Plan de test

Manic Digger

Équipe :

Francis Lussier

Jean-René Choinière

Julien Tremblay

Alexandre Martin

Alexis Lallemand Desmarais

Mathew Lemonde

Table des matières

[Début de partie 4](#_Toc410898065)

[Créer une partie en mode "Survival" 4](#_Toc410898066)

[Apparaître au niveau du sol 4](#_Toc410898067)

[Créer une partie Créative 5](#_Toc410898068)

[Charger une partie 5](#_Toc410898069)

[Créatif et Survival 6](#_Toc410898070)

[Commande "gamemode" désactivée 6](#_Toc410898071)

[Bouton Save and exit 6](#_Toc410898072)

[Escape pour quitter le in-game chat 7](#_Toc410898073)

[Affichage de position 7](#_Toc410898074)

[Courir / Se pencher 7](#_Toc410898075)

[Water Flowing 8](#_Toc410898076)

[Nouveauté (blocs et outils) 8](#_Toc410898077)

[Affichage des nouveaux blocs et outils 8](#_Toc410898078)

[Affichage des nouveaux blocs et outils 8](#_Toc410898079)

[Équiper un outil 9](#_Toc410898080)

[Right click dans l’inventaire 9](#_Toc410898081)

[Crafting dans l’inventaire 10](#_Toc410898082)

[Fonctionnalité de l’interface de crafting 10](#_Toc410898083)

[Fonctionnalité du système de crafting 11](#_Toc410898084)

[Survival 12](#_Toc410898085)

[Durabilité des blocs 12](#_Toc410898086)

[Ramasser les blocs 12](#_Toc410898087)

[Fonctionnalité des outils 13](#_Toc410898088)

[Durabilité des outils 13](#_Toc410898089)

[Vie et Mort du personnage 14](#_Toc410898090)

[Liste des nouveaux blocs et ID 15](#_Toc410898091)

[Liste des outils, durabilité et commande pour debug 16](#_Toc410898092)

[Liste des recettes 17](#_Toc410898093)

# 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 * Freemode activé (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 fenetre 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 | |
| **Pré requis:** | Être dans une partie | |
| **Étapes:** | * Entrer dans une partie * Shift pour courir * Ctrl pour Se pencher | |
| **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 | |
| **Résultat:** | | * L’eau doit se multiplier vers le bas * L’eau doit s’étendre sur les cotés |

# 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:** | 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 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 resultat est pris, les ingrédients disparaissent * Repeter la recette en click plusieurs fois, jusqu’à manque d’ingrédient * Si il manque d’ingrédient, le résultat n’est plus dans l’output * Si des ingrédient sont rajouté ou enlevé, 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:** | 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

# Liste des outils, durabilité et commande pour debug

# Liste des recettes