**Tests Fonctionnels**

Nom, Prénom :

Date :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test | Résultat Attendu | Valide | Non Valide | Résultat (si non valide) | Nom, Prénom, Signature |
| Ouvrir le jeu | Le panneau d’accueil s’affiche |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| Rentrée l’adresse IP du serveur et appuyer sur espace, pour rejoindre une partie. Avec des joueurs déjà présents | Le panneau de jeu s’affiche. La partie est déjà en cour et d’autres joueurs sont déjà présents. |  |  |  |  |
| Appuyer sur espace, pour rejoindre la partie. Avec 4 joueurs déjà présents dans la partie | Un pop-up doit s’afficher : « Le nombre de joueur maximum est déjà atteint, veuillez attendre la fin de la partie». Et on reste sur le panneau d’accueil |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle droite. | Vôtre vaisseau doit se déplacer sur la droite |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle gauche. | Vôtre vaisseau doit se déplacer sur la gauche |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du haut. | Vôtre vaisseau doit se déplacer vers le haut |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche directionnelle du bas. | Vôtre vaisseau doit se déplacer vers le bas |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. Appuyer sur la touche espace. | Vôtre vaisseau doit tirer un missile |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu. | 10 ennemis doivent apparaitre en face |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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). |  |  |  |  |
| 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). |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| Jouer et éliminer tous les ennemis dans le temps impartis. | Le panneau de changement de niveau doit apparaitre pendant 10 secondes |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| Jouer et laisser tout le temps s’écouler | Le panneau fin de partie apparait. |  |  |  |  |
| Tous les joueurs doivent mourir dans le même niveau. | Le panneau fin de partie apparait |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau fin de partie | Le panneau doit afficher le score de l’équipe et le classement des joueurs avec leurs scores. |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau fin de partie | Le panneau doit rester afficher pendant 20 secondes |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Les ennemis doivent se déplacer de différente façon (aléatoire) |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier le déplacement des ennemis | Les ennemis ont une vitesse de déplacement différente les uns des autres (aléatoire) |  |  |  |  |
| 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. |  |  |  |  |
| Aller jusqu’au panneau de jeu.  Vérifier les tirs des ennemis | Les ennemis ont la même cadence de tir |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |