

Identification du test		Saisie d'une direction au clavier		
Contexte d'exécution		Le serpent est en mouvement		
Étapes de test à effectuer		Saisir une valeur au clavier		
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas n°1	Appuyez sur z Alors que le serpent vas vers le bas	Le serpent continue son mouvement vers le bas	Le serpent continue son mouvement vers le bas	Réussi
Cas n°2	Appuyez sur z Alors que le serpent ne vas pas vers le bas	Le serpent se dirige vers le haut	Le serpent se dirige vers le haut	Réussi
Cas n°3	Appuyez sur s Alors que le serpent vas vers le haut	Le serpent continue son mouvement vers le haut	Le serpent continue son mouvement vers le haut	Réussi
Cas n°4	Appuyez sur s Alors que le serpent ne vas pas vers le haut	Le serpent se dirige vers le bas	Le serpent se dirige vers le bas	Réussi
Cas n°5	Appuyez sur q Alors que le serpent vas vers la droite	Le serpent continue son mouvement vers la droite	Le serpent continue son mouvement vers la droite	Réussi
Cas n°6	Appuyez sur q Alors que le serpent ne vas pas vers la droite	Le serpent se dirige vers la gauche	Le serpent se dirige vers la gauche	Réussi
Cas n°7	Appuyez sur d Alors que le serpent vas vers la gauche	Le serpent continue son mouvement vers la gauche	Le serpent continue son mouvement vers la gauche	Réussi
Cas n°8	Appuyez sur d Alors que le serpent ne vas pas vers la gauche	Le serpent se dirige vers la droite	Le serpent se dirige vers la droite	Réussi
Cas n°9	Appuyez sur a	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête	Réussi
Cas n°10	Appuyez sur f	Le serpent continue son mouvement dans la direction initiale	Le serpent continue son mouvement dans la direction initiale	Réussi
Cas n°11	Appuyez sur D	Le serpent continue son mouvement dans la direction initiale	Le serpent continue son mouvement dans la direction initiale	Réussi

Identification du test		Vérification des différentes collisions possibles dans le jeu		
Contexte d'exécution		Le serpent est en mouvement		
Étapes de test à effectuer		Déplacer le serpent		
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas n°1	Déplacer le serpent vers le bord supérieur	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°2	Déplacer le serpent vers le bord Inférieur	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°3	Déplacer le serpent vers le bord Gauche	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°4	Déplacer le serpent vers le bord Droite	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°5	Déplacer le serpent vers un Pavé	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°6	Déplacer le serpent pour entrer en collision avec son corp	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°7	Entrer en collision avec une borne supérieur ou inférieur au paver	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Affichage de "Vous avez perdu !" et fin du jeu	Réussi
Cas n°8	Faire le tour complet (coller) au bord du paver	Le jeu continue	Le jeu continue	Réussi

Identification du test		Vérification du comportement des pavées		
Contexte d'exécution		Le jeu démarre		
Étapes de test à effectuer		Manipulation des constantes liés aux pavés		
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas n°1	On démarre le jeu	Au départ du jeu il y a 4 pavés	Au départ du jeu il y a 4 pavés	Réussi
Cas n°2	On démarre le jeu	Les pavés font une taille de 5x5 '#'	Les pavés font une taille de 5x5 '#'	Réussi

Cas n°3	On met le nombre de pavé a une grande valeur (ex : 5000) & Stop la progression du serpent	Les pavés se placent partout sauf sur les position initiale du serpent	Les pavés se placent partout sauf sur les position initiale du serpent	Réussi
Cas n°4	On démarre le jeu	Les pavés ne peuvent apparaître que dans le cadre du jeu (avec une marge interne de 1 par rapport au bordure)	Les pavés ne peuvent apparaître que dans le cadre du jeu (avec une marge interne de 1 par rapport au bordure)	Réussi
Identification du test		Vérification des propriétés des portes murales		
Contexte d'exécution		Le serpent est en mouvement		
Étapes de test à effectuer		Se diriger vers les portes		
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas n°1	On rentre dans la porte du haut	Le serpent sort de la porte du bas	Le serpent sort de la porte du bas	Réussi
Cas n°2	On rentre dans la porte du bas	Le serpent sort de la porte du haut	Le serpent sort de la porte du haut	Réussi
Cas n°3	On rentre dans la porte de droite	Le serpent sort de la porte de gauche	Le serpent sort de la porte de gauche	Réussi
Cas n°4	On rentre dans la porte de gauche	Le serpent sort de la porte de droite	Le serpent sort de la porte de droite	Réussi
Identification du test		Propriété et comportement des pommes		
Contexte d'exécution		Le serpent est en mouvement		
Étapes de test à effectuer		Manger des pommes		
Numéro du cas	Données de test	Résultats attendus	Résultats obtenus	Résultat du test (réussi ou non)
Cas n°1	On lance le jeu	Une et une seule première pomme apparaît	Une et une seule première pomme apparaît	Réussi
Cas n°2	On mange une pomme	Le serpent grandit d'un X	Le serpent grandit d'un X	Réussi
Cas n°3	On mange une pomme	La vitesse est augmentée de 10%	La vitesse est augmentée de 10%	Réussi
Cas n°4	On mange une pomme	La pomme disparaît et une autre apparaît	La pomme disparaît et une autre apparaît	Réussi
Cas n°5	On mange une pomme	La pomme ne peut pas apparaître sur un pavé ou sur une position du serpent	La pomme ne peut pas apparaître sur un pavé ou sur une position du serpent	Réussi
Cas n°6	On mange 10 pommes	Le jeu s'arrête et affiche "Vous avez gagné !"	Le jeu s'arrête et affiche "Vous avez gagné !"	Réussi