Plan de test

ManicDigger

Équipe :

Francis Lussier

Jean-René Choinière

Julien Tremblay

Alexandre Martin

Alexis Lallemand Desmarais

Mathew Lemonde

Table des matières

[Début de partie 3](#_Toc411500443)

[Créer une partie en mode"Survival" 3](#_Toc411500444)

[Apparaître au niveau du sol 3](#_Toc411500445)

[Créer une partie Créative 4](#_Toc411500446)

[Charger une partie 4](#_Toc411500447)

[Créatif et Survival 5](#_Toc411500448)

[Commande "gamemode" désactivée 5](#_Toc411500449)

[Bouton Save and exit 5](#_Toc411500450)

[Escape pour quitter le in-game chat 6](#_Toc411500451)

[Affichage de position 6](#_Toc411500452)

[Courir / Se pencher / Sauter 6](#_Toc411500453)

[Water Flowing 7](#_Toc411500454)

[Bucket d’eau / Bucket de lave 7](#_Toc411500455)

[Nouveauté (blocs et outils) 7](#_Toc411500456)

[Affichage des nouveaux blocs et outils 7](#_Toc411500457)

[Affichage des nouveaux blocs et outils 8](#_Toc411500458)

[Équiper un outil 8](#_Toc411500459)

[Right click dans l’inventaire 8](#_Toc411500460)

[Crafting dans l’inventaire 9](#_Toc411500461)

[Fonctionnalité de l’interface de crafting 9](#_Toc411500462)

[Fonctionnalité du système de crafting 10](#_Toc411500463)

[Survival 11](#_Toc411500464)

[Durabilité des blocs 11](#_Toc411500465)

[Ramasser les blocs 11](#_Toc411500466)

[Fonctionnalité des outils 12](#_Toc411500467)

[Durabilité des outils 12](#_Toc411500468)

[Armure 13](#_Toc411500469)

[Vie et Mort du personnage 13](#_Toc411500470)

[Liste des nouveaux blocs et ID 15](#_Toc411500471)

[Liste des outils, durabilité et commande pour debug 16](#_Toc411500472)

[Liste des recettes 17](#_Toc411500473)

# Début de partie

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectif:** | Créer une partie en mode"Survival" |
| **Pré requis:** | Lancer l’application. Aller dans le mode "SinglePlayer" et choisir créer un nouveau monde. |
| **Étapes:** | * 1. Lancer l’application   2. Click sur "SinglePlayer"   3. Click sur "CreateNewWorld"   4. Choisir un nom pour le monde et faire "Play"   5. Choisir "Survival" |
| **Résultat:** | * Lance une partie * Inventaire de base * Freemode désactivé (F2 et F3) * Ramassage de bloc activé * Blocs non-infini * Durabilité des blocs activé * Système de Crafting activé * Damage activé |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Apparaître au niveau du sol | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Répéter plusieurs fois | |
| **Résultat:** | | * Le joueur doit être capable de bouger lorsqu’il commence une partie |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Créer une partie Créative | |
| **Pré requis:** | Lancer l’application. Aller dans le mode SinglePlayer et choisir créer un nouveau monde. | |
| **Étapes:** | * Lancer l’application * Click sur SinglePlayer. * CreateNewWorld. * Choisir un nom et faire Play. * Choisir Creative | |
| **Résultat:** | | * Lance une partie * Inventaire doit avoir tous les blocs * Freemodeactivé (F2-F3) * Ramassage de bloc désactivé * Bloc détruit en 1 coup * Blocs de l’inventaire infini * Système de Crafting activé * Damage désactivé |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Charger une partie | |
| **Pré requis:** | Lancer l’application. Aller dans le mode SinglePlayer et choisir "Play Existing world". | |
| **Étapes:** | * Lancer l’application * Click sur SinglePlayer. * Play existing world. * Choisir un fichier et faire ok. | |
| **Résultat:** | | * Lance une partie * Settings selon le mode de la partie * Rétablir l’inventaire * Rétablir position * Rétablir Hp * Rétablir Monde |

