

## ANALYSE PARTITIONNELLE DU DEPLACEMENT DU PIRATE

- (1) Déplacement: 1case en x ou y : 4 valeurs possibles H B G ou D de longueur 1 max selon l'entrée de l'utilisateur
- (2) Les interactions:
- Terrain : Terre (T) ou Mer (M)
  - Personnages : Singe erratique ou chasseur ( $S_E$  ou  $S_C$ ); Pirates vivant ou mort ( $P_V$  ou  $P_M$ )
  - Objets : Tresor invisible ou visible ( $Tr_V$  ou  $Tr_I$ ); Rhum actif ou inactif ( $R_A$  ou  $R_I$ )
- ou
- Déplacements OK: T ; T+S ; T+R ; T+Tr
  - Déplacements NOK: M ; T+P
- (3) Energie: NRJ

Schéma test	entrée	résultat attendu									
<b><u>Déplacements:</u></b> <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>P</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					P					H B D G Double entrée Autre entrée	déplacement du pirate vers le Haut déplacement du pirate vers le Bas déplacement du pirate vers la Droite déplacement du pirate vers la Gauche pas de déplacement pas de déplacement
	P										
<table border="1"> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> <tr><td>M</td><td>P</td><td>M</td></tr> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> </table>		M		M	P	M		M		H B D G	pas de déplacement pas de déplacement pas de déplacement pas de déplacement
	M										
M	P	M									
	M										
<b><u>Interactions:</u></b> <table border="1"> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> <tr><td>M</td><td>P</td><td>P</td></tr> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> </table>		M		M	P	P		M		D	pas de déplacement
	M										
M	P	P									
	M										
<table border="1"> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> <tr><td>M</td><td>P</td><td><math>R_A</math></td></tr> <tr><td></td><td>M</td><td></td></tr> </table>		M		M	P	$R_A$		M		D	Déplacement (-1NRJ) → Rhum passe d'actif à non actif → cas 1 : énergie du pirate non pleine: ◆ énergie du pirate augmente → cas 2 : énergie du pirate pleine ◆ passage à l'état IVRE (inc. 3)
	M										
M	P	$R_A$									
	M										

<table><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr><tr><td>M</td><td>P</td><td>R<sub>NA</sub></td></tr><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr></table>		M		M	P	R <sub>NA</sub>		M		D	Déplacement (-1NRJ) → Rhum reste inactif
	M										
M	P	R <sub>NA</sub>									
	M										
<table><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr><tr><td>M</td><td>P</td><td>S</td></tr><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr></table>		M		M	P	S		M		D	Déplacement (-1NRJ) → Mort du pirate (si dernier pirate: fin de la partie)
	M										
M	P	S									
	M										
<table><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr><tr><td>M</td><td>P</td><td>Tr</td></tr><tr><td></td><td>M</td><td></td></tr></table>		M		M	P	Tr		M		D	Déplacement (-1NRJ) → Le trésor passe d'invisible à Visible → le pirate P gagne la partie (fin de partie)
	M										
M	P	Tr									
	M										
<b>Energie:</b> <table><tr><td>P</td><td></td></tr></table>	P		D	cas 1 : énergie du pirate > 1 : → NRJ=NRJ-1 cas 2 : énergie du pirate = 1: → NRJ = 0 ⇒ Mort du pirate							
P											