

Plan de Tests

Scénarios de test et critères d'acceptation

ID	Scénario	Étapes de test	Données de test	Critères d'acceptation	Fichier / Méthode utilisé
1	Pause du jeu	1. Simuler l'appui sur la touche P 2. Vérifier l'affichage du popup de pause	Événement clavier : KEYDOWN, K_p	Le popup "Partie en pause" s'affiche correctement	Partie.AfficherPopup()
2	Reprise du jeu	1. Simuler l'appui sur la touche R 2. Vérifier la reprise du jeu	Événement clavier : KEYDOWN, K_r	Le jeu reprend correctement après la pause	Partie.RedessinerPlateau()
3	Fermeture du jeu	1. Simuler l'appui sur la touche ESCAPE 2. Vérifier la fermeture du jeu	Événement clavier : KEYDOWN, K_ESCAPE	Le jeu se ferme correctement	Événements Pygame (KEYDOWN)
4	Redémarrage du jeu	1. Simuler l'appui sur la touche R 2. Vérifier le redémarrage du jeu	Événement clavier : KEYDOWN, K_r	Le jeu redémarre correctement	Partie.RedessinerPlateau()
5	Fin de la partie	1. Simuler la fin de la partie 2. Vérifier que la partie est terminée	Attribut : v_finished = True	La variable v_finished est mise à True, indiquant la fin du jeu	Partie.v_finished
6	Collision avec une pacgum	1. Placer Pac-Man sur une pacgum 2. Détecter la collision 3. Vérifier l'incrément du score	Position : (10,13) Valeur matrice : 0	Le score augmente de 10 après la collision avec une pacgum	Partie.CollisionPacgum() Partie.v_score
7	Collision avec une super pacgum	1. Placer Pac-Man sur une super pacgum 2. Détecter la collision 3. Vérifier le mode super activé	Position : (10,13) Valeur matrice : 3	Pac-Man passe en mode super et les fantômes deviennent effrayés	Partie.CollisionPacgum() Pacman.v_super Fantome.v_effraye

8	Collision avec un fantôme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Placer Pac-Man et un fantôme sur la même position 2. Détecter la collision 3. Vérifier la fin du jeu 	Position : (10,13) Entités alignées sur la même position	La partie se termine après la collision avec un fantôme	Partie.Collision() Partie.v_finished
9	Mouvement de Pac-Man	<ol style="list-style-type: none"> 1. Initialiser la position de Pac-Man 2. Simuler un mouvement de Pac-Man vers la droite 3. Vérifier que les coordonnées de Pac-Man ont changé correctement 	Position initiale de Pac-Man : (13, 10) Direction : 'DROITE' Cellule : v_tailleCellule	Pac-Man se déplace d'une cellule vers la droite sans changer sa position verticale	Pacman.Mouvem nt() Pacman.v_x Pacman.v_y
10	Mouvement des fantômes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Placer un fantôme à la position (10, 13) 2. Simuler le mouvement du fantôme vers la droite 3. Vérifier que la position du fantôme a changé 	Position initiale du fantôme : (13, 10) Direction : 'DROITE' Nouvelle position : (15, 10)	Le fantôme se déplace d'une cellule vers la droite	Fantome.Mouvem entFantomes() Fantome.v_x Fantome.v_y