# Créatif et Survival

Les objectifs dans cette catégorie doivent être testés en mode Créatif ET en mode Survival.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Commande "gamemode" désactivée | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * /gamemode 1 pour survival * /gamemode 0 pour creatif | |
| **Résultat:** | | * Doit être desactivée * Donc ne fait rien * Commande pour debug |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Bouton Save and exit | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Escape * Save and quit * Load la game. | |
| **Résultat:** | | * La partie doit se sauvegarder et quitter. [(Voir charger une partie)](#_Charger_une_partie) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Escape pour quitter le in-game chat | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Enter pour ouvrir le chat * Escape | |
| **Résultat:** | | * La fenêtre de chat doit se fermer |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Affichage de position | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * F7 | |
| **Résultat:** | | * Une fenêtre doit s’ouvrir et afficher la position du personnage |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Courir / Se pencher / Sauter | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Shift pour courir * Ctrl pour Se pencher * Espace permet de sauter | |
| **Résultat:** | | * Shift augmente la vitesse * Permet de changer de direction * Permet de sauter en courant * Ctrl diminue la vitesse |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Water Flowing | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Briser des blocs autour de l’eau * Prendre le bloc source d’eau | |
| **Résultat:** | | * L’eau doit se multiplier vers le bas * L’eau doit s’étendre sur les cotés * L’eau doit se retirer lorsqu’on prend le bloc source |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Bucket d’eau / Bucket de lave | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Prendre de la lave/eau * Utiliser de la lave/eau | |
| **Résultat:** | | * L’eau doit être mis/enlevé du jeu relativement au [Water Flowing](#_Water_Flowing) * La lave aussi * Un bucket vide doit pouvoir prendre de l’eau/lave une seule fois * Le bucket doit pouvoir se vide une seule fois s’il est plein |

# 

# Nouveauté (blocs et outils)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Affichage des nouveaux blocs et outils | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Équiper les différent bloc et outils | |
| **Résultat:** | | * Les outils doivent s’afficher dans la main du personnage * Pareil pour les nouveaux blocs * Ils doivent tous avoir un icône dans l’inventaire * [Voir liste des nouveaux blocs](#_Liste_des_nouveaux) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Équiper un outil | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Équiper les différents outils | |
| **Résultat:** | | * L’outil dans la main doit s’afficher en bas, à coté de la vie du personnage * [Voir liste des nouveaux blocs](#_Liste_des_nouveaux) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Right click dans l’inventaire | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * B pour ouvrir l’inventaire * Right-click sur un bloc | |
| **Résultat:** | | * Si le stack de bloc est plus que 1, split le stack en 2 |

# Crafting dans l’inventaire

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Fonctionnalité de l’interface de crafting | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * B pour ouvrir l’inventaire | |
| **Résultat:** | | * L’interface affiche correctement * Il est possible d’envoyer un bloc dans l’interface * Les blocs dans l’interface s’affiche * L’information du bloc s’affiche lors d’un mouseover * Peut prendre un bloc dans l’interface * Stacker des blocs du même type * Switch un bloc avec celui sur la souris |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Fonctionnalité du système de crafting | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * B pour ouvrir l’inventaire * Envoyer les ingrédients dans l’interface de crafting | |
| **Résultat:** | | * Lorsque les ingrédients sont correct, le résultat de la recette s’affiche dans l’output * Si le résultat est pris, les ingrédients disparaissent * Répéter la recette en click plusieurs fois, jusqu’à manque d’ingrédient * S’il manque d’ingrédient, le résultat n’est plus dans l’output * Si des ingrédient sont rajoutés ou enlevés, le résultat change * [Voir Liste des recettes actuelles](#_Liste_des_recettes) |

# Survival

Test à faire seulement en mode survival

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Durabilité des blocs | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Taper un bloc | |
| **Résultat:** | | * Lorsqu’ un bloc est frappé, la durabilité s’affiche en rouge en haut de l’écran * Lorsque la durabilité arrive à 0, le bloc est détruit |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Ramasser les blocs | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Taper un bloc | |
| **Résultat:** | | * Lorsqu’un bloc est détruit, il apparait dans l’inventaire s’il est possible de le ramasser avec l’outil en main * [Voir liste d’outils et bloc associés](#_Liste_des_outils,) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Fonctionnalité des outils | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Équiper un outil * Frapper les blocs | |
| **Résultat:** | | * Selon l’outil Équiper et le bloc frappé, * Le bloc se détruit plus ou moins vite * [Voir liste d’outils et durabilité](#_Liste_des_outils,) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Durabilité des outils | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Équiper un outil * Frapper les blocs | |
| **Résultat:** | | * Lorsque l’outil détruit un bloc, sa durabilité baisse * Lorsque la durabilité de l’outil est à 0, il disparait * [Voir liste d’outils](#_Liste_des_outils,) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Armure | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Équiper une armure * Dégât à l’armure * Destruction de l’armure | |
| **Résultat:** | | * Lorsque le personnage reçoit un dommage, la durabilité de l’armure baisse * Lorsque la durabilité de l’armure est à 0, il disparait * Lorsque l’armure est équipée, elle apparait sur le personnage |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectif:** | Vie et Mort du personnage | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Sauter en bas d’une colline * Se noyer | |
| **Résultat:** | | * Le personnage perd de la vie lors d’action comme celles-ci * Lors de la mort du personnage, il réapparait à l’origine du monde (ou son point de respawn) |

