

Compte Rendu de Test



Tout d'abord nous avons commencé par remodeler certaines fonctions afin d'avoir la meilleure base possible pour incrémenter nos options à notre Space Invader. Nous avons également fait quelques modifications mineures comme le fait de ne pas pouvoir tirer trop vite en restant appuyé sur espace ou la réduction de la taille du vaisseau à une seule unité.

Nous avons ensuite ajouté un système de score à notre invader, un système de point de vie, un système de bonus qui apparaissent aléatoirement lorsqu'un vaisseau est détruit, un système d'affichage de texte dynamique pour afficher le scénario du jeu au cour de la partie mais aussi des images.

Les bonus ont trois effets aléatoires, ils peuvent donner des points, donner une vie supplémentaire au joueur ou faire apparaître des murs sur la map.

Nous avons ensuite ajouté de la musique et des couleurs à notre Space Invader pour le rendre plus « vivant ».

Pour tester l'affichage dynamique du scénario / des images, nous avons essayé nos fonctions sur plusieurs blocs de textes / images afin de vérifier si elles fonctionnaient sur tous types d'images/textes.

Afin de tester certaines fonctions, au début de notre projet le joueur était simulé par une IA qui tirait à chaque possibilité. Au cours de nos expérimentations nous avons modifié l'IA pour qu'elle agisse à notre guise. Pour finir nous avons remplacé l'IA par un nouveau code afin que ce soit une personne qui puisse jouer. Pour faciliter les tests nous avons changé les contenus de certaines variables également. Pour tester la plupart des fonctions nous avons supprimé la partie « scénario » afin de lancer directement le jeu et tester nos programmes.