**DOCUMENT CAHIER DE**

**RECETTE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenu apporté** | **Version** |
|  | 1 |

**Table des Matières**

1. **Tests Menu ------------------------------------------------------3**
2. **Tests Règlement -----------------------------------------------4**
3. **Tests Jeu ---------------------------------------------------------5**
4. **Tests Mutateur -------------------------------------------------6**
5. **Scenario ----------------------------------------------------------7**

**Partie 1 : Tests Menu :**

# TMP001 : Interaction dynamique



L’actualisation de l’écran s’effectue sans problème à chaque mouvement ou action des joueurs.

# TMP002 : Menu fonctionnel



L’option *« Jouer »* du menu permet bien le lancement du menu de sélection du mode de jeu. L’option règlement renvoie bien vers la page de règlement et l’option « quitter » met bien fin au programme.

# TMP003 : Option quitter



L’option *« Quitter »* est belle est bien présente sur toutes les pages et permet de quitter à tout moment le programme.

# TMP004 : Lancement de partie



Après avoir appuyé sur le bouton *« Jouer »*, l’utilisateur peut choisir un pseudo ainsi que le mode de jeu.

# TMP005 : Mode 1 contre 1



Les deux joueurs utilisent les touches, *« z »* et *« s »* pour le joueur 1, et *« p »* et *« m »* pour le joueur 2 afin de déplacer leur raquette.

# TMP006 : Mode IA



Le joueur pourra dans ce cas sélectionner l’IA.

**Partie 2 : Tests Règlement :**

# TRP001 : Règlement



Si l’utilisateur souhaite lire les règles du jeu, l’option « règle » est présente dans le menu et dirige bien vers ces dernières.

# TRP002 : Règlement



Une fois dans ce menu un bouton « retour » apparait, il ramène l’utilisateur au menu initial.

**Partie 3 : Tests Jeu :**

# TJP001 : IA



Le fonctionnement de l’IA est bien opérationnel.

# TJP002 : Aire de jeux



L’aire de jeu apparait correctement, les deux raquettes sont présentes, la balle également.

# TJP003 : Gameplay



Les raquettes se déplace bien verticalement uniquement, la balle se déplace également selon des trajectoires logiques et ne peut pas sortir de la zone de jeu.

# TJBN004 : Vie (Battle Royal)



Le nombre de vie s’affiche à l’écran, il se réduit à chaque perte de balle.

# TJBN005 : Temps (contre-la-montre)



Le temps s’affiche correctement à l’écran, il défile à une vitesse normale. Une fois le temps écoulé la partie s’arrête bien.

# TJBN006 : Pause



Lors de l’appuie sur la touche *« a »* le jeu se met bien en pause, la balle stoppe sa progression et les joueurs ne peuvent pas bouger les raquettes.

# TJBN007 : Balle



La vitesse de la balle augmente bien progressivement au fil de la partie.

# TJBN008 : Score



Une fois la partie finie, le score s’affiche avec les deux pseudos et le nombre de but par joueurs. Pour un match contre l’IA c’est le terme « IA » qui remplacera le pseudo du joueur 2.

# TJBN09 : Rejouer



Une fois la partie finie, l’option « rejouer » apparait, elle permet bien de relancer une nouvelle partie.

# TJBN010 : Sauvegarde des scores



L’option de sauvegarde des scores est bien disponible en fin de partie également et enregistre ces derniers afin de pouvoir le consulter plus tard.

**Partie 4 : Tests Mutateur :**

# TMUP001 : Mutateur



L’option du mutateur est bien présente et permet bien de changer la taille de la balle, des raquettes, ainsi que la vitesse de la balle.

**Partie 5 : Scénario :**

# Etape 1 : Lancement du programme

* Au lancement trois options s’offrent à nous, « Jouer », « Règlement », « Quitter ». Commençons par le plus simple, l’option « Quitter » comme son nom l’indique nous permet de fermer le programme. Par la suite, l’option « Règlement » nous envoie sur une autre page où l’on y retrouve les règles du jeu. Le bouton « retour » nous permet de revenir sur la page principale et une fois les règles bien en tête il est temps de cliquer sur « Jouer ».

# Etape 2 : Premiers choix

* Le premier affichage est celui du type de jeu, trois options sont possibles, « Contre la montre », « Battle royal », « Entrainement ».
* Pour les deux premières, une fois sélectionnées, il faut choisir le joueur 1 et le joueur 2 à partir de ceux déjà enregistrés ou en créant un nouveau joueur. Il y a aussi la possibilité de choisir une IA.
* L’entraînement permet de jouer seul « contre un mur ».
* La dernière étape avant le lancement de la partie est celle du « Mutateur », il va permettre de modifier les paramètres de base de la partie (taille de la balle, vitesse de la balle, taille des raquettes).

# Etape 3 : Pong

* Une fois cette étape passée la partie se lance !
* Le but du jeu est simple, pour la battle royal les joueurs se passent la balle mais ne doivent pas la louper autrement ils perdent des vies.
* Pour le jeu contre la montre, la partie se termine à la fin du temps et le joueur ayant marqué le plus de point gagne la partie.

# Etape 4 : Fin de partie

* A la fin de la partie le score apparait avec les pseudos des joueurs et leur nombre de points.
* La possibilité de rejouer est également proposée à ce moment, de même que celle de sauvegarde du score.
* L’utilisateur peut aussi quitter le programme.

# Alternatives :

* Il y a aussi la possibilité de choisir une IA pour les modes « Contre la montre » et « Battle royal ».