

Validation orientation vaisseau :

Afin de valider l'évolution où nous pouvons faire tourner le vaisseau sur lui même, nous devons pouvoir tester différentes fonctionnalités. Nous devons tester qu'à l'appuie sur la touche Q du clavier le vaisseau tourne sur lui même dans le sens anti-horaire de 8°. A l'appuie de la touche S du clavier le vaisseau doit tourner sur lui-même dans le sens horaire de 8°. Nous devons aussi vérifier qu'à l'appuie de l'une ou l'autre de ces touches le vaisseau tourne simplement sur lui même sans se déplacer dans une quelconque direction.

Validation déplacer vaisseau :

Afin de valider l'évolution où nous pouvons déplacer le vaisseau, nous devons effectuer des tests sur certaines fonctionnalités. Tout d'abord à l'appuie sur la touche Z du clavier, le vaisseau doit se déplacer dans la direction qu'il pointe. Dans notre jeu, le vaisseau est représenté par une flèche, il doit se déplacer dans la direction indiquée par la flèche et aucune autre. A chaque rafraichissement de la fenêtre du jeu, ce dernier doit se déplacer avec une certaine vitesse qui correspond à une quantité de pixels par seconde. A l'appuie sur la touche Z une impulsion est donné au vaisseau, celle ci doit être de 20pix/s. Si le vaisseau possède déjà une vitesse avant le nouvel appuie sur la touche Z l'impulsion de 20pix/s doit se rajouter à la vitesse qu'avait actuellement le vaisseau. Ce dernier possède une vitesse maximale de 120 pixs/s qui ne peut être dépassée. Si au moment de l'appuie sur la touche Z qui fait se déplacer le vaisseau cette vitesse vient à être dépassé elle est alors bridée et remise à la vitesse maximale.

Validation zone de jeu cyclique :

Afin de valider l'évolution de la zone de jeu cyclique nous devons tester un certain nombre de fonctionnalités. Tout d'abord le vaisseau doit pouvoir quitter la zone de jeu et ne pas être bloqué par les bords de la fenêtre. Peu importe le côté par lequel le vaisseau sort il doit réapparaître du côté opposé et seulement du côté opposé. Exemple : si le vaisseau sortait par le côté gauche de la zone de jeu il doit réapparaître par le côté droit de la zone, toute autre zone de réapparition serait considéré comme une erreur. Puis le vaisseau sort à un endroit précis de l'écran symbolisé par une hauteur h. Quand celui ci réapparaît de l'autre côté, la hauteur h doit être similaire à laquelle il est sorti.