|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N° Test | N° robot :N° Joueur | **Evénement** | **résultat attendu** | **trame de test** | **Resultat valide ?** |
| 1 | 1 :1 | Essayer un déplacement vers une case vide | le robot ne sort pas plateau, il reste contre le mur | 0:0/TOURNERD:TOURNERD:AVANCER#  0:0/AVANCER:AVANCER:AVANCER | **V** |
| 2 | 1 :1 | Essayer le déplacement vers un cristal | le cristal avance d’une dans la direction poussée  et le robot se place sur l’ancienne position du cristal | 0:0/AVANCER:AVANCER:AVANCER#  0:0/AVANCER:NULL:NULL | **V** |
| 3 | 1 :1 | Essayer le déplacement vers un Joueur | le robot poussé avance d’une dans la direction poussée  et le robot se place sur l’ancienne position du cristal |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

(id réel des joueur est robot == id-1)