# Liste des nouveaux blocs et ID

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du block | Id |
| Chest | 54 |
| Stick | 154 |
| Silver pickaxe | 155 |
| Iron pickaxe | 156 |
| Golden pickaxe | 157 |
| Stone pickaxe | 158 |
| Wooden pickaxe | 159 |
| Silver axe | 160 |
| Iron axe | 161 |
| Golden axe | 162 |
| Stone axe | 163 |
| Wooden axe | 164 |
| Silver hoe | 165 |
| Iron hoe | 166 |
| Golden hoe | 167 |
| Stone hoe | 168 |
| Wooden hoe | 169 |
| Silver shovel | 170 |
| Iron shovel | 171 |
| Golden shovel | 172 |
| Stone shovel | 173 |
| Wooden shovel | 174 |
| LavaBucket | 175 |
| WaterBucket | 176 |
| EmptyBucket | 177 |
| WaterSource | 178 |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du block | Id |
| WoodHelm | 63 |
| Ironhelm | 64 |
| SilverHelm | 65 |
| GoldHelm | 66 |
| WoodGloves | 67 |
| IronGloves | 68 |
| SilverGloves | 69 |
| GoldGloves | 70 |
| WoodBoots | 71 |
| IronBoots | 72 |
| SilverBoots | 73 |
| GoldBoots | 74 |
| WoodChest | 75 |
| IronChest | 77 |
| SilverChest | 77 |
| GoldChest | 78 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Durabilité des outils** | |
| **Type des matériaux de l’outil** | **Nombre de bloc pouvant être détruit par l’outil** |
| Argent | 1562 |
| Or | 33 |
| Fer | 251 |
| Pierre | 132 |
| Bois | 60 |

# Liste des outils, durabilité et commande pour debug

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FASTER AND PICK | SHOVEL | | | | | PICKAXE | | | | | AXE | | | | | HAND |
| PICK |
| CAN'T PICK | W | ST | IR | SIL | GO | W | ST | IR | SIL | GO | W | ST | IR | SIL | GO |
| STONE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| GRASS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DIRT |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| COBBLESTONE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| WOOD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SAND |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| GRAVEL |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| GOLDORE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IRONORE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| COALORE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TREETRUNK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRICK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| MOSSYCOBBLESTONE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BURNINGFOURNAISE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ASPHALT |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FOURNAISE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| MINECART |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SANDBRICK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| OBSIDIAN |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SILVERORE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IRONBLOCK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| GOLDBLOCK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| GOLDBAR |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRUSHEDMETAL |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DIRTFORFARMING |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DOUBLESTAIR |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| STAIR |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BOOKCASE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CHEST |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CRAFTINGTABLE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CRAFTINGTABLE1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FAKEBOOKCASE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| WOODDESK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FENCE |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| LADDER |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Liste des recettes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Donne |
|  | TreeTrunk |  | 4 |
|  | Treetrunk |  | Wood |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Donne |
|  | Wood |  | 4 |
|  | Wood |  | Stick |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Donne |
|  | CoalOre |  | 4 |
|  | Stick |  | Torch |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wood | Wood | Wood | Donne |
| Wood |  | Wood | 1 |
| Wood | Wood | Wood | Chest |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Stick |  | Stick | Donne |
| Stick | Stick | Stick | 3 |
| Stick |  | Stick | Ladder |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Donne |
| Wood | Stick | Wood | 4 |
| Wood | Stick | Wood | Fence |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wood | Wood |  | Donne |
| Wood | Wood |  | 1 |
| Wood | Wood |  | Porte |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ore | Ore | Ore | Donne |
|  | Stick |  | 1 |
|  | Stick |  | PickAxe |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Ore |  |  |
|  | Stick |  | Shovel |
|  | Stick |  |  |

Ore = Wood,Stone,IronOre,SilverOre,GoldOre

Ore = Wood,Stone,IronOre,SilverOre,GoldOre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ore | Ore |  |  |
| Ore | Stick |  | Axe |
|  | Stick |  |  |

Ore = Wood,Stone,IronOre,SilverOre,GoldOre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ore | Ore |  |  |
|  | Stick |  | Hoe |
|  | Stick |  |  |

Ore = Wood,Stone,IronOre,SilverOre,GoldOre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Ore |  | Ore | Boots |
| Ore |  | Ore |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ore |  | Ore |  |
| Ore | Ore | Ore | MainArmor |
| Ore | Ore | Ore |  |

Ore = Wood,IronOre,SilverOre,GoldOre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  | Gants |
| Ore |  | Ore |  |

Ore = Wood,IronOre,SilverOre,GoldOre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ore | Ore | Ore |  |
| Ore |  | Ore | Helm |
|  |  |  |  |

Ore = Wood ,IronOre,SilverOre,GoldOre

Ore = Wood ,IronOre,SilverOre,GoldOre