# Test module: Tir Balistique

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Qui ? | Quoi ? | Comment ? | Résultat |
| Pichonnat Maxime | L’utilisateur peut choisir sa vitesse et son angle pour calculer son propre tir | Écrire dans les textes box et voir si on peux reprendre la valeur | actions_dialog_apply_ok_error.png |
| Pichonnat Maxime | Afficher le tir balistique | Que quand l’utilisateur à choisi sa vitesse et son angle, le programme calcul et affiche le trait (avec un timer) | actions_dialog_apply_ok_error.png |
| Pichonnat Maxime | Un bouton qui permet de mettre sur pause le tir balistique et de continuer sa trajectoire juste après | Faire que le boutons change de nom a chaque fois que l’on clique dessus et stopper le timer chaque fois que le boutons affiche pause | actions_dialog_apply_ok_error.png |
| Pichonnat Maxime | Permettre à l’utilisateur de changer la couleur de son tir balistique | Grâce à la fonction “colorDialog1.ShowDialog()” | actions_dialog_apply_ok_error.png |
| Pichonnat Maxime | Empêcher l’utilisateur de mettre des lettre ou des nombres supérieur à 9999 pour la vitesse et 99 pour l’angle | Regex | actions_dialog_apply_ok_error.png |
| Pichonnat Maxime | Afficher la distance instantanée et Max du projectile ainsi que la hauteur instantanée et Max. | Pour la distance et hauteur inst il suffis d’afficher les données en même temps que le programme avance.  Pour la distance et la hauteur Max il a fallu faire les calculs avant le que le timer commence. | actions_dialog_apply_ok_error.png |