| nom | retour attendu | code d'erreur | est passé | reférent |
|-------------------------------|---|---------------|-----------|----------|
| Constantes | | | | |
| testPorteeTireurDebut | validé si le tireur a bien la portée attendue en début de partie | #001 | OK | Matthieu |
| testPorteeTireurCours | validé si le tireur n'as pas changé de portée attendue au cours de cette même partie | #002 | OK | Matthieu |
| testPorteePiegeurDebut | validé si le piégeur a bien la portée attendue en début de partie | #003 | OK | Matthieu |
| testPorteePiegeurCours | validé si le piégeur n'as pas changé de portée au cours de cette même partie | #004 | OK | Matthieu |
| testPorteeCharDebut | validé si le char a bien la portée attendue en début de partie | #005 | OK | Matthieu |
| testPorteeCharCours | validé si le char n'as pas changé de portée au cours de cette même partie | #006 | ОК | Matthieu |
| test Deplacement Tireur Debut | validé si le tireur peut se déplacer de manière attendue au début de la partie | #007 | OK | Matthieu |
| testDeplacementTireurCours | validé si le tireur n'as pas changé de contraintes de déplacement au cours de cette même partie | #008 | OK | Matthieu |
| testDeplacementPiegeurDebut | validé si le piégeur peut de déplace de manière attendue au début de la partie | #009 | OK | Matthieu |
| testDeplacementPiegeurCours | validé si le piégeur n'as pas changé de contraintes de déplacement au cours de cette même partie | #010 | OK | Matthieu |
| testDeplacementCharDebut | validé si le char peut se déplacer de manière attendue au début de la partie | #011 | OK | Matthieu |
| testDeplacementCharCours | validé si le char n'as pas changé de contraintes de déplacement au cours de cette même partie | #012 | OK | Matthieu |
| testEnergieInitialeTireur | validé si le tireur a l'énergie initiale attendue au début de la partie | #013 | ОК | Matthieu |
| testEnergieInitialePiegeur | validé si le piégeur a l'énergie initiale attendue au début de la partie | #014 | OK | Matthieu |
| testEnergieInitialeChar | validé si le char a l'énergie initiale attendue au début de la partie | #015 | OK | Matthieu |
| testBaseTireurDebut | validé si la base régénère les tireurs positionnés dessus de manière attendue au début de la partie | #016 | ОК | Matthieu |
| testBaseTireurCours | validé si la base n'as pas changé de mode de régénération pour le tireur au cours de cette même partie | #017 | OK | Matthieu |
| testBasePiegeurDebut | validé si la base régénère les piégeurs positionnés dessus de manière attendue au début de la partic | #018 | OK | Matthieu |
| testBasePiegeurCours | validé si la base n'as pas changé de mode de régénération pour le piégeur au cours de cette même partie | #019 | OK | Matthieu |
| testBaseCharDebut | validé si la base régénère les chars positionnés dessus de manière attendue au début de la partie | #020 | OK | Matthieu |
| testBaseCharCours | validé si la base n'as pas changé de mode de régénération pour le char au cours de cette même partie | #021 | OK | Matthieu |
| testBaseTireurFullLifeDebut | validé si la base ne regénère pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du tireur au début de la partie | #022 | OK | Matthieu |
| testBaseTireurFullLifeCours | validé si la base ne regénère toujours pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du tireur au cours de cette même partie | #023 | OK | Matthieu |
| testBasePiegeurFullLifeDebut | validé si la base ne regénère pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du piégeur au début de la partie | #024 | OK | Matthieu |
| testBasePiegeurFullLifeCours | validé si la base ne regénère toujours pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du piégeur au cours de cette même partie | #025 | OK | Matthieu |
| testBaseCharFullLifeDebut | validé si la base ne regénère pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du char au début de la partie # | | OK | Matthieu |
| testBaseCharFullLifeCours | validé si la base ne regénère toujours pas plus de points d'énergie que le nombre de points de vie maximum du char au cours de cette même partie | #027 | OK | Matthieu |
| testMinerPiegeurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdue après avoir posé une mine est bien celui attendu au début de la partie | #028 | ОК | Matthieu |
| testMinerPiegeurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdue après avoir posé une mine n'as pas changé au cours de cette même partie | #029 | OK | Matthieu |
| testMinerTireurDebut | validé si le tireur n'as pas la possibilité de poser une mine au début de la partie | #030 | OK | Matthieu |
| testMinerTireurCours | validé si le tireur n'as toujours pas la possibilité de poser une mine au cours de cette même partie | #031 | OK | Matthieu |
| testMinerCharDebut | validé si le char n'as pas la possibilité de poser une mine au début de la partie | #032 | OK | Matthieu |
| testMinerCharCours | validé si le char n'as toujours pas la possibilité de poser une mine au cours de cette même partie | #033 | OK | Matthieu |
| testTirerTireurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdue après un tir du tireur est bien celui attendu au début de la partie | #034 | ОК | Matthieu |
| testTirerTireurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdue après un tir du tireur n'as pas changé au cours de cette même partie | #035 | OK | Matthieu |
| testTirerCharDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdue après un tir du char est bien celui attendu au début de la partie | #036 | OK | Matthieu |
| testTirerCharCours | validé si le nombre de points d'énergie perdue après un tir du char n'as pas changé au cours de cette même partie | #037 | OK | Matthieu |
| testTirerPiegeurDebut | validé si le piégeur n'as pas la possibilité de tirer au début de la partie | #038 | ОК | Matthieu |
| testTirerPiegeurCours | validé si le piégeur n'as toujours pas la possiblité de tirer au cours de cette même partie | #039 | OK | Matthieu |
| testAvancerTireurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le tireur ait avancé est bien celui attendu au début de la partie | #040 | ОК | Matthieu |
| testAvancerTireurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le tireur ait avancé n'as pas changé au cours de cette même partic | #041 | ОК | Matthieu |
| testAvancePiegeurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le piégeur ait avancé est bien celui attendu au début de la partie | #042 | OK | Matthieu |
| testAvancePiegeurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le piégeur ait avancé n'as pas changé au cours de cette même partie | #043 | OK | Matthieu |
| testAvanceCharDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le char ait avancé est bien celui attendu au début de la partie | #044 | OK | Matthieu |
| testAvanceCharCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu après que le char ait avancé n'as pas changé au cours de cette même partie | #045 | ОК | Matthieu |

| | | #046 | 011 | |
|---------------------------------|---|--------------|----------|----------------------|
| testDegatsTireurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le tireur après avoir subi un tir ou marché sur une mine est bien celui attend au début de la partie | #046 #047 | OK OK | Matthieu |
| testDegatsTireurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le tireur après avoir subi un tir ou marché sur une mine n'as pas changé au cours de cette même partie | | OK OK | Matthieu |
| testDegatsPiegeurDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le piégeur après avoir subi un tir ou marché sur une mine est bien celui attend au début de la partie | #048 | OK OK | Matthieu |
| testDegatsPiegeurCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le piégeur après avoir subi un tir ou marché sur une mine n'as pas changé au cours de cette même partie | #049 #050 | OK OK | Matthieu Matthieu |
| testDegatsCharDebut | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le char après avoir subi un tir ou marché sur une mine est bien celui attend au début de la partie | #050 #051 | OK | Matthieu |
