Plan de test Projet Jean Mi Gounix Plan de Test du Jeu "Jean-Mi Simulator"

1. Tests Fonctionnels

1.1. Mouvement du Joueur

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
F1	Déplacement dans toutes les directions	Appuyer sur Z/Q/S/D ou ↑↓ → ←	Le joueur se déplace dans la direction correspondante	PO	OK
F2	Collision avec les murs	Essayer de traverser un mur	Le joueur ne traverse pas le mur	PO	OK
F3	Changement de carte	Entrer dans une zone de transition	Le joueur est téléporté à la bonne position sur la nouvelle carte	PO	OK

1.2. Système de Quête

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
F4	Parler à Mamie (étape 0)	Interagir avec Mamie	Dialogue déclenche l'étape 1	P0	ОК
F5	Trouver le livre (étape 1)	Prendre le livre	Livre ajouté à l'inventaire, étape 2 déclenchée	P0	OK
F6	Parler à Kevin (étape 2)	Donner un autographe	Tampon ajouté à l'inventaire, étape 3 déclenchée	PO	ОК
F7	Parler à Roger (étape 3)	Interagir avec Roger	Étape 4 déclenchée	P0	ОК
F8	Obtenir l'autorisation (étape 4)	Parler à Gaussin	Autorisation ajoutée à l'inventaire, étape 5 déclenchée	PO	OK
F9	Quiz avec Klein (étape 5)	Répondre correctement	Manuscrit ajouté à l'inventaire, étape 6 déclenchée	PO	ОК
F10	Fin de quête (étape 6)	Parler à Leserre avec tous les objets	Cinématique finale jouée, fin du jeu	PO	ОК

1.3. Gestion de l'Inventaire

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
F11	Prendre de la nourriture	Interagir avec la nourriture	Faim augmente de 10	P0	ОК
F12	Dormir	Interagir avec le lit	Énergie augmente de 30	P0	ОК
F13	Prendre le livre	Interagir avec le livre	Livre ajouté à l'inventaire	P0	ОК
F14	Prendre le stylo	Interagir avec le stylo	Stylo ajouté à l'inventaire	P0	ОК
F15	Prendre le tampon	Interagir avec le tampon	Tampon ajouté à l'inventaire	P0	ОК
F16	Prendre le manuscrit	Réussir le quiz avec Klein	Manuscrit ajouté à l'inventaire	P0	ОК
F17	Prendre l'autorisation	Parler à Gaussin	Autorisation ajoutée à l'inventaire	P0	ОК

1.4. Sauvegarde/Chargement

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
F18	Sauvegarder la partie	Utiliser le menu pause	État du jeu sauvegardé dans un fichier	PO	OK
F19	Charger une partie	Utiliser le menu pause	État du jeu chargé depuis le fichier	P0	ОК
F20	Vérifier la sauvegarde	Charger après plusieurs étapes	Toutes les variables de jeu sont correctement restaurées	P0	ОК

1.5. Interactions avec les PNJ

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
F21	Parler à Mamie	Interagir avec Mamie	Dialogue approprié selon l'étape de quête	P0	ОК
F22	Parler à Kevin	Interagir avec Kevin	Dialogue approprié selon l'étape de quête	P0	ОК
F23	Parler à Roger	Interagir avec Roger	Dialogue approprié selon l'étape de quête	P0	ОК
F24	Parler à Gaussin	Interagir avec Gaussin	Dialogue approprié selon l'étape de quête	P0	ОК
F25	Parler à Klein	Interagir avec Klein	Dialogue approprié selon l'étape de quête	P0	ОК
F26	Parler à Bourbaki	Interagir avec Bourbaki	Dialogue approprié selon l'heure du jour	P1	ОК
F27	Parler à Leserre	Interagir avec Leserre	Cinématique finale jouée si tous les objets sont présents	P0	ОК

2. Tests Non-Fonctionnels

2.1. Performance

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résulat
NF1	Performance globale	Jouer pendant 30 minutes	60 FPS maintenu	P1	КО
NF2	Chargement des textures	Démarrer le jeu	Chargement rapide des textures	P2	КО

2.2. Interface Utilisateur

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
NF3	Affichage des stats	Vérifier l'affichage	Barres de PV, Faim, Énergie visibles	Р0	ОК
NF4	Affichage de l'heure	Vérifier l'affichage	Heure mise à jour toutes les 10 secondes	P0	ОК
NF5	Boîte de dialogue	Vérifier l'affichage	Texte lisible, fond blanc avec bordure noire	Р0	ОК
NF6	Menu principal	Vérifier l'affichage	Options visibles et sélectionnables	P0	ОК
NF7	Menu pause	Vérifier l'affichage	Options visibles et sélectionnables	P0	ОК
NF8	Inventaire	Appuyer sur	Affichage clair de l'inventaire	P1	ОК

