

DOCUMENT CAHIER DE RECETTE

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence documentaire** | 01TRI\_DCR\_V2 |
| **Année scolaire** | 2020/2021 |
| **Cycle** | CIN2 |
| **Projet** | Algorithmie-S2 |
| **Groupe** | AUPHAN Fanny / BOISSON Louise / HADJ Taric / MOUTON Yannis / VELLY Thibault |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date** | **Version du document** | **Commentaires** |
| 13/01/2021 | V1.0 |  |
| 12/04/2021 | V2.0 | Ajout de tests |

**TA-1000 : Affichage**

* **TA-1001 : Test Affichage de l’IHM**

L’IHM se lance lors de l’exécution du programme. Le menu s’affiche correctement.

* **TA-1002 : Menu Fonctionnel**

Le menu correspond aux exigences. Il comporte les boutons « Jouer », « Options », « Score » et « Quitter ».

* **TA-1003 : Option modification des couleurs**
* **TA-1004 : Option changement de langue**
* **TA-1005 : Affichage de la Map**

La map s’affiche correctement.

* **TA-1006 : Option « Quitter »**

Le programme se stoppe.

**TLI-2000 : Interface de connexion**

* **TLI-2001 : Fonction de connexion fonctionnelle**
* **TLI-2002 : Fonction de suppression de compte**
* **TLI-2003 : Tableau de scores**

**TFP-3000 : Fonctionnement de la partie**

* **TFP-3001 : Joueur VS Intelligence Artificielle**
* **TFP-3002 : Déplacements de Pac-Man**

Le PacMan se déplace dans les 4 directions grâce aux touches « z », « q », « d » et « s ».

* **TFP-3003 : Gestion de la difficulté en fonction de la partie**
* **TFP-3004 : Activation des Bonus**

**GP-4000 : Gestion en fin de partie**

* **GP-4001 : Gestion du score de l’utilisateur**
* **GP-4002 : Gestion des vies**

**GM-5000 : Gestion mémoire**

* **GM-5001 : Mémoire des scores**
* **GM-5002 : Mémoire des comptes**
* **GM-5003 : Mémoire des parties en cours**