Tests unitaires

# PlayerTests

1. PlayerTest (): Test du constructeur player
2. AddOnScoreTest () : Test de la méthode qui ajoute les points au score du joueur. Méthode en statique où il faut passer les points en paramètres afin d’augmenter le score du joueur.

# EnemyTests

1. EnemyTest () : Test du constructeur enemy
2. MoveInSwarmTest () : Test de la méthode qui permet à un ennemi de se déplacer
3. GoDownTest () : Test sur la méthode qui permet de faire descendre un ennemi de 3 sur l’axe y
4. GetShotTest () : Test sur la méthode qui check si l’ennemi s’est fait toucher par un tir du joueur

# BulletTests

1. BulletTest () : Test sur le constructeur Bullet
2. MoveTest () : Test sur la méthode qui permet au tir de se déplacer sur l’axe y

# SwarmTests

1. SwarmTest () : Test sur le constructeur Swarm
2. CreateTest () : Test sur la méthode qui permet de créer l’essaim d’ennemi (méthode appelé dans le constructeur Swarm)
3. DeleteEnemyTest () : Test sur la méthode qui permet de supprimer un ennemi dès qu’il est touché par le joueur

# GameTests

1. GameTest () : Test sur le constructeur Game

# MenuTests

1. MenuTest () : test sur le constructeur Menu

# PointTests

1. PointTest () : Test sur le constructeur Point