

Projet Poly Big Balance – procédure de test de recette

Ronan JAMET

Tudal LE BOT

Pierre PÉTILLON

Hugo PIGEON

1^{er} juin 2016

1 Validation des tests de recette

Nom de la fonctionnalité	Résultat et commentaires
Affichage d'un menu au démarrage du jeu	Validé <ul style="list-style-type: none">— Le menu est écrit en anglais— Un bouton permet d'afficher les crédits— L'affichage des meilleurs scores a été déplacé dans l'écran de sélection de niveau
Choix d'un mode de jeu	Validé <ul style="list-style-type: none">— La sélection du nombre de joueur se fait directement, sans passer par le choix entre solo et multijoueur
Gestion des meilleurs scores	Validé <ul style="list-style-type: none">— Les meilleurs scores sont enregistrés par sérialisation, rendant difficile la modification depuis l'extérieur du jeu
Consulter les meilleurs scores	Validé <ul style="list-style-type: none">— L'affichage des meilleurs scores a été déplacé dans l'écran de sélection de niveau

Écran expliquant comment jouer	Validé — Les explications sont en anglais
Choix entre plusieurs niveaux (structures de base)	Validé
Jeu en mode multijoueur	Validé
Dessiner une nouvelle forme	Validé — Un bloc qui peut être tracé est affiché en bleu clair et non en vert
Insertion d'un nouveau bloc	Validé
Gestion du score	Validé — Le chronomètre n'est pas affiché, ce qui peut être perturbant, mais cette fonctionnalité n'apparaît pas dans le cahier des charges
Gestion du tour par tour si le jeu est en multijoueur	Validé — L'affichage du nom du joueur dont c'est le tour est permanent
Fin de la partie lorsqu'un élément tombe au sol	Validé

2 Rappel de la procédure de test de recette

Nom de la fonctionnalité	Test à effectuer	Résultats attendus
Affichage d'un menu au démarrage du jeu	Démarrer l'application, et faire constater si le menu de démarrage affiche bien les 4 choix possibles à savoir "démarrer une partie", "voir les meilleurs scores", "comment jouer", "quitter le jeu".	<p>Lors du démarrage du programme, un menu de jeu doit s'afficher sur l'écran, ainsi l'utilisateur peut effectuer plusieurs choix en cliquant sur les 4 différents items.</p> <ul style="list-style-type: none">— S'il clique sur "Démarrer une partie", alors un nouvel écran apparaît avec le choix mode solo ou du mode multijoueur à effectuer.— S'il clique sur "Voir les meilleurs scores", alors un nouvel écran apparaît avec les 5 meilleurs scores par niveau.— S'il clique sur "Comment jouer", alors un nouvel écran apparaît avec un texte représentant l'ensemble des règles du jeu.— S'il clique sur "Quitter le jeu", alors la fenêtre se ferme instantanément.

Choix d'un mode de jeu	Démarrer l'application, cliquer dans le menu sur l'item "démarrer une partie", choisir le mode solo ou multijoueur.	Si le mode solo a été choisi, alors l'utilisateur doit ensuite sélectionner dans un nouvel écran une structure de démarrage parmi celles qui sont proposées. Lorsque la structure de départ a été choisie, la partie se lance avec le score du joueur affiché et initialisé à 0, ainsi que la structure de départ que le joueur a choisi, il doit donc pouvoir effectuer son premier tracé. Si le mode multijoueur a été choisi, alors les joueurs ont le choix de pouvoir créer une partie en définissant le nombre de joueurs (2, 3 ou 4), la structure de départ parmi celles qui sont proposées. Ainsi, la partie démarre avec le score de chacun des joueurs initialisé à 0 et la structure choisie.
Gestion des meilleurs scores	Démarrer l'application, jouer une partie qui est susceptible d'entrer dans le top score pour voir le mécanisme de conservation des meilleurs scores.	Lorsque notre score devient un des 5 meilleurs scores du niveau il doit être sauvé dans un fichier CSV externe, ce qui peut donc être vérifié. Ainsi, à la fin de la partie victorieuse, une nouvelle fenêtre s'affiche en indiquant le score réalisé et sa place parmi les meilleurs scores. Pour qu'il soit enregistré, le joueur doit indiquer son pseudonyme et le valider. Cependant, le joueur doit aussi pouvoir quitter sa partie sans enregistrer son score. Une fois la validation effectuée, le meilleur score enregistré doit pouvoir être visible dans le menu "Voir les meilleurs scores".
Consulter les meilleurs scores.	Démarrer l'application, cliquer dans le menu de démarrage sur l'item "Consulter les meilleurs scores", et voir la liste des meilleurs scores par niveau.	Le joueur doit pouvoir consulter les meilleurs scores de chaque niveau en voyant le rang du meilleur score, son pseudonyme, et le score réalisé. Pour sélectionner le niveau dont il souhaite consulter les meilleurs scores, il suffit de cliquer sur les images de la structure de départ.

