**DOCUMENT CAHIER DE**

**RECETTE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenu apporté** | **Version** |
| Création jusqu’à la page 7 | 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

Une fois avoir appuyer sur le bouton *« Jouer »*, l’utilisateurs peut choisir un pseudo ainsi que le mode de jeu.

# TMP005 : Mode 1 contre 1

Les 2 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 sélectionné la difficulté parmi les « insère un chiffre » possibilités présente ce qui influe bien sur le comportement de l’IA.

**Partie 2 : Tests Règlement :**

# TRP001 : Règlement

Si l’utilisateur souhaite lire les règles, l’option règle est présente dans le menu est 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 : Difficultés

Le fonctionnement de l’IA est bien modifié en fonction de la difficulté choisit.

# TJP002 : Aire de jeux

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

# TJP003 : Gameplay

Les raquettes se déplace bien verticalement uniquement, le 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 pose, la balle stop 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 pseudos (dans le cas d’un 1 contre 1) et le nombre de but par joueurs. Dans le cas d’un match contre l’IA c’est le therme « 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 est enregistre ces derniers afin de pouvoir le consulter plus tard.

**Partie 4 : Tests Mutateur :**

# TMUP001 : Mutateur

L’option du mutateur est bien présente est 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 option s’offre à nous, « Jouer », « Règlement », « Quitter ». Commençons par plus simple, l’option « Quitter » comme son nom l’indique nous permet de fermer le programme. Par la suite l’option « Règlement » nous envoi sur une autre page ou l’on 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

* La première option disponible est celle du type de jeu, 3 choix s’offre à nous, « joueur contre joueur », « entraînement » ou « joueur contre IA »
* Pour la première option le joueur choisi un pseudo, de même pour le deuxième joueur puis vient la sélection du mode de jeu, à savoir « Contre-la-montre » ou « Battle Royal ». 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.

# Etape 3 : Pong

* Une fois cette étape passé la partie se lance !
* Le but du jeu est simple, les joueurs se passe la balle mais ne doivent pas la louper autrement l’adversaire marque des points.
* La partie se termine à la fin du temps.

# 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 présente à ce moment de même que celle de sauvegarde du score.
* L’utilisateur peut également quitter le programme.

# Alternatives :

* Dans le cas d’une partie contre IA, le déroulement est le même à l’exception que le joueur doit choisir la difficulté et qu’un seul pseudo ne peut être rentré.
* Pour le mode « Battle Royal » le principe est le même à la différence que la partie s’arrête lorsque l’un des deux joueurs n’a plus de vie.