**Tests Fonctionnels**

Nom, Prénom : Dugué Maxime

Date : 23/03/2014

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test | Résultat Attendu | Valide | Non Valide | Résultat (si non valide) | Nom, Prénom, Signature |
| Ouvrir le jeu | Le panneau d’accueil s’affiche |  |  |  | Dugué Maxime |
| Rentrée l’adresse IP du serveur et appuyer sur espace, pour créer une partie, sans que d’autre joueur soit déjà connecter | Le panneau de jeu s’affiche. Seul un vaisseau (le vôtre) est présent. |  |  |  | Dugué Maxime |
| Rentrée l’adresse IP du serveur et appuyer sur espace, pour rejoindre une partie. Avec des joueurs déjà présents dans la partie | Le panneau de jeu s’affiche. La partie est déjà en cour et d’autres joueurs sont déjà présents. |  |  |  | Dugué Maxime |
| Appuyer sur espace, pour rejoindre la partie. Avec 4 joueurs déjà présents dans la partie | Un pop-up doit s’afficher : « Serveur plein ». Et on reste sur le panneau d’accueil |  |  |  | Dugué Maxime |
| Appuyer sur espace, pour rejoindre la partie. Avec 4 joueurs déjà présents dans la partie.  Un pop-up s’afficher, cliquer sur ok. | Le pop-up disparait vous êtes sur le panneau d’accueil |  |  | Pas de pop-up. Choix fait de ne pas en mettre. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle droite. | Vôtre vaisseau doit se déplacer sur la droite |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle gauche. | Vôtre vaisseau doit se déplacer sur la gauche |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du haut. | Vôtre vaisseau doit se déplacer vers le haut |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du bas. | Vôtre vaisseau doit se déplacer vers le bas |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche espace. | Vôtre vaisseau doit tirer un missile |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du bas et de droite | Vôtre vaisseau doit se déplacer en diagonale vers le bas et la droite |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du bas et de gauche | Vôtre vaisseau doit se déplacer en diagonale vers le bas et la gauche |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du haut et de droite | Vôtre vaisseau doit se déplacer en diagonale vers le haut et la droite |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du haut et de gauche | Vôtre vaisseau doit se déplacer en diagonale vers le haut et la gauche |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Déplacer votre vaisseau contre chaque coter de l’écran | Le vaisseau ne peut pas aller plus. Il ne disparait pas. Il est bloquer contre les cotés. |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Tirer un missile dans le vide avec la touche espace | Le missile sort de l’écran et il disparait |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. | 10 ennemis doivent apparaitre en face |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Tirer un missile sur un ennemi avec la touche espace. | Il doit disparaitre. Au premier niveau les ennemis n’ont que 1 point de vie |  |  | Non car le jeu s’arrête à la collision du laser avec l’ennemi. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Tirer un missile sur un ennemi avec la touche espace. | -le missile doit toucher un ennemi.  - Le missile disparait.  - vôtre nombre de point augmente de 100  - le nombre de points de l’équipe augmente de 100 |  |  | Non car le jeu s’arrête à la collision du laser avec l’ennemi. Le score n’est pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Tirer un missile sur un ennemi avec la touche espace jusqu’à qu’il soit détruit  (le contrôle est sur la destruction) | L’ennemi doit disparaitre.  Vôtre nombre de points doit augmenter de 200 et en plus des points pour le dernier missile. De même pour le nombre de points de l’équipe |  |  | Non car le jeu s’arrête à la collision du laser avec l’ennemi. Le score et la vie ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Faite vous toucher par un ennemi. | La vie descend de 1.  Vôtre score diminue 50.  Le score de l’équipe diminue de -50. |  |  | Ne pas être testé. Les ennemies ne tirent pas encore de missile pour le moment | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Faite vous toucher par un ennemi. Et retoucher immédiatement après (le contrôle s’effectue sur la deuxième fois ou vous êtes touché) | Rien de ne passe vous êtes invincible. |  |  | Ne pas être testé. Les ennemies ne tirent pas encore de missile pour le moment | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Faite vous toucher par un ennemi. Attendre 5 seconde et se refaire toucher | Vous n’êtes plus invincible.  La vie descend de 1.  Vôtre score diminue 50.  Le score de l’équipe diminue de -50. |  |  | Ne pas être testé. Les ennemies ne tirent pas encore de missile pour le moment | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Rentré en collision avec un autre joueur | Vôtre nombre de vies diminue de 1.  Vôtre nombre de points diminue de 100.  L’autre joueur perd aussi 100 points donc le nombre de points de l’équipe doit diminuer de 200. |  |  | La collision se fait bien mais le jeu se coupe. Un message Windows apparait pour signaler que le jeu a cessé de fonctionner. