

Plan de tests

Test gameplay :

- Le joueur perd-t-il sa vie s'il se prend un météore ?
- Le joueur meurt-il après la perte de toutes ses vies ?
- Le joueur fait-il des dégâts en touchant des météores ?
- Les projectiles sont-ils tirés au même endroit ?
- Le sprite du vaisseau est-il tourné dans le bon angle ?
- Un son fonctionne-t-il à chaque moment où il est prévu qu'il se déclenche ?
- La musique fonctionne-t-elle ?
- Le menu pause s'affiche-t-il en appuyant sur echap ?
- Le menu Game Over s'affiche-t-il en mourant ?

Test de jouabilité :

- Test des contrôles.
- Test des scores (est-ce qu'ils comptent et est-ce qu'ils sont bien calculés).
- Test des collisions en général.

Test interface :

- Test du bouton "Jouer" du menu principal.
- Test du bouton "Rejouer" du menu Game Over.
- Test du bouton "Reprendre" du menu pause.
- Test du bouton "Quitter" du menu principal.
- Test du bouton "Quitter" du menu pause.
- Test du bouton "Quitter" du menu Game Over.