| testDegatsCharCours | validé si le nombre de points d'énergie perdu par le char après avoir subi un tir ou marché sur une mine n'as pas changé au cours de cette même partie | #051 | UK | Matthieu |
| Plateau | | | | |
| test Dimensions Debut | validé si le plateau est bien de la dimension entrée en paramètres au début de la partie | #052 | OK | Matthieu |
| testDimensionsCours | validé si le plateau fait toujours la même dimension au cours de cette même partie | #053 | OK | Matthieu |
| testObstacles | validé si le plateau contient bien le bon pourcentage d'obstacles entré en paramètre au début de la partie | #054 | OK | Matthieu |
| testBasesDebut | validé si les bases sont situées aux extrémités d'une diagonale au début de la partie | #055 | OK | Matthieu |
| testBasesCours | validé si les bases sont situées sur les même cases qu'au début de cette même partie | #056 | OK | Matthieu |
| testSortieImpossibleDebut | validé si la sortie de plateau par chaque côté est impossible au début de la partie | #057 | OK | Matthieu |
| testSortieImpossibleTireur | validé si un tireur ne peut pas sortir du plateau en cours de partie | #058 | OK | Matthieu |
| testSortieImpossiblePiegeur | validé si un piégeur ne peut pas sortir du plateau en cours de partie | #059 | OK | Matthieu |
| testSortieImpossibleChar | validé si un char ne peut pas sortir du plateau en cours de partie | #060 | OK | Matthieu |
| testToucherBaseTireurDebut | validé si le tireur ne peut se faire toucher dans sa base en début de partie | #061 | ОК | Matthieu |
| testToucherBasePiegeurDebut | validé si le piegeur ne peut se faire toucher dans sa base en début de partie | #062 | OK | Matthieu |
| testToucherBaseCharDebut | validé si le char ne peut se faire toucher dans sa base en début de partie | #063 | OK | Matthieu |
| testToucherBaseTireurCours | validé si le Tireur réfuigé dans sa base ne peut pas se faire toucher en cours de partie | #064 | OK | Matthieu |
| testToucherBasePiegeurCours | validé si le piegeur réfuigé dans sa base ne peut pas se faire toucher en cours de partie | #065 | OK | Matthieu |
| testToucherBaseCharCours | validé si le char réfugié dans sa base ne peut pas se faire toucher en cours de partie | #066 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteBaseTireurDebut | validé si le tireur n'est pas visible dans sa base en début de partie | #067 | ОК | Matthieu |
| testVisibiliteBasePiegeurDebut | validé si le piegeur n'est pas visible dans sa base en début de partie | #068 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteBaseCharDebut | validé si le char n'est pas visible dans sa base en début de partie | #069 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteBaseTireurCours | validé si le tireur réfugié dans sa base n'est pas visible en cours de partie | #070 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteBasePiegeurCours | validé si le piegeur réfugié dans sa base n'est pas visible en cours de partie | #071 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteBaseCharCours | validé si le char réfugié dans sa base n'est pas visible en cours de partie | #072 | OK | Matthieu |
| testAccessDeniedTireurDebut | validé si le tireur n'as pas possibilité d'accéder à la base ennemie en début de partie | #073 | ОК | Matthieu |
| testAccessDeniedPiegeurDebut | validé si le piegeur n'as pas possibilité d'accéder à la base ennemie en début de partie | #074 | ОК | Matthieu |
| testAccessDeniedCharDebut | validé si le char n'as pas possibilité d'accéder à la base ennemie en début de partie | #075 | ОК | Matthieu |
| testAccessDeniedTireurCours | validé si le tireur n'as toujours pas possibilité d'accéder à la base ennemie en cours de partie | #076 | ОК | Matthieu |
| testAccessDeniedPiegeurCours | validé si le piegeur n'as toujours pas possibilité d'accéder à la base ennemie en cours de partie | #077 | OK | Matthieu |
| testAccessDeniedCharCours | validé si le char n'as toujours pas possibilité d'accéder à la base ennemie en cours de partie | #078 | OK | Matthieu |
| | | | | Matthieu |
| testCharPasseSurMineDebut | validé si le char qui passe sur une mine dans son déplacement prend des dégats en début de partie | #079 | OK | Matthieu |
| testCharPasseSurMineCours | validé si le char qui passe sur une mine dans son déplacement prend des dégats en cours de partie | #080 | OK | Matthieu |
| testVisibiliteMinesDebut | validé si on voit les mines de son equipe en début de partie | #081 | ОК | Matthieu |
| testVisibiliteMinesCours | validé si on voit toujours les mines de son équipe en cours de partie | #082 | ОК | Matthieu |
| testNonVisibiliteMinesDebut | validé si on ne voit pas les mines de l'équipe adverse en début de partie | #083 | ОК | Matthieu |
| test Non Visibilite Mines Cours | validé si on ne voit toujours pas les mines de l'équipe adverse en cours de partie | #084 | OK | Matthieu |
| testDispartionMineDebut | validé sur une mine disparait bien si on passe dessus en début de partie | #085 | ОК | Matthieu |
| testDispartionMineCours | validé sur une mine disparait bien si on passe dessus en cours de partie | #086 | ОК | Matthieu |
| testdimensioncarte | validé si la carte créée fait bien les dimensions que l'on a mises en paramètre | | | |
| Attaques | | | | |
| testposemine | validé si la mine est posée | #087 | OK | Benjamin |
| • | · | | | ,. |

| Description Company | | | | | |
|--|---|--|-----|--------------|----------|
| Interpretation Section Properties Section Sect | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | |
| setsposerbogdemine validat à plusieurs mins ne peachet pour dur part pe pour durant le même tous 6002 OK Despirant t testposerbogdemine cérticus su une me peachet pour du montrol 00 set trouve de plan me mine 6002 OK Despirant t testimisation de pour de la commentation de la | • | | | | |
| Testprocentineprocent/agurine 1902 1906 190 | · | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | • |
| testminestocispurien validé si la pidegeur ne peut pas poser de mine quand son stock est à 0. Benjamin bestminestocispose validé si la mentine et restricté du tock to pidegeur quand l'il a pode contractivativativa validé si la mentine et restricté du tock to pidegeur quand l'il a pode contractivativativa validé si la mentine et restricté du tock to pidegeur du l'il a pode contractivativativa validé si la sont ce manure à un particular du manure à un mar dons so base. Testiminesplore de testiminesplore du si la sont de ce tre troit à un sa con de les sobres. Testiminesplore de testiminesplore du si la mine explose et les tres de sont que a pode ce test ponce de testiminesplore du si la mine explose et les tres commanges au route que sobre en testimines plose de si la mine explose et les tres commanges au route que sobre en testimines plose de si la mine explose et les tres commanges au route que sobre en testimines plose de la carcia de la mine du la sobre de la marcia de la mine de la carcia de la mine de la sobre de la marcia de la mine | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | |
| Institution to Company Valide d in memic est retrieve du mote du peggur apum di l'a ponde Company Company Valide d in mome de mines qu'un june du mote and sout ne depasse par le maximum possible. 2005 Company C | testposemineyenadejaune | echoue si une mine peut être pose a un endroit ou se trouve deja une mine | #05 | 32 OK | Benjamin |
| testminestockerhange valiéé site mines qu'àt un prégaur dans son stock ne depase par le maximum posibile. testminesplance valiéé site mine explace quand un robot est sur le case où elle est pouée testminesplance la mine de la mine publice et sur le case où elle est pouée testminesplance domaigne de la dies dummings au robot qu'il à déclerchée de 1995 0°C 8 Benjamin testminesplance dimaigne de la dies dummings au robot qu'il à déclerchée de 1995 0°C 8 Benjamin testminesplance domaigne de la dies dummings au robot qu'il à déclerchée de 1995 0°C 8 Benjamin testminesplance dimaigne de 1995 0°C 8 Benjamin testminesplance de 1995 0°C 8 Benjamin testification resident de 1995 0°C 8 Benjamin testification de 1995 0°C 8 Benjamin | testminestockapurien | validé si le piégeur ne peut pas poser de mine quand son stock est à 0. | #09 | 93 OK | Benjamin |