2.3. Gestion des Erreurs

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
NF9	Faim à 0	Ne pas manger pendant 20 secondes	PV diminuent progressivement	P0	OK
NF10	Énergie à 0	Ne pas dormir pendant 20 secondes	PV diminuent progressivement	P0	OK
NF11	PV à 0	Ne pas manger/dormir jusqu'à 0 PV	Écran "Game Over" affiché	P0	OK
NF12	Fichier de sauvegarde corrompu	Modifier manuellement le fichier de sauvegarde	Message d'erreur affiché	P1	OK
NF13	Carte TMX manquante	Supprimer un fichier de carte	Message d'erreur affiché	P1	ОК

3. Tests de Limites

3.1. Statistiques

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
L1	Faim à 100	Manger plusieurs fois	Ne pas pouvoir dépasser 100	P0	ОК
L2	Énergie à 100	Dormir plusieurs fois	Ne pas pouvoir dépasser 100	P0	ОК
L3	Faim à 0	Ne pas manger	PV diminuent progressivement	P0	ОК
L4	Énergie à 0	Ne pas dormir	PV diminuent progressivement	P0	ОК
L5	PV à 0	Ne pas manger/dormir	Écran "Game Over" affiché	P0	ОК

3.2. Interactions

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
L6	Interaction hors de portée	Essayer d'interagir avec un PNJ éloigné	Aucune action	P0	ОК
L7	Interaction avec un objet non accessible	Essayer d'interagir avec un objet non présent	Aucune action	P1	OK
L8	Parler à un PNJ sans être proche	Essayer d'interagir sans être proche	Aucune action	P1	ОК

3.3. Gestion du Temps

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
L9	Passage du temps	Attendre 10 secondes	Heure du jour mise à jour	P0	ОК
L10	Heure à 24h	Dépasser 24h	Heure remise à 0	P1	OK
L11	Heure à 22h	Parler à Roger à 22h	Roger refuse de parler	P1	ОК

4. Tests de Régénération

4.1. Régénération de Faim

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
R1	Faim diminue toutes les 2 secondes	Attendre 2 secondes	Faim diminue de 1	PO	OK
R2	Faim diminue avec PV	Attendre que Faim atteigne 0	PV diminuent de 1 toutes les 2 secondes	PO	OK

4.2. Régénération d'Énergie

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
R3	Énergie diminue toutes les 2 secondes	Attendre 2 secondes	Énergie diminue de 1	P0	OK
R4	Énergie diminue avec PV	Attendre que Énergie atteigne 0	PV diminuent de 1 toutes les 2 secondes	P0	OK

5. Tests de la Cinématique Finale

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
C1	Cinématique finale	Parler à Leserre avec tous les objets	Cinématique jouée correctement	P0	OK
C2	Images de la cinématique	Vérifier l'affichage	Images chargées et affichées	P1	ОК
C3	Dialogue de la cinématique	Vérifier l'affichage	Dialogues affichés correctement	P1	OK

6. Tests de la Carte

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
M1	Chargement de la carte	Démarrer le jeu	Carte initiale chargée correctement	P0	OK
M2	Changement de carte	Utiliser une zone de transition	Nouvelle carte chargée correctement	P0	OK
M3	Objets de la carte	Vérifier les objets	Objets présents et fonctionnels	P1	ОК

7. Tests de l'Administration (F9)

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
A1	Menu d'administration	Appuyer sur F9	Menu affiché	P1	ОК
A2	Modifier les statistiques	Utiliser le menu d'administration	Stats modifiées correctement	P1	ОК
A3	Gestion du temps	Utiliser le menu d'administration	Heure avancée correctement	P1	ОК
A4	Modifier l'étape de quête	Utiliser le menu d'administration	Étape de quête modifiée correctement	P1	ОК
A5	Inverser les objets	Utiliser le menu d'administration	Objets inversés correctement	P1	ОК
A6	Voir l'état actuel	Utiliser le menu d'administration	État actuel affiché correctement	P1	ОК
A7	Gains nutrition / sommeil	Utiliser le menu d'administration	Définir les valeurs récupérées en mangeant/dormant	P1	ОК
A8	Téléportation	Utiliser le menu d'administration	Se déplacer vers Maison, École, Village, Bar	P1	ОК
A9	Redimmension des PNJ	Utiliser le menu d'administration	Changer la taille (10–90)	P0	OK
A10	Quitter le menu administration	Utiliser le menu d'administration	Retour au jeu	P1	ОК

