

Projet de Programmation Orientée Objet Procédure de test de recette

The Caterpillar Quest

Etudiants : Cyril CARON

Pauline HOULGATTE

Titouan PASQUET

Maxime PINEAU

Professeur Encadrant : Julien COHEN



Établi le jeudi 9 Avril 2015

Polytech Nantes - Formation Informatique
Site de la Chantrerie
Rue Christian Pauc - BP50609
44306 Nantes cedex 3 - France
Tél. : +33(0)2.40.68.32.00
www.polytech.univ-nantes.fr

Résumé

Ce document répertorie l'ensemble des tests de recette qui sont garantis au client. D'après le planning prévisionnel, ces tests seront effectués lors d'un rendez-vous avec le client et le résultat de ces tests seront décrit dans la fiche n°6, rendue le 5 Juin 2015.

Ils devront être effectué dans un environnement neutre, sur un ordinateur quelconque (idéalement une des machines de l'université), possédant néanmoins l'environnement Java.

Description des tests

n°	nom	Situation initiale et élément déclencheur	Situation attendue
1	lancer le jeu	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
2	Déplacement du personnage	Le joueur appuie sur l'une des touches directionnelles (haut, gauche, droite)	Le personnage se déplace dans la direction souhaitée
3	Saut sous une plate-forme	Le joueur saute sous une plate-forme	Il retombe sur le sol sans la traverser
4	Attraper une cerise	Le joueur entre en collision avec une cerise	La cerise disparaît et le compteur de cerises s'incrémente.
5	Toucher une guêpe	Le joueur entre en collision avec une guêpe	Le joueur perd la partie. La fenêtre se ferme, et la partie en cours est terminée.
6	Tomber dans un trou	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.
7	La touche echap	L'utilisateur appuie sur la touche echap du clavier.	La fenêtre se ferme et la liste des meilleurs scores s'affiche dans le terminal.
8	Toucher la porte	Le joueur entre en collision avec la porte (la sortie du niveau).	Le joueur gagne la partie. La fenêtre se ferme, et les 5 meilleurs scores s'affichent dans le terminal.
9	Respect de la carte donnée	Avant de lancer le jeu, on a un fichier .map 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 .map .
10	Gestion des scores	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.
11	Saut du personnage	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)
12	Chargement de la carte par défaut	Le joueur lance le jeu sans spécifier de fichier avec une extension .map	La carte correspondant au niveau par défaut est lancée.