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. Pour vérifier la méthode, on check que la position de l’ennemi en x est passé de 5 à 6.
3. GoDownTest () : Test sur la méthode qui permet de faire descendre un ennemi de 3 sur l’axe y. Pour vérifier la méthode, on check que la position Y de l’ennemi est passé de 5 à 8.
4. GetShotTest () : Test sur la méthode qui check si l’ennemi s’est fait toucher par un tir du joueur. Pour tester la méthode on vérifie que le booléen qui passe à true, une fois l’ennemi touché soit à true.

# 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. Pour tester la méthode, on vérifie que la position en Y de la Bullet s’est décrémenté de 1 ou incrémenter de 1 en fonction du sens du tir.

# 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). Pour tester la méthode il suffit de créer un essaim et de vérifier que la liste d’ennemis contient le bon nombre d’ennemis.

# GameTests

1. GameTest () : Test sur le constructeur Game.

# MenuTests

1. MenuTest () : test sur le constructeur Menu.

# PointTests

1. PointTest () : Test sur le constructeur Point.