**Objectif 1** : Précondition de init Engine

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

**Conditions initiales** :

Joueur J1 et J2 initialisés

**Opérations** :

E1.1 = 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** :

E1.2 = init(0,1080,500,J1,J2)

**Oracle** :

Exception levée

**Objectif 2**: GameOver

* **Cas de test 2.1** : gameOverJ1: Engine ::testGameOverJ1

**Conditions initiales** :

Character::life(char(E1.1,0))>0

Character::life(char(E1.1,1))>0

**Opérations** :

takeAttack(char(E1.1,0),maxLife(char(E1.1,0),100,100)

**Oracle** :

gameOver(E1.1)=true

* **Cas de test 2.2** : gameOverJ2 Engine ::testGameOverJ2

**Conditions initiales** :

Character::life(char(E1.1,0))>0

Character::life(char(E1.1,1))>0

**Opérations** :

takeAttack(char(E1.1,1),maxLife(char(E1.1,1),100,100)

**Oracle** :

gameOver(E1.1)=true

**Objectif 3**: Incrémentation Combo

* **Cas de test 3.1** : si touché : Combo:: testComboSiTouche

**Conditions initiales** :

Si on attaque, on touche l’adversaire :

H1 = Character::charBox(Engine::char(E1.1,0))

H2\_X = Hitbox::positionX(Character::charBox(Engine::char(E1.1,1)))

H2\_Y = Hitbox::positionY(Character::charBox(Engine::char(E1.1,1)))

HitboxTech = Technique::box(FighterCharacter::techniqueCourante(Engine::char(E1.1,1)))

HT\_X = Hitbox::positionX(HitboxTech)

HT\_Y = Hitbox::positionY(HitboxTech)

Hitbox::belongsTo(H1,H2\_X+HT\_X,H2\_Y+HT\_Y)

**Opérations** :

Faire X fois

{

E3.1 = Engine ::step(E1.1,Commande ::PUNCH,Commande ::NEUTRAL)

Tant que FighterCharacter::teching(Engine ::char(0))

E3.1 = Engine ::step(E3.1,Commande ::PUNCH,Commande ::NEUTRAL)

}

**Oracle** :

FightChar ::combo(Engine ::char(0))==X

* **Cas de test 3.2** : si non touché : Combo:: testComboSiNonTouche

**Conditions initiales** :

Aucune

**Opérations** :

Faire X fois

{

E3.2 = Engine ::step(E1.1,Commande ::PUNCH,Commande ::NEUTRAL)

Tant que FighterCharacter::teching(Engine ::char(0))

E3.2 = Engine ::step(E3.2,Commande ::PUNCH,Commande ::NEUTRAL)

}

**Oracle** :

FightChar ::combo(Engine ::char(0))==0

**Objectif 4**: Reset Frame Combo

* **Cas de test 4.1**

**Conditions initiales** :

Aucune

**Opérations** :

K = Combo::frameRestante()

**Oracle** :

**Objectif 5**: Reset valeur Combo

* **Cas de test 5.1**

**Conditions initiales** :

**Opérations** :

**Oracle** :