

## Résultats des tests de pré-livraison

Nom du test	Situation initiale et élément déclencheur	Situation attendue	Résultat
<b>Lancer le jeu</b>	Le joueur entre le nom de l'exécutable et son pseudo en paramètre dans le terminal, puis appuie sur Entrée.	La carte se charge et le jeu se lance.	La carte par défaut est chargée correctement et le jeu se lance comme prévu.
<b>Déplacement du personnage</b>	Le joueur appuie sur l'une des touches directionnelles (haut, gauche, droite).	Le personnage se déplace dans la direction souhaitée.	Le personnage se déplace correctement et dans la direction correspondante à la touche directionnelle.
<b>Saut sous une plateforme</b>	Le joueur saute sous une plateforme.	Le joueur retombe.	Lorsque le personnage entre en collision avec la plateforme, celui-ci retombe sur la première plateforme qu'il rencontre. S'il n'y en a pas ou s'il entre en collision en tombant avec une guêpe, il perd.
<b>Attraper une cerise</b>	Le joueur entre en collision avec une cerise.	La cerise disparaît et le compteur s'incrémente.	Lorsque le personnage entre en collision avec une cerise, celle-ci disparaît de l'écran et un point est ajouté au compteur de cerises.
<b>Toucher une guêpe</b>	Le joueur entre en collision avec une guêpe.	Le joueur perd la partie. La fenêtre se ferme, et la partie en cours est terminée.	Lors d'un contact entre le joueur et une guêpe, la partie se termine en fermant la fenêtre de jeu et les scores s'affichent.
<b>Tomber dans un trou</b>	Le joueur déplace son personnage, le fait tomber dans un trou et le fait disparaître de l'écran.	Le joueur perd la partie. La fenêtre se ferme, et la partie en cours est terminée.	La partie se termine en fermant la fenêtre de jeu et les scores s'affichent.

<b>Toucher la porte</b>	Le joueur entre en collision avec la porte.	Le joueur gagne la partie. La fenêtre se ferme, et les cinq meilleurs scores s'affichent dans le terminal.	Le joueur entre en collision avec l'élément porte et gagne la partie. La fenêtre du jeu se ferme, le score du joueur s'affiche ainsi que les cinq meilleurs scores (qui sont éventuellement mis à jour).
<b>Respect de la carte donnée</b>	Avant de lancer le jeu, on a un fichier <code>.map</code> correspondant à la carte qu'on aimerait avoir.	Lorsqu'on lance le jeu, la carte obtenue correspond bien à la carte décrite par le fichier <code>.map</code> .	La carte est correctement récupérée et lancée.
<b>Gestion des scores</b>	On a un fichier de scores et le joueur termine sa partie avec un score qui doit être dans le palmarès.	Les scores correspondent bien avec les scores qui étaient déjà présents, et le score du joueur qui vient de jouer est bien pris en compte.	Si le joueur réalise un meilleur score que ceux contenus dans les cinq meilleurs scores, alors son score est enregistré.
<b>Saut du personnage</b>	Le joueur appuie sur la touche haut, ou sur une combinaison haut + gauche ou droite.	Le personnage effectue un saut vertical (haut) ou en diagonal (haut + gauche ou droite).	Le personnage effectue le saut correspondant à la touche ou la combinaison de touches appuyée(s) par le joueur.
<b>Chargement de la carte par défaut</b>	Le joueur lance le jeu sans spécifier de fichier avec une extension <code>.map</code>	La carte correspondant au niveau par défaut est lancée.	Si le joueur n'indique pas de carte, alors celle par défaut est lancée.