li>• Lorsque le joueur n'a pas obtenu la bonne réponse, l'autre joueur tourne la roue.</li> <li>• Partie terminée si un des deux joueurs a gagné toutes les catégories.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Choisir ou inscrire deux joueurs. Peut-être prévoir une user-story qui inscrit un joueur à l'application</li> <li>2. Implémenter les règles R1 et R2 suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>R1 : Lorsque la réponse d'un joueur n'est pas validée, alors le joueur passe son tour.</li> <li>R2 : Le premier joueur qui atteint 3 points de chaque catégorie est déclaré « Gagnant »</li> </ul> </li> </ol>		
5	En tant que joueur je veux connaître la catégorie la plus faible afin d'améliorer mon score.	Étant donnée un joueur, afficher la liste des catégories par ordre croissant des points	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Choisir un joueur selon son Alias</li> <li>2. Afficher la liste des catégories par ordre croissant de points (bonne réponses) pour le joueur sélectionné.</li> </ol>		

6	En tant qu'administrateur je veux pouvoir ajouter des questions et leurs réponses pour les catégories existantes afin de garder le jeu à jour	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une question a 4 choix de réponse</li> <li>• La question a une seule bonne réponse</li> <li>• La question et ses réponses sont correctement enregistrées pour la catégorie choisie</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Créer le formulaire pour ajouter une question avec ses réponses</li> <li>2. Vérifier que la catégorie de la question existe</li> <li>3. Valider que la question a exactement 4 choix de réponses</li> <li>4. Valider que la question a exactement une seule bonne réponse.</li> <li>5. Valider toutes les entrées</li> <li>6. Enregistrer la question et ses réponses pour la catégorie choisies</li> </ol>		
---	---	--	---	--	--

P : Priorité (MoSCoW)

E : Estimation.