Écran expliquant comment jouer	Démarrer l'application, cliquer dans le menu de démarrage sur l'item "Comment jouer".	L'ensemble des explications doivent être claires et lisibles pour qu'un joueur novice puisse directement configurer sa partie et pouvoir l'effectuer de manière intuitive. Pour cela, les règles devront expliquer clairement la façon de tracer un rectangle automatisé et indiquer ceux qui ne peuvent pas être tracés. De plus, ces explications devront indiquer que lorsqu'un bloc tombe par terre, la partie est terminée.
Choix entre plusieurs niveaux (structures de base)	Démarrer l'application, cliquer sur l'item "Jouer une partie", et choisir la structure de base voulue pour commencer une partie.	Lorsque l'utilisateur choisit n'importe quelle des structures de départ, la partie doit se lancer avec la structure choisie, le score est initialisé à 0 et le joueur doit pouvoir effectuer son premier tracé de bloc à la souris.
Jeu en mode multijoueur	Après avoir configuré une partie multijoueur c'est-à-dire défini le nombre de joueurs ainsi que le niveau et que la partie se soit initialisée, alors le premier joueur peut jouer son coup. Il trace donc un bloc rectangulaire correct afin qu'il soit soumis à la gravité. Soit son bloc tient 5 secondes sur la structure et ses points sont mis à jour, soit le bloc tombe et le joueur a terminé sa partie. La partie est finie lorsque le dernier joueur fait tomber un bloc.	Lorsque la partie se lance, chacun des joueurs sont invités à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que le dernier perde. A la fin de la partie, une fenêtre s'affiche pour indiquer le classement des joueurs avec leur pseudonyme et leur score.

Dessiner une nouvelle forme	Le joueur trace un bloc rectangulaire à la l'aide de la souris en cliquant pour indiquer un coin, en maintenant le clic et en relâchant pour définir le coin opposé.	Un affichage intermédiaire permet au joueur de voir le bloc qu'il compte tracer. Si le bloc est traçable, alors il a une couleur verte et peut être soumis à la gravité. Sinon, le bloc a une couleur rouge et s'il est soumis en l'état le tracé disparaît et il n'est pas soumis à la gravité.
Insertion d'un nouveau bloc	Dessiner une nouvelle forme et l'ajouter dans le jeu.	Le bloc doit être soumis à la force de gravité et doit être repoussé lors de la collision avec un bloc déjà présent.
Gestion du score	Le joueur a défini le tracé de son bloc et il a été soumis à la gravité. Alors, un chronomètre se déclenche pour durer 5 secondes.	Si le chronomètre atteint les 5 secondes, alors le joueur du joueur est crédité du nombre de pixels que représente le bloc. Sinon, si le chronomètre n'atteint pas les 5 secondes (un des blocs tombe), alors la partie se termine pour le joueur.
Gestion du tour par tour si le jeu est en multijoueur	Lors d'une partie en mode multijoueur, l'ensemble des joueurs sont invités à jouer leur coup dans l'ordre d'inscription. Les joueurs qui ont fait tomber un bloc ne sont plus autorisés à jouer, ainsi leur tour est sauté.	Chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce que la partie se termine. Avant le tour d'un joueur, un bref affichage doit apparaître pour bien indiquer à quel joueur la main passe.

Fin de la partie lorsqu'un élément tombe au sol	Un joueur effectue un tracé de bloc et celui-ci tombe au sol.	Si la partie se joue en mode solo, alors le joueur a terminé sa partie et son score lui est signifié. Si son score fait parti des 5 meilleurs du niveau, alors il est possible d'enregistrer son score. Si la partie se joue en mode multijoueur, alors le joueur a fini son tour dans la partie et attend sa fin. Ainsi, dans les deux modes, un menu s'affiche pour proposer soit de recommencer une partie, soit de retourner au menu, soit de quitter le jeu.
---	---	---