| testminestockrechange validé si la mice explose quand un robit est un aca où cil est posée testmestockrechange validé si la mice explose quand un robit est un la case du cil est posée testmestockrechange validé si la mice explose quand un robit est un la case du cil est posée testmestockrechange validé si la mice explose quand un robit est un la case du cil est posée testmestockrechange validé si la mice explose quand un robit est de conventre de la mice explose quand un robit est de conventre validé si la mice explose quand un robit est de conventre validé si une validé si la mice qual se validé dus ant test de conventre validé si une validé si la mice qual se validé dus ant test de conventre validé si une validé si lue | testminestockposey | validé si une mine est retirée du stock du piégeur quand il l'a posée | #09 | 94 OK | Benjamin |
| testminespione validé si la mine explore quand un robot est sur la case où elle est podéé testminespionedomage testminespionedomage testminespionedomage validé si la mine explore et fait des dommages au robot qui l'a endicerbéé 400 % Benjamin testminespionedoparit validé si la mine que plore et fait ped dommage au fabrit qui l'a décienchée 400 % Benjamin validé si une mine qui a esplore dispurant et estimie qui esplore et entitique de demane portire de dispurant et estimie qui esplore et entitique e | testminestocktenatrop | | | | Benjamin |
| testminesplosedomage testminesplosedomage testminesplosedomage testminesplosedomage testminesplosedomage testminesplosedomage valide si la mine e quisbose et alta sea domanega et avites so sous que ellq uil 'a declenché valide si une mine qui a captox disparant le ta cantre valide si une mine qui a captox disparant le la cantre valide si une mine qui a captox disparant le la cantre valide si une mine qui a captox disparant le la cantre valide si une mine qui a captox disparant le la cantre valide si une mine qui a captox disparant le la cantre valide si le tire est disparante la cantre testirectormeporite valide si le tire est disparante la cantre valide si le tire est disparante la cantre valide si le tire est disparante la cantre valide si le tire de disparante parante testirectormeporite valide si le tire set disparante parante testirectormeporite valide si le tire parante parante d'évergie quand il tire testirectorate de valide si le tire parante parante d'évergie quand il tire valide si le tire parante parante d'évergie valide si le tire parante parante d'évergie valide si le tire parante parante motistacifectore | testminestockrecharge | validé si le stock de mine du piégeur a été remis au max dans sa base. | #09 | 96 OK | Benjamin |
| testiminesplacediomangéroption to validés à la mine qui explose ne fait pass de dommage a d'autre robots que celui qui l'a déclenchée 100 0 C Benjamin testiminesploosdisparation valides à une nui de aime que a velocée disparation de la carter valides à une ou des mines ne disparationer pas sans avoir été enclenchée 110 0 C Benjamin valides à lu ne un des mines ne disparationer pas sans avoir été enclenchée 110 0 C Benjamin valides à lu tre ut dirigé dans lu direction indiquée 110 0 C Benjamin valides à le treur perd le bon montant d'énergie quand it livre 110 0 C Benjamin le testirepotrone; valides à le treur perd le bon montant d'énergie quand it livre 110 0 C Benjamin le testirepotronergieticure valides à le treur perd le bon montant d'énergie quand it livre 110 0 C Benjamin le testirepotranergieticure valides à lu n'in re peut pas tout-che un obstacléée/dor | testminexplose | validé si la mine explose quand un robot est sur la case où elle est posée | #09 | 97 OK | Benjamin |
| testminesplosedignariat intestminesplosedignariat valides is une mine qual explose disparaissent pass assa sovir élé enclenchéet testirebonnegirection testirebonnegirection valides il le tir est dirigé dans la direction indiquée valides il le tire et dégasse pas a sportée valides il le tire et dégasse pas a sportée valides il le tire et dégasse pas a sportée valides il le tire et dégasse pas a sportée valides il le tire et dégasse pas a sportée valides il le tire et defasse pas a sportée valides il le tire et defasse pas a sportée valides il le tire et defasse pas a sportée valides il le tire et defasse pas a sportée valides il le tire expertée personne valides il le tire et per per le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie quant ill tire. testireperterengiezobre valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le bon montant d'énergie valides il le tire expertée le peut pas être lancé valides il le tire expertée le accèc. Testification deportée valides il le tire expertée le accèc. Valides il le tire expertée le d'équipe du tireur Testification expertée. Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Valides il le lobe fait parte de l'équipe du tireur Va | testminexplosedomage | validé si la mine explose et fait des dommages au robot qui l'a enclenché | #09 | 98 OK | Benjamin |
| testirebonnedirection testirebonnedirection testirebonnedirection testirebonnedirection validé à le tire est dirigie dans la direction indiquée validé à le tire est dirigie dans la direction indiquée validé à le tire up par le bon montant d'énergie quand il tre. validé à le tireur perd le bon montant d'énergie quand il tre. validé à la cibre qui reçois un tir perd le bon montant d'énergie testirepertenergiepcible validé à la cibre qui reçois un tire perd le bon montant d'énergie testifepertenergiepcible validé à la cibre qui reçois un tire perd le bon montant d'énergie testifepertenergiepcible validé à la cibre qui reçois un tire perd le bon montant d'énergie testifepertenergiepcible validé à lu nitre qui reconstre un obstacle (décor) testifeportenergiepcible validé à un tir en peut pas boucher un obstacle (décor) testifeportation validé à lu nitre qui reconstre un obstacle per pas être land testifeportation validé à le le rire construe au obstacle per pas être land testifeportation validé à le le rire construe au obstacle per pas être land testifeporté validé à le le rire construe au obstacle per peut pas être land testifeporté validé à le le rire construe au obstacle per peut pas être land testifeporté validé à le le rire construe au obstacle per peut pas être land testifeporté validé à le le rire construe au obstacle indes propriée du tireur testifeble remine validé à le lir peut pas possible » la cible n'est pas dans la portée du tireur testifeble remine validé à la cible fait ben partie de l'équipe adverse validé à la cible fait brante de l'équipe adverse testifesupression/Obstacle/ndes validé à la cible sa tire un obstacle destructible testifesupression/Obstacle/ndes validé à lu peut supprimé un obstacle lestructible testifesupression/Obstacle/ndes validé à lu peut supprimé un obstacle lestructible testifesupression/Obstacle/ndervuc validé à lu peut supprimé un obstacle destructible testifesupression/Obstacle/ndervuc validé à lu peut supprimé un obstacle lestructible testifesupression/Obstacle | testminexplosedommagetroploin | validé si la mine qui explose ne fait pas de dommage a d'autres robots que celui qui l'a déclenchée | #09 | 99 OK | Benjamin |
