

VAILLANT-DAVID
Rodolphe

CLAVERIE
PAUL

TEST DE RECETTE

Projet : Bataille Navale

23/05/2008

Sommaire

1Menu :.....	3
2Placement des bateaux :.....	4
2.1Disposition graphique :.....	4
2.2Interface utilisateur :.....	4
3Phase de jeu :.....	5
3.1Disposition graphique:.....	5
3.2Interface utilisateur :.....	5

1 Menu :

Dans le menu on a tester que l'on peut :

- ✓ Commencer une nouvelle partie.
- ✓ Choisir qui commence (Joueur, IA ou aléatoire)
- ✓ Activer on non le mode triche.
- ✓ Choisir la difficulté (Facile, Moyen, Difficile)
- ✓ Quitter le jeu.

Le tout avec une interface avec la souris

2 Placement des bateaux :

Les bateaux s'affichent correctement. On peut les déplacer (clic gauche) et les tourner (clic droit) avec la souris.

On a vérifier que l'on ne peut pas cliquer sur valider tant que l'on à pas placer tout les bateaux.

On a vérifier que l'on ne peut pas mettre deux bateaux cote à cote ou même en dehors de la grille.

Le bouton de placement des bateaux aléatoire marche, même si on le fait plusieurs fois. Les messages d'erreur sont bien affiché.

3 Phase de jeu :

On a bien vérifier que le joueur ne peut cliquer que sur la grille ennemie ou sur les boutons quand ils sont actif.

La case cliquer sur la grille sont bien sélectionnées.

Les message affichés sont corrects. L'historique des coups joués marche.

En dessous encore le menu avec le bouton de validation de tir, si le mode triche est activé il sera possible d'activer les boutons suivant et précédant.

Test de recette

Le comportement de l'IA en fonction de la grille donnée et du mode de difficulté choisie est correct.

3.1 Fin de partie :

La fin de partie est bien indiquée automatiquement par un message.

La grille ennemi est totalement découverte et aucune action n'est possible.