## Ce qui fonctionne (résultat des tests)

Nous exposons dans cette section la liste complète des tests effectués avec pour chacun son état actuel.

|  |  |
| --- | --- |
| **Description du test** | **Etat** |
| Etablir une connexion client / serveur avec échange de message | OK |
| Enregistrer une partie sur le serveur d’enregistrement. | OK |
| Voir les parties inscrites sur le serveur d’enregistrement | OK |
| « Désenregistrer » une partie sur le serveur d’enregistrement. | OK |
| Mettre à jour les informations d’une partie. | OK |
| Interface graphique pour l’enregistrement de la partie | OK |
| Interface graphique pour voir les parties inscrites | OK |
| Test de tous les messages fournis par le protocole. | OK |
| Test du mode solo en profondeur. | OK |
| Test de l’interface (permet de solliciter des actions du jeu). | OK |
| Le client peut se connecter à une partie de jeu. | OK |
| Le serveur et le client interprètent les messages réseau et modifient correctement le modèle. Ceci est visible grâce au changement du terrain de jeu. | OK |
| Test de l’interface ; celle-ci ressemble plus à un jeu. | OK |
| Test de l’adaptation des valeurs (jeu plus agréable). | OK |
| Test du système de progression. | OK |
| Mise en place de l’ensemble des constantes listées dans le protocole, plus d’éventuelles modifications à apporter par la suite. | Ok |
| Envoi de messages textes entre le client et serveur, sous forme de ping/pong ou de messages de discussions. | OK |
| Envoi des messages de modification de l’état d’une partie par un joueur, en jeu ou hors jeu. | OK |
| Envoi des messages de modification de l’état d’un joueur, en jeu ou hors jeu. | OK |
| Envoi du signal de lancement d’une vague par un joueur au serveur, avec la réponse associée. | OK |
| Création d’une tour par le client, avec le message de retour associé en cas de réussite ou d’erreur. | OK |
| Amélioration d’une tour par son propriétaire déjà en place, avec comme retour un message associé en cas de réussite ou d’erreur. | OK |
| Suppression d’une tour par son propriétaire, avec message de retour associé en cas de réussite ou d’erreur. | OK |
| Ici prendra place la partie la plus complexe. En effet cette partie concernera le retour du serveur à chaque client permettant d’afficher les objets de jeu pour maintenir un affichage cohérent entre chaque client et le serveur. | OK |