| testirebomedirection validé si le tire est dirigie dans la direction indiquée #102 OK Benjamin testirebomeporté validé si le tire de dépasse pas sa portée #103 OK Benjamin testireportenergiectiveure validé si le tire que feu la bom montant d'énergie quand il tre. testireportenergiectiveure validé si le citie que prost le bom montant d'énergie propriet per le bom montant d'énergie #105 OK Benjamin testireportenergiecopien validé si, après unit rie peut pas toucher un obstacle reportenergiecopien validé si, après unit rie peut pas toucher un obstacle reportenergiecopien validé si unit rie peut pas toucher un obstacle reportenergiecopien validé si unit rie peut pas toucher un obstacle reportenergiecopien validé si unit rie peut pas toucher un obstacle reportenergiecopien validé si unit rie que reporte pas d'energie #106 OK Benjamin testirhonsdeporté validé si le litri restire pas séries pas séries pas prés le litri restire pas séries pas prés le le litri réstire pas séries pas prés avoir dépassé sa portée du tireur testirecopien valide si le litri restire pas pas séries pas prés avoir dépassé sa portée du tireur valide si le litri restire pas après avoir dépassé sa portée du tireur valide si le litri restire pas passities si la cible rier si pas dans la portée du tireur testificible. Validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur les touchée reporte valide si la cible fait partie de l'équipe du tireur les touchée reporte valide si la cible fait partie de l'équipe du tireur les touchée reporte valide si la cible fait partie de l'équipe du tireur les testificible partie de l'équipe du vireur les devises de l'équipe du vireur les testificible partie | testminexplosedisparait | validé si une mine qui a explosé disparaît de la carte | #10 | JO OK | Benjamin |
| testrebanneporté validé si le tire de dépasse pas sa portée validé si le tire de dépasse pas sa portée validé si le tire de dépasse pas sa portée testrepertenergiective validé si le tire que de l'itre. testrepertenergiectie validé si la cât le die qui recision intripatiqués ne perdent pas d'énergie #100 OK Benjamin testrirepotane validé si au fir ne peut pas toucher un obstacle indestruction de si control de si un tire que le control de si un tire que le control de si un tire que recision impliqués ne perdent pas d'énergie #100 OK Benjamin testrireobstacles validé si un tire que recinion eu obstacle indestruction et settrereobstacles validé si un tire que recinion eu obstacle ne peut pas être lancé #100 OK Benjamin testrireoploin validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée utireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée du tireur validé si le tir sefective une debt destructife que jour peut voir, n'étent donc pas dans sa base: testricibleTire validé si le cât bien partie de l'équipe du tireur validé si le cât bien peut que le l'équipe du tireur validé si le cât bien peut supprimé un obstacle indestructible #110 OK Benjamin testricible peut supprimé un obstacle indestructible #110 OK Benjamin testricis-spression/Distacle-bectruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible #110 OK Benjamin testres-spression/Distacle-bectruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible #110 OK Benjamin testre-papsession/Distacle-bectruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible #110 OK Benjamin testre-papsession/Distacle-bectru | testminexplosedisparitionalerteenlevement | validé si une ou des mines ne disparaissent pas sans avoir été enclenchées | #10 |)1 OK | Benjamin |
| testirebonneporté validé si le tire de dépasse pas sa portée validé si le tire de dépasse pas sa portée validé si le tire de dépasse pas sa portée testirepertenergiectire valide si la chie qui reçois un tir perd le bon montant d'énergie and it restirepertenergiepouréen validé si la chie qui reçois un tire perd le bon montant d'énergie and it estirepobtacie validé si, apès un tir, les robots non impliqués ne perdente pas d'énergie #100 NC Benjamin testirepobtacies validé si, apès un tir, les robots non impliqués ne perdente pas d'énergie #100 NC Benjamin testireobtacies validé si un tir qui encontre un obstacle ne peut pas tere lancé #100 NC Benjamin testireobtacies validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée utireur validé si le tir ne tits pas possible si la clie ne tits pas dens la portée du tireur validé si le tir s'estrecible validé si le tr's fetteure sur une clie de individence pue tours, n'étent donc pas dans sa base; #110 NC Benjamin testireobler validé si la clibe fait bien partie de l'équipe du tireur #111 NC Benjamin testificible fameire validé si la clibe fait bien partie de l'équipe du tireur #112 NC Benjamin testificible fameire validé si la clibe fait bien partie de l'équipe du tireur validé si la clibe fait partie de l'équipe du tireur validé si la clibe fait partie de l'équipe du tireur validé si la clibe fait partie de l'équipe du tireur validé si la clibe fait partie de l'équipe du tireur validé si la clibe fait partie de l'équipe du tireur validé si la clibe est peut une obstacle indestructible testire-Supression/Obstacleindes validé si lu peut supprimé un obstacle indestructible testire-Supression/Obstacleindes validé si un peut supprimé le rodot cité si n'à plus d'énergie le testificie peur supprimé le rodot cité si n'à plus d'énergie le testificie peur supprimé le rodot cité si n'à plus d'énergie le testificie peur supprimé le rodot cité si n'à plus d'énergie le testificie peur supprimé le rodot cité si n'à plus d'énergie le testificie peur supprimé le rodot cité si n'à | testirebonnedirection | validé si le tir est dirigé dans la direction indiquée | #10 | 02 OK | Benjamin |
| testirepertenergiepolie validé si a cible qui reçois un tir, per de bon montant d'énergie 100 CK Benjamin testirepeurenergiepourien validé si, après un tir, les robots non impliqués ne perdent pas d'énergie 100 CK Benjamin testireobstaclestop validé si un tir qui rencontre un obstacle (décor) 1 testireobstaclestop validé si un tir qui rencontre un obstacle ne peut pas fre lancé 100 CK Benjamin testireobstaclestop validé si le tir ne continue pas après avoir dépassés a portée un treur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassés a portée un treur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir s'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si un tire suprime in obstacle destructible validé si un tire peut supprimé un obstacle indestructible validé si un tire peut supprimé un obstacle indestructible validé si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testire supression Obstacle leur validé si le chars e déplace de si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testife placement char founce in un bisterio destructible validé si le chars e déplace dans un direction autre que celle indiquer testife placement char founce de chouce si le chars e déplace dans un direct | testirebonneporté | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | #10 | J3 OK | |
| testirepertenergiepolie validé si a cible qui reçois un tir, per de bon montant d'énergie 100 CK Benjamin testirepeurenergiepourien validé si, après un tir, les robots non impliqués ne perdent pas d'énergie 100 CK Benjamin testireobstaclestop validé si un tir qui rencontre un obstacle (décor) 1 testireobstaclestop validé si un tir qui rencontre un obstacle ne peut pas fre lancé 100 CK Benjamin testireobstaclestop validé si le tir ne continue pas après avoir dépassés a portée un treur validé si le tir ne continue pas après avoir dépassés a portée un treur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir s'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si la cible stire sur me cible destructible validé si un tire suprime in obstacle destructible validé si un tire peut supprimé un obstacle indestructible validé si un tire peut supprimé un obstacle indestructible validé si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testire supression Obstacle leur validé si le chars e déplace de si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testife placement char founce in un bisterio destructible validé si le chars e déplace dans un direction autre que celle indiquer testife placement char founce de chouce si le chars e déplace dans un direct | · | | | | • |
| testtreoptsacle testreobtsacle valide si un tir en peut pas toucher un obtsacle (decor | testirepertenergietireure | validé si le tireur perd le bon montant d'énergie quand il tire. | #10 |)4 OK | Benjamin |
| testireobstacle validé si un tir ne peut pas toucher un obstacle (décor | testirepertenergiecible | validé si la cible qui reçois un tir perd le bon montant d'énergie | #10 | J5 OK | Benjamin |