8. Tests de l'Intro

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
I1	Intro du jeu	Démarrer une nouvelle partie	Intro jouée correctement	P0	ОК
12	Dialogue de l'intro	Vérifier l'affichage	Dialogues affichés correctement	P1	ОК
13	Touche d'avancement	Appuyer sur Entrée	Dialogue suivant affiché	P0	ОК

9. Tests de la Carte

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
MA1	Objets de la carte	Vérifier les objets	Objets présents et fonctionnels	P1	ОК
MA2	Zones de collision	Vérifier les zones de collision	Zones de collision fonctionnelles	PO	ОК
MA3	Zones de transition	Vérifier les zones de transition	Zones de transition fonctionnelles	PO	ОК

10. Tests de la Gestion des Fichiers

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
FI1	Fichier de carte TMX	Vérifier l'existence	Fichier présent et valide	P0	ОК
FI2	Fichier de police	Vérifier l'existence	Fichier présent et valide	P0	ОК
FI3	Fichier de texture	Vérifier l'existence	Fichier présent et valide	P0	ОК
FI4	Fichier de sauvegarde	Vérifier l'existence	Fichier créé après sauvegarde	P0	ОК

11. Tests de la Gestion de la Mémoire

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
ME1	Allocation de mémoire	Vérifier l'allocation	Mémoire allouée correctement	P0	ОК
ME2	Libération de mémoire	Vérifier la libération	Mémoire libérée correctement	P0	ОК
ME3	Fuites de mémoire	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de mémoire détectée	P1	OK

12. Tests de la Gestion des Événements

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
EV1	Gestion des événements SDL	Vérifier le traitement des événements	Événements traités correctement	PO	OK
EV2	Gestion des touches	Vérifier le traitement des touches	Touches traitées correctement	PO	OK

13. Tests de la Gestion des Textures

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
TE1	Chargement des textures	Vérifier le chargement	Textures chargées correctement	PO	OK
TE2	Libération des textures	Vérifier la libération	Textures libérées correctement	P0	ОК
TE3	Fuites de textures	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de textures détectée	P1	OK

14. Tests de la Gestion des Polices

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
FO1	Chargement des polices	Vérifier le chargement	Polices chargées correctement	P0	ОК
FO2	Libération des polices	Vérifier la libération	Polices libérées correctement	P0	ОК
FO3	Fuites de polices	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de polices détectée	P1	ОК

15. Tests de la Gestion des Fenêtres

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
WI1	Création de la fenêtre	Vérifier la création	Fenêtre créée correctement	P0	ОК
WI2	Destruction de la fenêtre	Vérifier la destruction	Fenêtre détruite correctement	P0	ОК
WI3	Fuites de fenêtres	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de fenêtres détectée	P1	OK

16. Tests de la Gestion du Rendu

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
RE1	Création du rendu	Vérifier la création	Rendu créé correctement	P0	ОК
RE2	Destruction du rendu	Vérifier la destruction	Rendu détruit correctement	P0	ОК
RE3	Fuites de rendu	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de rendu détectée	P1	ОК

17. Tests de la Gestion des Événements de la Carte

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
MC1	Gestion des événements de la carte	Vérifier le traitement des événements	Événements traités correctement	P0	OK
MC2	Zones de collision	Vérifier les zones de collision	Zones de collision fonctionnelles	P0	OK
МС3	Zones de transition	Vérifier les zones de transition	Zones de transition fonctionnelles	P0	OK

18. Tests de la Gestion des PNJ

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
PN1	Chargement des PNJ	Vérifier le chargement	PNJ chargés correctement	P0	ОК
PN2	Libération des PNJ	Vérifier la libération	PNJ libérés correctement	P0	ОК
PN3	Fuites de PNJ	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de PNJ détectée	P1	OK

19. Tests de la Gestion des Dialogues

ID	Description	Étapes	Résultat Attendu	Priorité	Résultat
D1	Chargement des dialogues	Vérifier le chargement	Dialogues chargés correctement	P0	OK
D2	Affichage des dialogues	Vérifier l'affichage	Dialogues affichés correctement	P0	OK
D3	Fuites de dialogues	Vérifier avec un outil de détection de fuites	Aucune fuite de dialogues détectée	P1	OK