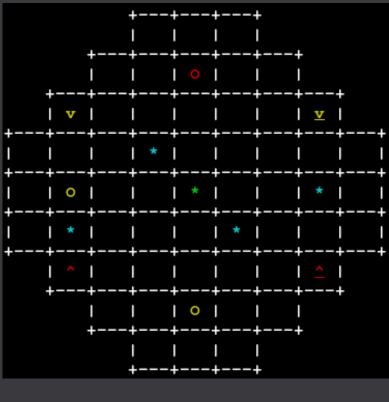
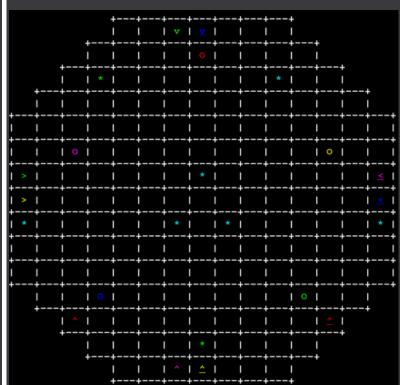
FEUILLE DE TESTS

EQUIPE 20: BASSA, CAREL, LOISEL, LEVRAGUE

CARTE DE BASE (2 - 4 JOUEURS) CARTE DE BASE (5 - 6 JOUEURS)

CARTE GÉNÉRÉE PAR NOTRE PROGRAMME CARTE GÉNÉRÉE PAR NOTRE PROGRAMME





Explications des symboles









FEUILLE DE TESTS

TEST DE BASE

init:rouge:l:6:l:> action:rouge:l:Al:Al:Al

Première ligne

Position 1 : Événement à faire Position 2 : Couleur du robot Position 3 : Numéro du robot Position 4 : Position ligne (x) Position 5 : Position colonne (y) Position 6 : Orientation du robot Le délimiteur que nous avons choisi est ":".

Deuxième ligne

Position 1 : Événement à faire Position 2 : Couleur du robot Position 3 : Numéro du robot Position 4 : Premier Ordre Position 5 : Second Ordre Position 6 : Dernier Ordre

Liste des Tests

TEST NUMERO 1

Explications

Vérifie que les murs sont bien traités, qu'on ne pas les traverser.

TEST NUMERO 2

Vérifie le bon
fonctionnement des
déplacements des robots,
et s'ils poussent bien les
objets quand cela est
possible

TEST NUMERO 3

Teste les 6 mouvements basiques des ordres des robots

TEST NUMERO 4

Teste plus en détail l'ordre charger cristal

TEST NUMERO 5

Teste plus en détail l'ordre déposer cristal

TEST NUMERO 6

Teste l'apparition des cristaux quand on en dépose un

TEST NUMERO 7

Teste les déplacements d'un robot sur un cristal