| testireobstaclestop validé si un tir qui rencontre un obstacle ne peut pas être lancé #108 OK Benjamin testireorpolon validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée u tireur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur #110 OK Benjamin testireorpolon validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur #111 OK Benjamin validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur #111 OK Benjamin testicibleTK validé si la cible fait bien partie de l'équipe du tireur #111 OK Benjamin testicibleDecorindes validé si la cible fait partie de l'équipe adverse #111 OK Benjamin testicibleDecorindes validé si la cible est bien un obstacle indestructible #111 OK Benjamin testireSupressionObstacleIndes échoue si un tire peut supprimé un obstacle indestructible #111 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un tire supprimé un obstacle indestructible #111 OK Benjamin testireSupressionRobot validé si un tire supprimé un obstacle indestructible #111 OK Benjamin testireSupressionRobots validé si un tire supprime le robot cible si il n'a plus d'énergie #111 OK Benjamin testireSupressionRobots validé si un tire supprime le robot cible si il n'a plus d'énergie #111 OK Benjamin testireSupressionDestacleDestruc validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #111 OK Benjamin testDeplacementCharRoonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #112 OK Benjamin testDeplacementCharRoonneDir validé si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #112 OK Benjamin testDeplacementCharRoonneDir validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementCharPointal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementCharPointal validé si le char se déplace de façon horizontal testdeplacementcharPointal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementCharPointal validé si le char se déplace que ne l | testtirepertenergiepourien | validé si, après un tir, les robots non impliqués ne perdent pas d'énergie | #10 |)6 OK | Benjamin |
| testiretroploin validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si la cible fait bein partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait bein partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait bein partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe adverse #1113 OK Benjamin testicibleDecorrides validé si la cible fait partie de l'équipe adverse #1114 OK Benjamin testireSupressionObstacleIndes validé si la cible est bien un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un est supprimé un obstacle indestructible #116 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un tire peut supprimé un obstacle destructible #1117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testireSupressionAbusif échoue si un objet (robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #1117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #1117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un tire peut supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #1117 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #112 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #112 OK Benjamin testDeplacementCharPonneDir validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical #112 OK Benjamin testDeplacementCharPonneDir validé si le char se déplace de façon vertical #112 OK Benjamin testDeplacementCharPonneDir validé si le char se déplace de façon vertical #112 OK Benjamin testDeplacementCharPonneDir validé si le char se déplace de façon vertical #1 | testireobstacle | validé si un tir ne peut pas toucher un obstacle(décor) | #10 | 07 OK | Benjamin |
| testirefolle validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir s'effectue sur une cible identifiée(que le joueur peut voir, n'étant donc pas dans sa base) #### OK Benjamin testcibleTK validé si le cible fait bien partie de l'équipe autreur #### OK Benjamin testcibleEnemie validé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible est bien un obstacle indestructible #### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible ##### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible ##### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un trie supprimé le robot ciblé si in a plus d'energie ##### OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire ##### OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #################################### | testireobstaclestop | validé si un tir qui rencontre un obstacle ne peut pas être lancé | #10 | J8 OK | Benjamin |
| testirefolle validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur validé si le tir s'effectue sur une cible identifiée(que le joueur peut voir, n'étant donc pas dans sa base) #### OK Benjamin testcibleTK validé si le cible fait bien partie de l'équipe autreur #### OK Benjamin testcibleEnemie validé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible fait partie de l'équipe autreur walidé si la cible est bien un obstacle indestructible #### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible ##### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible ##### OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un trie supprimé le robot ciblé si in a plus d'energie ##### OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire ##### OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #################################### | · | | | | • |
| testricelbe validé si le tir s'effectue sur une cible identifiée(que le joueur peut voir, n'étant donc pas dans sa base) testricibleTX validé si la cible fait bien partie de l'équipe adverse #113 OK Benjamin validé si la cible fait partie de l'équipe adverse #113 OK Benjamin validé si la cible est bien un obstacle indestructible #115 OK Benjamin validé si la cible est bien un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleleds échoue si un tire peut supprimé un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible #115 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé la robot ciblé si li n'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testifeplacement. **Estéplacement :** **Estéplacement :** **Estéplacement char validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #112 OK Benjamin testDeplacementChar/MaruvaiseDir validé si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #112 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #112 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde validé si le char se déplace en diagonal #112 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde validé si le char se déplace de façon horizontal 4114 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde validé si le char se déplace de façon horizontal 4114 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde si le char se déplace de façon horizontal 4114 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde si le char se déplace de façon horizontal 4114 OK Benjamin testDeplacement/bar/mavilde si le char se déplace de façon horizontal 4114 OK Benjamin testDeplacement/ | testiretroploin | validé si le tir ne continue pas après avoir dépassé sa portée | #10 |)9 OK | Benjamin |
| testcibleTX validé si la cible fait bien partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe du tireur validé si la cible fait partie de l'équipe adverse #113 OK Benjamin testcibleDecortindes validé si la cible est bien un obstacle indestructible #114 OK Benjamin testireSupressionObstacleIndess validé si la cible est bien un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible #116 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible #117 OK Benjamin testireSupressionAbousf échoue si un tire peut supprimé un obstacle destructible #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin testifeaplacementchar validé si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer testifeaplacementchar valide si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #121 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagonal #123 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #124 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #125 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #126 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #127 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #126 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #127 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vertical #128 OK Benjamin testDeplacementCharMavaiseDir échoue si le char se déplace de fagon vert | testirhorsdeporté | validé si le tir n'est pas possible si la cible n'est pas dans la portée du tireur | #11 | 10 OK | Benjamin |
