

Tests du projet Version beta

(Jeu style Mario Bros)

Les tests que nous avons effectués sont :

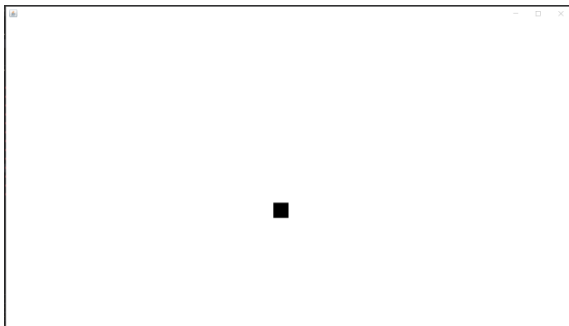
- * Tests sur la page d'accueil

Nous avons fait des tests sur l'affichage de la page d'accueil afin de voir si celle-ci s'affichait correctement.

- * Tests sur le déplacement du personnage

Nous avons fait des tests sur le déplacement du personnage en fonction de l'interaction de l'utilisateur avec le clavier.

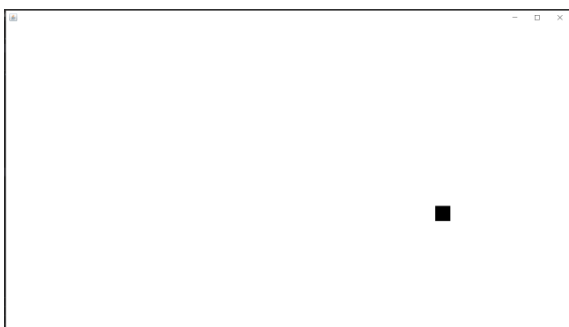
Personnage à sa position initiale dans la fenêtre



Affichage de la console

```
TERMINAL  PROBLEMS  12  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
x = 561, y = 406
```

Personnage après déplacement vers la droite



Affichage de la console

```
TERMINAL  PROBLEMS  12  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
x = 865, y = 406
x = 873, y = 406
x = 881, y = 406
x = 889, y = 406
x = 897, y = 406
```

Changement de coordonnée (x++)

PROJET JAVA

Personnage après déplacement vers le haut

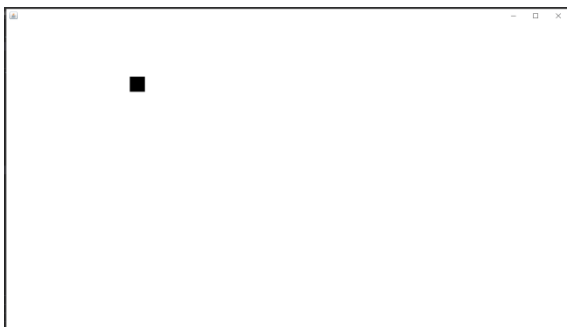


Affichage de la console

```
TERMINAL  PROBLEMS  12  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
x = 897, y = 174
x = 897, y = 166
x = 897, y = 158
x = 897, y = 150
x = 897, y = 142
```

Changement de coordonnée (y--)

Personnage après déplacement vers la gauche



Affichage de la console

```
TERMINAL  PROBLEMS  12  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
x = 297, y = 142
x = 289, y = 142
x = 281, y = 142
x = 273, y = 142
x = 265, y = 142
```

Changement de coordonnée (x--)

Personnage après déplacement vers le bas



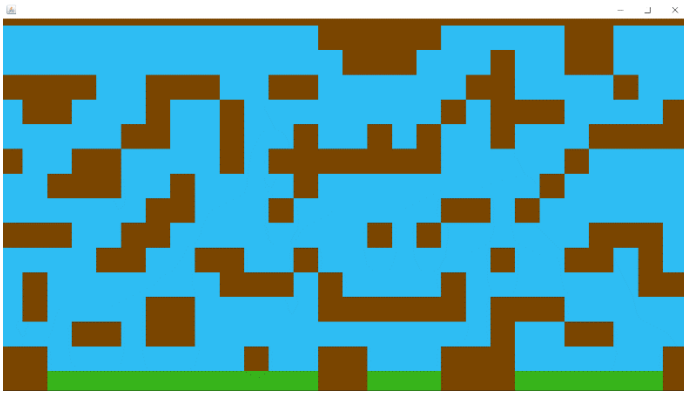
Affichage de la console

```
TERMINAL  PROBLEMS  12  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
x = 265, y = 382
x = 265, y = 390
x = 265, y = 398
x = 265, y = 406
x = 265, y = 414
```

Changement de coordonnée (y++)

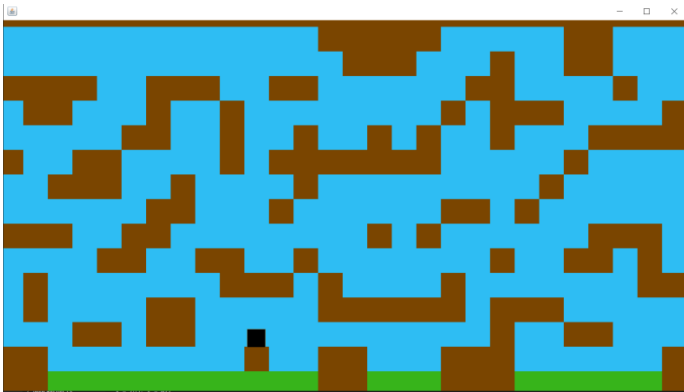
L'interaction utilisateur – clavier fonctionne.

