

Jeux de test :

```
extern void setNiveau(int niveau)
```

Cas valides	Données	Résultat
Niveau 1	niveau = 1	Chargement niveau 1
Niveau 2	niveau = 2	Chargement niveau 2
Niveau 3	niveau = 3	Chargement niveau 3
Niveau 4	niveau = 4	Chargement niveau 4

Cas non valides	Données	Résultat
Donnée négative	niveau = -1	Entrée invalide
Chaine de caractère	niveau = 'a'	Entrée invalide
Donnée de type float	niveau = 5.5	Entrée invalide

```
extern void afficher_textures_niveau(int niveau)
```

Cas valides	Données	Résultat
Niveau 1	niveau = 0	Texture niveau 1
Niveau 2	niveau = 1	Texture niveau 2
Niveau 3	niveau = 2	Texture niveau 3
Niveau 4	niveau = 3	Texture niveau 4

Cas non valides	Données	Résultat
Donnée négative	niveau = -1	Entrée invalide
Chaine de caractère	niveau = 'a'	Entrée invalide
Donnée de type float	niveau = 5.5	Entrée invalide
Donnée supérieure à 3	Niveau = 4	Valeur arbitraire, accès à une zone mémoire hors tableau

```
extern void ChargementCollider(const char * filename)
```

Cas valides	Données	Résultat
Fichier existant	filename = « graphics_assets/level1.png »	Chargement du fichier level1

Cas non valides	Données	Résultat
Fichier non existant	filename = "graphics_assets/level12.png "	Fichier introuvable
Chaine de caractère vide	filename = " " ;	Entrée invalide
Donnée de type numérique	filename = 1555 ;	Entrée invalide