| testcibleEnemie validé si la cible fait partie de l'équipe adverse validé si la cible fait partie de l'équipe adverse validé si la cible est bien un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle indestructible #116 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible #116 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un tres upprimé le robot cible si in l'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot ,obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #110 OK Benjamin testDeplacementChar* Déplacement : testdeplacementChar* testDeplacementChar* validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #112 OK Benjamin testDeplacementChar*NauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #112 OK Benjamin testDeplacementChar*NauvaiseDir échoue si le char se déplace de façon horizontal #112 OK Benjamin testDeplacementChar*Irolizontal validé si le char se déplace de façon horizontal #112 OK Benjamin testDeplacementChar*Irolizontal validé si le char se déplace de façon horizontal #112 OK Benjamin testDeplacementchar*Irolizontal validé si le char se déplace en ligne droite #112 OK Benjamin testDeplacementchar*Irolizontal validé si le char se déplace en ligne droite #112 OK Benjamin testDeplacementchar*Irolizontal validé si le char se déplace en en ligne droite #112 OK Benjamin testDeplacementchar*Irolizontal validé si le char se déplace en de déplacement autorisé #112 OK Benjamin testDeplacementchar*TropLoin validé si le char se déplace de déplacement autorisé #112 OK Benjamin testDeplacementchar*TropL | testirecible | validé si le tir s'effectue sur une cible identifiée(que le joueur peut voir, n'étant donc pas dans sa base) | #11 | I1 OK | Benjamin |
| testcibleDecorindes validé si la cible est bien un obstacle indestructible testireSupressionObstacleIndes échoue si un tire peut supprimé un obstacle indestructible testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible validé si un peut supprimé un obstacle destructible validé si un tire supprime le robot ciblé si il n'a plus d'énergie testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire testireSupressionAbusif échoue si un tire peut supprime plusieurs robots Déplacement: testdeplacementchars testDeplacementchar validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) testDeplacementCharfMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer testDeplacementCharfMauvaiseDir échoue si le char se déplace en diagonal testDeplacementCharfMauvaiseDir échoue si le char se déplace en diagonal testDeplacementCharfinvalide échoue si le char se déplace en diagonal testDeplacementCharfinvalide échoue si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharfivizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace en ligne droite testdeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace en ligne droite testdeplacementcharfvizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testdeplacementcharfrapedroite validé si le char se déplace de façon de déplacement autorisé ################################### | testcibleTK | validé si la cible fait bien partie de l'équipe du tireur | #11 | 12 OK | Benjamin |
| testireSupressionObstacleIndes échoue si un tire peut supprimé un obstacle indestructible #115 OK Benjamin testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible #116 OK Benjamin testireSupressionRobot validé si un tire supprimé le robot ciblé si il n'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin teste deplacement : ***Exteres deplacement validé si le char se déplace validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #123 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace en ligne droite testDeplacementchar/Vertical validé si le char se déplace en ligne droite #125 OK Benjamin testDeplacementchar/Toglocal validé si le char se déplace en ligne droite #127 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace pas en ligne droite #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char s | testcibleEnemie | validé si la cible fait partie de l'équipe adverse | #11 | 13 OK | Benjamin |
| testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible testireSupressionRobot validé si un tire supprime le robot ciblé si il n'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprime alors qu'il na pas reçu de tire #119 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin testireSupressionDeMasse validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #120 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace en diagonal #122 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementCharHoritontal validé si le char se déplace de façon horizontal #124 OK Benjamin testDeplacementCharHoritontal validé si le char se déplace de façon horizontal #124 OK Benjamin testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #125 OK Benjamin testDeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #126 OK Benjamin testDeplacementcharrax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace de façon de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreob validé si le char se déplace que sone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreob validé si le char se déplace que sone de déplacement autorisé | test cible DecorIndes | validé si la cible est bien un obstacle indestructible | #11 | 14 OK | Benjamin |
| testireSupressionObstacleDestruc validé si un peut supprimé un obstacle destructible testireSupressionRobot validé si un tire supprime le robot ciblé si il n'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot ,obstacle) est supprime alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin testireSupressionDeMasse validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #120 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace en diagonal #122 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementCharHoritontal validé si le char se déplace de façon horizontal #124 OK Benjamin testDeplacementCharHoritontal validé si le char se déplace de façon horizontal #124 OK Benjamin testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharIgnedroite validé si le char se déplace pas en ligne droite #125 OK Benjamin testDeplacementcharTegrage échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #126 OK Benjamin testDeplacementcharTegrage échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testDeplacementcharTegrage validé si le char se déplace de façon de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace pas one de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace pas cone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace que son de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace que son de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacement valorite valorite si le char se depl | tactive Cupyage in Destrolated a | ásbana si un tira nant sunnaimá un abstrala indestructible | ш | 1F OK | Daniamin |
| testireSupressionRobot validé si un tire supprime le robot ciblé si il n'a plus d'énergie #117 OK Benjamin testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot, obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire #118 OK Benjamin testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin Déplacement: Déplacement: testdeplacementchar validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #120 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #121 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace en diagonal #122 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace de façon horizontal #123 OK Benjamin testDeplacementCharHorizontal validé si le char se déplace de façon horizontal #124 OK Benjamin testDeplacementCharHorizontal validé si le char se déplace de façon vertical #125 OK Benjamin testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical #126 OK Benjamin testDeplacementcharZigzag échoue si le char se déplace en ligne droite #126 OK Benjamin testDeplacementcharZigzag échoue si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #127 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace qua sone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharTroptoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacement validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacement validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autoris | • | · | | | • |
