



(Fonction) **ComputeScore** : Fonction permettant de calculer le nouveau score après chaque mouvement.

(Main) **ppal**: Initialise la grille de jeu ainsi que les variables compteur de vies (LifeCpt), colonnes vides (EmptyCol), lignes vides (EmptyLine). Une boucle for dans ppal permet de savoir si le temps est écoulé où voir s'il reste ou non des vies. Elle permet aussi de compter le nombre de nouvelles colonnes et lignes vides en s'aidant des fonctions BonusRow et BonusCol.

(Fonction) **Color** : Active le mode couleur dans le terminal.

(Variable) **KBackground** : Couleur de fond du jeu (noir).

## *II. Test des possibles erreurs*

Nous avons énuméré les différentes erreurs possibles qu'il pouvait y avoir, pour voir que nos fonctionnalités.

Pour voir si le compteur de vies marchait, nous avons fait exprès de perdre la totalité de nos vies.

Pour voir si le compte à rebours était fonctionnel, nous l'avons laissé s'écouler entièrement.

Pour voir si le score (avec notamment les fonctions BonusRow et BonusCol) était fonctionnel, nous avons compté à la main en même temps que la machine comptait à l'aide du programme.

Pour voir si les mouvements étaient fonctionnels, nous avons joué plusieurs parties.

Pour les entrées utilisateurs, nous avons tapé toutes les erreurs possibles que pourrait faire l'utilisateur (exemple : entrer une string à la place d'un caractère, un caractère à la place d'un nombre...).