

Cahier de Recette

Les Laitiers

Tout au long de la réalisation du programme, nous avons dû effectuer des tests pour vérifier la fonctionnalité, sans erreur, de chacune des fonctions. Cela nous permet d'éviter tous problèmes de compilation ou d'exécution comme un core dump.

Des conditions ont été ajoutées pour veiller à n'avoir aucune erreur, si jamais une variable ne possède aucune valeur alors on vérifie si elle est égale à NULL et alors on renvoie EXIT_FAILURE (EXIT_FAILURE = 1).

De nombreux tests ont dû être réalisés, nous pouvons les classer en plusieurs catégories :

- **La création de la map** : Vérifier que lors de l'exécution du programme une map se crée avec les bonnes dimensions renseignées, mais aussi que l'affichage des images qui constitue la carte sont bien affichés.
- **Initialisation des joueurs** : Les deux personnages doivent bien avoir été créés au lancement de chaque programme avec l'affichage du personnage dans chaque coin de la map.
- **Les mouvements des joueurs** : Quand une touche est pressée, tester que le personnage se déplace dans la direction renseignée (fonction Move_Perso). En même temps nous pouvons observer si les collisions sont efficaces (fonction blocage).
- **Les bombes** : Lors de l'appui de la touche renseignée (A ou P), une bombe doit se positionner à l'emplacement du personnage. Au bout d'un temps donné, cette bombe placée précédemment doit exploser et va enlever toutes les cases rochers touchées par l'explosion.
- **Sauvegarde et chargement** : Vérifier que lors de la pression de la touche « t », une sauvegarde s'effectue (on appelle la fonction SauvegardeGame). Mais aussi que lorsque « r » est pressé alors on charge la sauvegarde précédente (on appelle la fonction ChargementGame).
- **Fin du jeu** : On doit tester qui a gagné, pour cela on appelle la fonction ConditionVictoire, qui est mort par une bombe. Par exemple, lors de la victoire J1 une image de victoire est affichée à l'écran. Dans le cas contraire, une image de défaite est affichée.

A préciser aussi que la fonction RefreshEcran, s'effectue après chaque explosion de bombe et on a bien vérifié à son application dans le programme.

Bien évidemment toutes ces fonctions ont été testées séparément en premier lieu, puis à l'unisson.