| testireSupressionAbusif échoue si un objet(robot ,obstacle) est supprimé alors qu'il na pas reçu de tire échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin Déplacement : Déplacement : testdeplacementChar Validé si le char se déplace #120 OK Benjamin testDeplacementChar/BonneDir Validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementChar/MauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementChar/IvanuaiseDir échoue si le char se déplace de façon horizontal Validé si le char se déplace de façon horizontal Validé si le char se déplace de façon horizontal Validé si le char se déplace de façon horizontal Validé si le char se déplace de façon vertical Validé si le char se déplace d | | • | | | • |
| testireSupressionDeMasse échoue si un tire peut supprime plusieurs robots #119 OK Benjamin Déplacement : testdeplacementchar validé si le char se déplace testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementchar/Vertical validé si le char se déplace de façon vertical #124 OK Benjamin testDeplacementchar/Vertical validé si le char se déplace de façon vertical #125 OK Benjamin testDeplacementchar/Tigzag échoue si le char se déplace en ligne droite #126 OK Benjamin testdeplacementchar/Tigzag échoue si le char se déplace pau sen ligne droite #127 OK Benjamin testdeplacementchar/Tigzag échoue si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementchar/TopLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementchar/RencontreOb validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin | • | | | | • |
| Déplacement : testdeplacementchar validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer testDeplacementCharMauvaiseDir testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal testDeplacementCharInvalide validé si le char se déplace de façon horizontal testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace en ligne droite testDeplacementcharZigzag échoue si le char se déplace en ligne droite testdeplacementcharZigzag échoue si le char se déplace en ligne droite testdéplacementcharZigzag échoue si le char se déplace de façon vertical testdéplacementcharZigzag échoue si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTestDeplacement valide si le char se déplace de façon vertical testDeplacementcharTestDeplacement valide si le char se déplace de façon vertical testDepl | · | | | | |
| testdeplacementChar validé si le char se déplace (celle que l'on donne en paramètre) validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace pas en ligne droite 4127 OK Benjamin testDeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite 4127 OK Benjamin testdéplacementcharZigzag échoue si le char se déplace pas en ligne droite 4128 OK Benjamin testDeplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé 4128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé 4129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace | testiresupressionibetviasse | echoue 3 an are pear supprime prosecuts rosses | "11 | is on | benjamin |
| testDeplacementCharBonneDir validé si le char se déplace dans la direction (celle que l'on donne en paramètre) #121 OK Benjamin testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementcharHorizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace pas en ligne droite validé si le char se déplace pas en ligne droite validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace | Déplacement : | | | | |
| testDeplacementCharMauvaiseDir échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer #122 OK Benjamin testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementcharHorizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical #125 OK Benjamin testDeplacementcharLignedroite validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace pas en ligne droite #126 OK Benjamin testdeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testdeplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace | • | · | | | |
| testDeplacementCharinvalide échoue si le char se déplace en diagonal #123 OK Benjamin testDeplacementcharHorizontal validé si le char se déplace de façon horizontal 40 VK Benjamin testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical 4125 OK Benjamin testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical 4126 OK Benjamin testDeplacementcharLignedroite validé si le char se déplace en ligne droite 4126 OK Benjamin testDeplacementcharZigzag 6120 échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite 4127 OK Benjamin testDeplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé 4128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé 4129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace 4120 OK Benjamin 4130 O | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | | |
| testDeplacementcharHorizontal validé si le char se déplace de façon horizontal validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char ne se déplace pas en ligne droite #126 OK Benjamin testdeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testdéplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin testDeplacement salorise #130 OK Benjamin testD | test Deplacement Char Mauva is e Dir | échoue si le char se déplace dans un direction autre que celle indiquer | | | Benjamin |
| testDeplacementcharVertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace de façon vertical validé si le char se déplace en ligne droite validé si le char se déplace en ligne droite 48 déplace en ligne droite 48 déplace en ligne droite 48 déplace entrcharZigzag 48 échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite 48 enjamin 48 testdéplacementcharmax 48 validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé 48 enjamin 48 testDeplacementcharTropLoin 48 validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé 48 enjamin 48 testDeplacementcharRencontreOb 48 validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace 48 | testDeplacementCharinvalide | échoue si le char se déplace en diagonal | | | Benjamin |
| testDeplacementcharLignedroite validé si le char se déplace en ligne droite #126 OK Benjamin testdeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testdéplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin | testDeplacementcharHorizontal | validé si le char se déplace de façon horizontal | | | Benjamin |
| testdeplacementcharZigzag échoue si le char ne se déplace pas en ligne droite #127 OK Benjamin testdéplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin | • | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | • |
| testdéplacementcharmax validé si le char se déplace au maximum de sa zone de déplacement autorisé #128 OK Benjamin testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | , |
| testDeplacementcharTropLoin validé si le char se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé #129 OK Benjamin testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin | | · · · · | | | |
| testDeplacementcharRencontreOb validé si le char rencontre un obstacle lorsqu'il se déplace #130 OK Benjamin | · | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | |
| · | · | · · · · · · | | | • |
| testDeplacementcharRencontreObStop validé si le char qui rencontre un obstacle autre que les mines arrête sont déplacement #131 OK Benjamin | • | , . | | | • |
| | testDeplacementcharRencontreObStop | valide si le char qui rencontre un obstacle autre que les mines arrête sont déplacement | #13 | 31 OK | Benjamin |

| test Deplacement Char Mass if | échoue si un char ou plusieurs char non sélectionner se déplace quand le char sélectionner se déplace | #132 | OK | Benjamin |
|--|--|--------------|----------|----------------------|
| testDeplacementcharsurMine | validé si un char se déplace sur une case ou se trouve une mine quelle soi allier ou ennemie | #133 | OK | Benjamin |
