**Objectif 1** : Précondition de init Engine

* **Cas de test 1.1** : cas positif Engine ::testInit

**Conditions initiales** :

Joueur J1 et J2 initialisés

**Opérations** :

L1.1 = init(720,1080,500,J1,J2)

**Oracle** :

Pas d’exception levée

* **Cas de test 1.2** : cas négatif Engine ::testInit\_Negatif

**Conditions initiales** :

Joueur J1 et J2 initialisés

**Opérations** :

L1.2 = init(0,1080,500,J1,J2)

**Oracle** :

Exception levée

**Objectif 2**: GameOver

* **Cas de test 1.1** gameOverJ1: Engine ::testGameOverJ1

**Conditions initiales** :

Character ::life(char(L1.1,0))>0

Character ::life(char(L1.1,0))>0

**Opérations** :

takeAttack(char(L1.1,0),maxLife(char(L1.1,0),100,100)

**Oracle** :

gameOver(L1.1)=true

* **Cas de test 1.2** : gameOverJ2 Engine ::testGameOverJ2

**Conditions initiales** :

Character ::life(char(L1.1,0))>0

Character ::life(char(L1.1,0))>0

**Opérations** :

takeAttack(char(L1.1,1),maxLife(char(L1.1,1),100,100)

**Oracle** :

gameOver(L1.1)=true