

# Cahier de Recette pour le jeu Donkey-Kong

## 1.Introduction :

- Objectif du document : décrire les tests qui doivent être effectués pour valider le bon fonctionnement du jeu Donkey Kong.
- Description du jeu Donkey Kong : un jeu vidéo de plateforme développé et publié par Nintendo en 1981, dans lequel le joueur doit contrôler le personnage Mario pour sauver la princesse Peach des griffes de Donkey Kong.
- Liste des fonctionnalités à tester : contrôle de Mario, sauts, collisions avec les ennemis, fin de niveau.

## 2.Environnement de test :

- Matériel : ordinateurs portables avec système d'exploitation Windows 10.
- Logiciels : VM (Virtual Machine) Ubuntu, Git.
- Systèmes d'exploitation : Windows 10.
- Données de test : niveaux du jeu Donkey Kong.

## 3.Plan de test :

- Méthodologie de test : tests unitaires et tests d'intégration.
- Cas de test à effectuer pour chaque fonctionnalité :
- Contrôle de Mario : mouvement à gauche et à droite, saut, arrêt.
- Sauts : saut simple, saut avec tonneau.
- Collisions avec les ennemis : joueur touché par objet lancé par ennemi.
- Fin de niveau : fin de niveau normale, fin de niveau avec échec.

## 4.Procédures de test :

- Description détaillée de chaque cas de test :
  - Contrôle de Mario :
    - Le joueur doit pouvoir contrôler Mario avec les touches directionnelles du clavier.
    - Le joueur doit pouvoir faire sauter Mario avec la touche espace.
- Sauts :
  - Le joueur doit pouvoir effectuer un saut simple en appuyant sur la touche espace.
  - Le joueur doit pouvoir effectuer un saut sur une échelle et en appuyant sur la touche espace.
  - Le joueur doit pouvoir effectuer un saut au-dessus d'un tonneau.
- Collisions avec les ennemis :
  - Si le joueur est touché par un objet lancé par un ennemi, il doit perdre une vie.
- Fin de niveau :
  - Si le joueur atteint la fin du niveau normalement, il doit passer au niveau suivant.
  - Si le joueur perd toutes ses vies, il doit perdre le jeu.

#### 5. Résultats de test :

- Tableau récapitulatif des résultats de chaque test effectué.
- Indication des cas de test réussis et des cas de test échoués.
- Description des erreurs rencontrées lors des tests échoués.
- Détails des actions entreprises pour corriger les erreurs.

#### 6. Conclusion :

- Bilan de l'ensemble des tests effectués.
- Validation de la conformité du jeu Donkey Kong aux spécifications demandées.
- Suggestions d'amélioration pour le jeu en fonction des tests effectués.

#### 7. Annexes :

- Code source du jeu Donkey Kong.
- Liste des contributeurs du projet : Hugo VALLET / Léo REY / Robin LEIS / Thomas CAUCAL
- Glossaire des termes techniques utilisés dans le cahier de recette.

Note : ce cahier de recette est réalisé pour un projet d'algorithmie impliquant le développement d'un jeu Donkey Kong par un groupe d'étudiants. Il ne constitue pas un document officiel de validation pour un jeu commercialisé. Il est recommandé de réaliser des tests plus approfondis pour un jeu destiné à être commercialisé.