**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**

**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.