

Point de vigilances de l'application

Niveau global

Faire attention au fonctionnement de la librairie pickomino-jar et à sa bonne intégration(retours de fonctions, possibilités,...)

Faire attention a la bonne liaison de l'application avec le serveur(affichage,transferts de données,...)

Faire attention à la synchronisation vue-serveur et modele-serveur

Niveau Vues

Vue menu

Faire attention aux liens entre nb_players et la vue qui sera affichée

Créer une partie en ligne doit impérativement être bien lié au modele

Rejoindre une partie doit bien adapter la vue aux données du salon(nb_joueurs notamment)

Vue 2j,3j,4j

Attention à la bonne intégration de tout les éléments du jeu dans chaque vue

Faire attention à ce que nos fonctionnalités soient dépendantes des phases de la partie

Faire attention à ce que les vues s'adaptent visuellement aux phases et au déroulé de la partie

Niveau Modèle

Vérifier que le modèle respecce bien sa spécification et l'UML correspondant

S'assurer du bon typage de toutes les variables et des retours de méthodes

s'assurer de la bonne privatisation des variables/méthodes

S'assurer de la bonne implémentation de toutes les méthodes

S'assurer IMPERATIVEMENT de la bonne intégration de la librairie pickomino-jar dans le modèle

Niveau Controleur

Controleur Join_game

vérifier l'existence et la disponibilité de l'id du salon que l'on essaie de rejoindre

vérifier que la clé du salon est la bonne et est au bon format

vérifier que la bonne partie est bien rejointe

vérifier que le "lien de connexion est bien actif"

Controleur Launch_game

vérifier que l'id et la clé reçu sont bien ceux du salon réservé

vérifier que le jeu se lance bien dans le mode choisi

vérifier que le jeu lance bien la partie avec le bon nombre de joueurs

vérifier que le jeu ne démarre pas la partie si le nombre de joueurs n'est pas le bon