**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, la vitesse de la balle ainsi que le temps disponible dans chaque partie de Contre-La-Montre.

**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 ».