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 |