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Rentré en collision avec un autre joueur. Et rentré de nouveau aussitôt après en collision avec un autre joueur (le contrôle est sur la deuxième collision) | Rien ne se passe vous êtes invincible |  |  | Collision détecté au niveau du code. Mais n’est pas encore prise en compte | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Rentré en collision avec un autre joueur. Attendre 5 secondes et rentré de nouveau en collision avec un autre joueur (le contrôle est sur la deuxième collision) | Vous n’êtes plus invincible. Vôtre nombre de vies diminue de 1.  Vôtre nombre de points diminue de 100.  L’autre joueur perd aussi 100 points donc le nombre de points de l’équipe doit diminuer de 200. |  |  | Collision détecté au niveau du code. Mais n’est pas encore prise en compte. La gestion du score et de la vie ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Faite vous toucher par un allié. | Le compteur de vie diminue de vie.  Le compteur de points du joueur diminue de 100.  Le compteur de points de l’équipe diminue de 300 (100 points en moins de vous et 200 en moins du joueur qui vous a touché). |  |  | Le code prend bien en compte la collision du laser avec notre vaisseau. Mais il n’est pas encore gérer. La gestion du score et de la vie ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Tiré sur un allié. | Votre compteur de points diminue de 200.  Le compteur de points de l’équipe diminue de 300 au total (200 points en moins de vous et 100 en moins du joueur toucher). |  |  | Le code prend bien en compte la collision de notre laser avec notre allier. Mais il n’est pas encore gérer. La gestion du score et de la vie ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Faite vous tirer dessus jusqu’à mourir | Vos points de vie diminuent de 1 en 1.  Arriver à 0 points de vie, votre vaisseau disparait. |  |  | La gestion du score et de la vie ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Faite vous tirer dessus jusqu’à mourir. Attendre le prochain niveau (le contrôle s’effectue sur le nouveau niveau). | Votre vaisseau réapparait. Vous avez récupérer tous vos points de vie. |  |  | La Gestion du score et de la vie ne sont pas encore pris en compte. Du coup il n’y a pas de changement car le temps n’est pas non plus pris en compte | Dugué Maxime |
| Jouer et éliminer tous les ennemis dans le temps impartis. | Le panneau de changement de niveau doit apparaitre pendant 10 secondes |  |  | La gestion de la vie et du temps ne sont pas encore pris en compte. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau changement de niveau. | Le panneau doit rester pendant et 10 secondes.  Au bout de 10 secondes le panneau de jeu apparait |  |  | On ne peut pas encore changer de niveau. Donc il n’est pas possible d’arriver à ce panneau | Dugué Maxime |
| Jouer et passer plusieurs niveaux. | A chaque changement de niveaux le temps se réactualise. Du temps supplémentaire et rajouter au temps qu’il rester du niveau précèdent |  |  | On ne peut pas encore changer de niveau et la gestion du temps n’est pas encore prise en compte. | Dugué Maxime |
| Jouer et laisser tout le temps s’écouler | Le panneau fin de partie apparait. |  |  | La gestion du temps n’est pas encore prise en compte. | Dugué Maxime |
| Tous les joueurs doivent mourir dans le même niveau. | Le panneau fin de partie apparait |  |  | La gestion de vie, du temps n’est pas encore prise en compte. On ne peut donc pas arriver jusqu’à ce panneau pour le moment. Cependant le panneau est près au niveau du code | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau fin de partie | Le panneau doit afficher le score de l’équipe et le classement des joueurs avec leurs scores. |  |  | La gestion de vie, du temps n’est pas encore prise en compte. On ne peut donc pas arriver jusqu’à ce panneau pour le moment. Cependant le panneau est près au niveau du code | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau fin de partie | Le panneau doit rester afficher pendant 20 secondes |  |  | La gestion de vie, du temps n’est pas encore prise en compte. On ne peut donc pas arriver jusqu’à ce panneau pour le moment. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau fin de partie. Attendre 20 secondes | Le panneau de fin de partie doit disparaitre et le panneau d’accueil doit apparaitre |  |  | La gestion de vie, du temps n’est pas encore prise en compte. On ne peut donc pas arriver jusqu’à ce panneau pour le moment. | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Les ennemis doivent se déplacer de différente façon (aléatoire) |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Chaque ennemi a sa propre trajectoire. Mais celle-ci reste rectiligne et ne change pas |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Tous les ennemis sont placés dans les 2/3 de l’écran au-dessus des joueurs au lancement |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Les ennemis ont une vitesse de déplacement différente les uns des autres (aléatoire) |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Quand un ennemi sort de l’écran il réapparait de l’autre côté de l’écran. |  |  |  | Dugué Maxime |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier les tirs des ennemis | Les ennemis ont la même cadence de tir |  |  | Les ennemis ne tirent pas pour le moment. Mais au niveau du code la cadence de tire est définie aléatoirement | Dugué Maxime |
|  |  |  |  |  |  |