* Tests sur l'affichage des niveaux



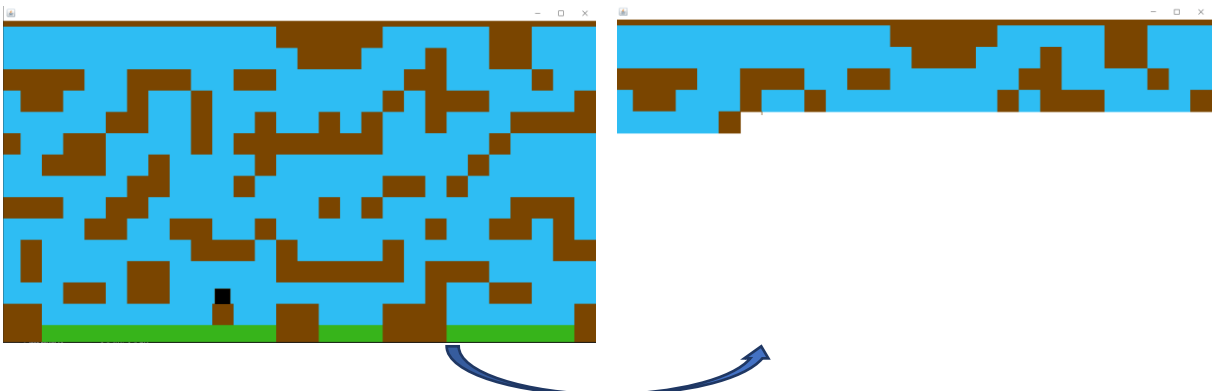
L'affichage des niveaux fonctionne.

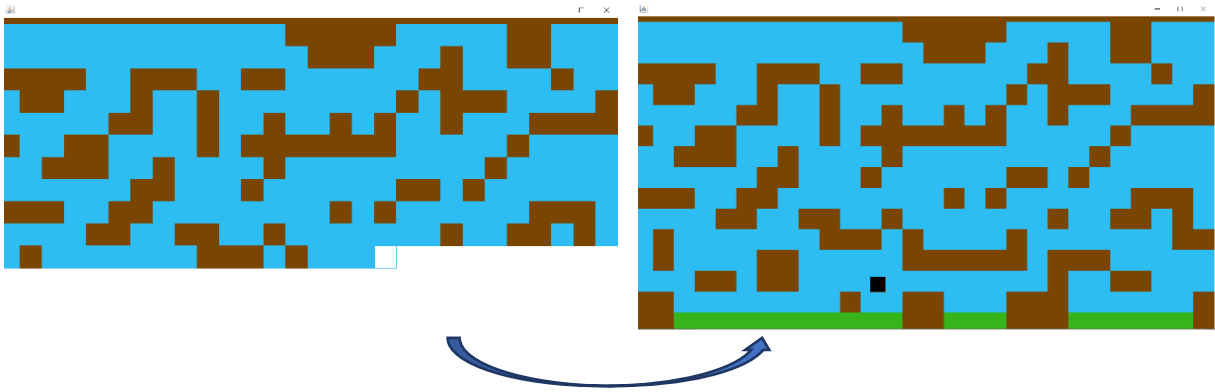
* Tests sur l'affichage des niveaux avec le personnage dedans



L'affichage des niveaux et du personnage fonctionne.

* Tests sur l'actualisation de la fenêtre de jeu lors du déplacement du personnage





Le rafraîchissement de la page ne se fait pas assez rapidement pour permettre une bonne fluidité du jeu. Pour corriger cela, nous pensons à utiliser le code pour générer le niveau, puis le passer sous un format image afin de le mettre en arrière-plan fixe. De ce fait, l'arrière-plan ne sera pas rafraîchi, l'actualisation de la position du personnage se fera uniquement sur le personnage. Nous allons donc nous servir du code qui génère le niveau pour gérer les collisions avec le personnage.

Nous avons aussi fait la méthode qui permet au personnage de sauter (méthode en commentaire dans le code), mais comme nous n'avons pas fini de régler le souci de rafraîchissement de la page, nous avons juste fait un déplacement vers le haut à la place d'un saut temporairement.