| test Deplacement char Rencontre Ob Mine Continu | validé si un char rencontre un obstacle de type mines et continu sa route sil peut encore se déplacer | #134 | OK | Benjamin |
| test deplacement Char Rencontre Limite | validé si le char rencontre la limite du terrain quand il se déplace | #135 | OK | Benjamin |
| testdeplacementcharRencontreLimiteStop | validé si le char rencontre la limite du terrain arrête son déplacement | #136 | OK | Benjamin |
| TestdeplacementcharTombedansLeVide | échoue si le char rencontre la limite du terrain continu sont chemin | #137 | OK | Benjamin |
| test Deplacement char Colision | validé si lors d'un déplacement le char rencontre un robot ou un char allié ou adverse | #138 | OK | Benjamin |
| test Deplacement char Colision Stop | validé si lors d'un déplacement le char rencontre un robot ou un char allié ou adverse s'arrête | #139 | OK | Benjamin |
| test Deplacment charnes eplace pas | validé si le char ne se déplace pas(il reste sur sa position) | #140 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireur | validé si le tireur se déplace | #141 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementTireurBonneDir | validé si le tireur se déplace dans la bonne direction(celle que l'on ordonne) | #142 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementTireurMovaiseDir | échoue si le tireur se déplace dans une direction que l'on a pas demander | #143 | OK | Benjamin |
| testDeplacementYTireurHorizontal | validé si le tireur se déplace en horizontal | #144 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurVertical | validé si le tireur se déplace en Vertical | #145 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurDiagonal | validé si le tireur se déplace en diagonal | #146 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurMax | validé si le tireur se déplace dans sa zone maximal de déplacement | #147 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurMassif | échoue si un ou plusieurs tireur se déplace alors que le tireur sélectionner se déplace | #148 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementTireurBougepas | validé si le tireur ne se déplace pas | #149 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementTireurTropLoin | échoue si le tireur se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé | #150 | OK | Benjamin |
| | | | 01/ | |
| testDeplacementTireurRencontreOb | validé si le tireur rencontre un obstacle dans sa zone de déplacement | #151 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreObYSNP | validé si le tireur ne peux pas se déplacé a un endroit où il y a un obstacle sauf mine | #152 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreObFantome | échoue si le tireur se déplace a un endroit où il y a un obstacle autre que une mine | #153 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreMine | validé si le tireur se déplace a un endroit où il y a une mine | #154 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreLimite | validé si le tireur la limite de la carte se trouve dans la zone de déplacement du tireur | #155 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreLimiteYSNP | validé si le tireur ne peut pas se déplacé en dehors de la limite | #156 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurRencontreLimiteEtTombe | échoue si le tireur peux se déplacé en dehors de la limite de la carte | #157 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurColision | validé si le tireur a un robot dans sa zone de déplacement et que c'est indiqué | #158 | OK | Benjamin |
| test Deplacement Tireur Colision Passe Pas | validé si le tireur ne peux se déplacé a un endroit où il y a un robot adverse dans sa zone de déplacement | #159 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeur | validé si le piégeur se déplace | #160 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurBonneDir | validé și le piégeur se déplace dans la bonne direction(celle que l'on ordonne) | #161 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurMovaiseDir | échoue si le piégeur se déplace dans une direction que l'on a pas demander | #162 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurHorizontal | validé si le piégeur se déplace en horizontal | #163 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurVertical | validé si le piégeur se déplace en Vertical | #164 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurDiagonal | validé si le piégeur se déplace en diagonal | #165 | OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurMax | validé si le piégeur se déplace dans sa zone maximal de déplacement | #166 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurMassif | échoue si un ou plusieurs piégeurs se déplace alors que le piégeur sélectionner se déplace | #167 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementTireurBougepas | validé si le piégeur ne se déplace pas sans ordre de déplacement | #168 | OK | Benjamin |
| testDeplacementTireurTropLoin | échoue si le piégeur se déplace plus loin que sa zone de déplacement autorisé | #169 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurRencontreOb | validé si le piégeur rencontre un obstacle dans sa zone de déplacement | #170 | ОК | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurRencontreOb testDeplacementPiegeurRencontreObYSNP | validé si le piégeur rencontre un obstacle dans sa zone de depiacement validé si le piégeur ne peux pas se déplacé a un endroit où il y a un obstacle sauf mine | #170 #171 | OK | Benjamin |
| | | #171 #172 | OK | |
| testDeplacementPiegeurRencontreObFantome testDeplacementPiegeurRencontreMine | échoue si le piégeur se déplace a un endroit où il y a un obstacle autre que une mine validé si le piégeur se déplace a un endroit où il y a une mine | #172 #173 | OK OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurRencontreMine testDeplacementPiegeurRencontreLimite | validé si le piégeur se deplace à un endroit ou il y à une mine validé si le piégeur la limite de la carte se trouve dans la zone de déplacement du tireur | #173 #174 | OK OK | Benjamin |
| testDeplacementPiegeurRencontreLimite testDeplacementPeigeurRencontreLimiteYSNP | · · | #174 #175 | OK OK | Benjamin Benjamin |
| | validé si le piégeur ne peut pas se déplacé en dehors de la limite | #175 #176 | OK OK | |
| testDeplacementPiegeurRencontreLimiteEtTombe | échoue si le piégeur peux se déplacé en dehors de la limite de la carte | #1/0 | UK | Benjamin |
| test Deplacement Piegeur Colision | validé si le piégeur a un robot dans sa zone de déplacement | #177 | ОК | Benjamin |
| test Deplacement Piegeur Colision Passe Pas | validé si le piégeur ne peux se déplacé a un endroit où il y a un robot adverse dans sa zone de déplacement | #178 | OK | Benjamin |
| | | | | |

| Graphique | | | | |
|-----------------------|---|-----|-------|----------|
| testAffichageChar | validé si un char s'affiche bien | #1: | 79 OK | Benjamin |
| testAffichagePiégeur | validé si un piégeur s'affiche bien | #18 | 30 OK | Benjamin |
| testAffichageTireur | validé si un tireur s'affiche bien | #18 | 31 OK | Benjamin |
| testAffichageMine | validé si une mine s'affiche bien | #18 | 32 OK | Benjamin |
| testAffichageBase | validé si une base s'affiche Bien | #18 | 33 OK | Benjamin |
| testAffichageObstacle | validé si un obstacle s'affiche bien | #18 | 34 OK | Benjamin |
| testAffichagePlateau | validé si le plateau s'affiche Bien | #18 | 35 OK | Benjamin |
| | | | | |
| testImageChar | Valide si l'image du char correspond bien a un char | #18 | 36 OK | Benjamin |
| testImagePiégeur | Valide si l'image du piégeur correspond bien a un piégeur | #18 | 37 OK | Benjamin |
| testImageTirreur | Valide si l'image du tireur correspond bien a un tireur | #18 | 38 OK | Benjamin |
| testImageMine | Valide si l'image d'une mine correspond bien a une mine | #18 | 39 OK | Benjamin |
| testImageBase | Valide si l'image d'une base correspond bien a une base | #19 | 90 OK | Benjamin |
| testImageObstacle | Valide si l'image d'un obstacle correspond bien a un obstacle | #19 | 91 OK | Benjamin |
| | | | | |