

Sortir du labyrinthe (A Star)				
Situation	Comportement attendu	Comportement observé	Réussite ou échec	Fichier
Le joueur doit trouver la sortie du labyrinthe	Le joueur trouve la sortie et sort du labyrinthe	Le joueur sort effectivement du labyrinthe	Réussite	mazeLarge_0
Le joueur va dans une case qui n'est pas sur son chemin calculé initialement	Le chemin doit s'adapter afin de retrouver le chemin de sortie le plus court. Il doit faire un recalcul de la sortie.	En allant dans une case qui n'est pas sur son chemin pour éviter un obstacle, le joueur va retrouver une sortie optimale avec A*	Réussite	mazeLarge_1
Trouver le chemin de sortie le plus court	Le joueur doit suivre le chemin le plus court jusqu'à la fin même s'il y a plusieurs chemins possibles	Le joueur suit le chemin le plus court jusqu'à la fin même s'il y a plusieurs chemins possibles	Réussite	mazeLarge_0
Donner un labyrinthe sans sortie	Le joueur comprend qui n'a pas de sortie au labyrinthe et ne fait rien	Le jeu « crash »	Échec	NoExitMaze
Sortie du labyrinthe entouré de murs	Le joueur comprend qui n'a pas de chemin vers la sortie du labyrinthe et ne fait rien	Le jeu « crash »	Échec	ExitWalledMaze

Récolter les trésors (A star - Génétique)				
Situation	Comportement attendu	Comportement observé	Réussite ou échec	Fichier
Plusieurs trésors sont présents dans la carte	Le joueur va chercher tous les trésors de la carte	Le joueur va effectivement chercher tous les trésors de la carte	Réussite	tresors
Aucun trésor dans la carte	Le joueur va faire le chemin de sortie et ignorer la commande des trésors	Le joueur se rend effectivement à la sortie sans se soucier des trésors	Réussite	mazeLarge_0
Trésor dans une case entouré de murs	Détecter que le trésor est entouré de murs et aller vers le prochain trésor ou la sortie	Le jeu « crash »	Échec	tresorWalled
Va chercher les trésors dans un ordre optimal	Le joueur minimise son chemin et va chercher les trésors avec le chemin le plus court possible	Le joueur va chercher les trésors dans les cases mémoires de la matrice de gauche à droite (Par rangées)	Échec	tresors

Éviter les obstacles (Logique floue)				
Situation	Comportement attendu	Comportement observé	Réussite ou échec	Fichier
Présence d'un obstacle au centre de la tuile	Le joueur adapte son chemin en fonction de l'objet	Le joueur adapte son chemin et réussit effectivement à dépasser la rouche	Réussite	mazeLarge_1
Présence d'un obstacle à droite ou à gauche d'une tuile	Le joueur adapte son chemin en fonction de l'objet	Le joueur adapte son chemin et réussit à dépasser la roche	Réussite	mazeLarge_1
Une roche est présente dans la liste de perception du joueur mais n'est pas dans son chemin	Le joueur comprend que la roche n'est pas dans son chemin et n'adapte pas son chemin en fonction d'elle	Le joueur ignore cette roche	Réussite	mazeLarge_1
Présence d'un obstacle sur le chemin lorsqu'il y a une autre case vide à côté du chemin	Le joueur utilise la case vide au besoin et revient sur son chemin après	Le joueur utilise la case vide mais ne réussit pas toujours à revenir sur son chemin	Réussite et Échec	mazeLarge_1
Présence d'obstacles sur plusieurs cases de suite sur le chemin ainsi que les cases adjacentes au chemin	Le joueur utilise l'espace qui lui est disponible pour éviter les obstacles en suivant son chemin	Le joueur n'utilise pas bien l'espace disponible et reste parfois coincé	Échec	mazeLarge_1

Vaincre les ennemis (Algorithme génétique)				
Situation	Comportement attendu	Comportement observé	Réussite ou échec	Fichier
Monstre dans la liste de perceptions	Le joueur change ses attributs dès qu'il voit le monstre dans sa liste de perceptions	Le joueur change effectivement ses attributs lorsqu'il arrive près d'un monstre	Réussite	monsters
Monstre dans la perception liste pour plusieurs tours de jeu	Le joueur change ses attributs seulement une fois pour un monstre et ne recalcule pas après.	Le joueur change effectivement ses attributs seulement une fois lorsqu'il repère un monstre.	Réussite	monsters
Combat contre un monstre	Changer les attributs et vaincre le monstre	Changement des attributs, mais stagne parfois à 3 victoires	Réussite et Échec	monsters
Combat contre deux monstres de suite	Changer les attributs entre chacun des combats	Le joueur change effectivement ses attributs entre les combats.	Réussite	monsters
Le joueur change ses attributs rapidement (10 secondes et moins)	Le joueur arrive à atteindre la fitness fonction en moins de 10 secondes	Le joueur y arrive dans certains cas, dans d'autres non	Réussite et Échec	monsters
Monstre dans la liste de perception mais dans une case qui n'est pas sur le chemin	Ne change pas ses attributs car n'affrontera pas le monstre	Le monstre engage un changement d'attributs même si le monstre n'est pas dans son chemin	Échec	monsters

Ouvrir les portes (Logique du premier ordre)				
Situation	Comportement attendu	Comportement observé	Réussite ou échec	Fichier
Énigme à trois cristaux pour ouvrir la porte	Le joueur est capable de résoudre toutes les énigmes à trois cristaux.	Le joueur répond bien aux énigmes.	Réussite	doors
Énigme à quatre cristaux pour ouvrir la porte	Le joueur est capable de résoudre toutes les énigmes à trois cristaux.	Le joueur répond bien aux énigmes.	Réussite	doors
Énigme à cinq cristaux pour ouvrir la porte	Le joueur est capable de résoudre toutes les énigmes à trois cristaux.	Le joueur répond bien aux énigmes.	Réussite	doors
Énigme à six cristaux pour ouvrir la porte	Le joueur est capable de résoudre toutes les énigmes à trois cristaux.	Le joueur répond bien aux énigmes.	Réussite	doors
La porte présente un nombre de cristaux qui n'est pas 3,4,5 ou 6.	L'application « crash »	L'application « crash »	Réussite	doors, modifier STATES dans Door.py
Le joueur passe près d'une porte dans sa perception liste	Engage la recherche de la réponse	Effectue la recherche de l'énigme	Réussite	doors
Le joueur est près d'une porte et effectue seulement une fois le calcul pour ouvrir la porte	Engage la recherche de l'énigme seulement une fois	Effectue la recherche de l'énigme seulement une fois	Réussite	doors
Enigme avec une liste vide de cristaux	L'application « crash »	L'application « crash »	Réussite	doors, modifier STATES dans Door.py
Une porte est dans la liste de perception du joueur mais pas dans son chemin	N'engage pas avec la porte car elle n'est pas dans son chemin	Le joueur effectue une recherche de réponse à l'énigme même si elle n'est pas dans son chemin	Échec	doors