

# Plan de Tests

## 1. Scénarios de test et critères d'acceptation

ID	Scénario	Etapes de test	Données de test	Critères d'acceptation	Validation	Fichier / Méthode utilisé
1	Démarrage du jeu	Lancer le jeu		Le jeu démarre sans erreur	Le jeu se charge correctement	Fichier Partie.py
2	Déplacement de Pac-Man	Utiliser les flèches directionnelles pour déplacer Pac-Man		Pac-Man se déplace correctement dans les quatre directions (haut, bas, gauche, droite) sans traverser les murs	Pac-Man se déplace fluidement sans bug	Pacman.py - tester_deplacement()
3	Collecte de Pac-Gums	Déplacer Pac-Man sur un Pac-Gum	Pac-Gums placés dans le labyrinthe	Le Pac-Gum est correctement ramassé et disparaît de l'écran, le score est mis à jour	La collecte et la mise à jour du score sont effectuées correctement	
4	Effet des Power Pellets	Ramasser un Power Pellet	Power Pellets placés dans le labyrinthe	Pac-Man devient invincible, les fantômes changent de comportement et peuvent être mangés par Pac-Man	Les fantômes fuient et peuvent être mangés, l'effet dure un certain temps	
5	Comportement des fantômes	Observer le déplacement des fantômes	IA des fantômes	Les fantômes suivent un comportement prévisible, tentent de capturer Pac-Man et modifient leur comportement après qu'un Power Pellet a été ramassé	Les fantômes se déplacent correctement et réagissent aux Power Pellets	
6	Perte d'une vie	Entrer en collision avec un fantôme	Fantômes dans le labyrinthe	Si Pac-Man entre en contact avec un fantôme (sans Power Pellet actif), une vie est retirée et Pac-Man réapparaît	La collision entraîne la perte d'une vie et le repositionnement de Pac-Man	

7	Système de score	Ramasser des Pac-Gums et Power Pellets, manger des fantômes	Pac-Gums, Power Pellets et fantômes	Le score se met à jour correctement à chaque action (ramassage de Pac-Gums, Power Pellet, fantôme mangé)	Le score s'incrémente de manière appropriée selon les actions du joueur	
8	Pause du jeu	Appuyer sur la touche de pause pendant le jeu		Le jeu se met en pause, Pac-Man et les fantômes cessent de bouger	La pause est activée correctement et reprend au même point lorsque désactivée	
9	Fin de partie (game over)	Perdre toutes les vies	Commencer avec 3 vies	Une fois toutes les vies perdues, l'écran de Game Over s'affiche, et le joueur peut redémarrer	L'écran de Game Over s'affiche correctement	Fichier Partie.py
10	Sauvegarde du score final	Finir une partie (victoire ou Game Over)		Le score final est affiché à la fin de la partie et est enregistré si nécessaire	Le score est visible et bien enregistré dans le classement	
11	Redemarrage du jeu	Relancer le jeu après la fin d'une partie	Pacman, Fantômes et score	Le jeu redemarre à zéro	Le redemarrage s'effectue correctement, Pacman et les fantômes reviennent à leur position initial et le score revient à zéro	Fichier Partie.py