**Contrôle qualité**

**Fiche prélivraison (tests techniques)**

**Nom du projet :** \_\_Laby BOOM\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **Version :** \_\_V1.0 Beta\_\_\_\_\_\_\_ **Date :** \_\_\_02/10/2018\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| √ | Description d’un élément ou d’un ensemble à tester ou à vérifier  (au besoin, indiquer le contexte requis par le test) | Commentaires au moment des tests techniques (observations, remarques au sujet du contexte, etc.) |
|  | Lancer le jeu et démarrer une partie (test de fumée!) | Le jeu démarre immédiatement, la trame sonore et le décompte s’enclenchent aussi. |
|  | Essayer tous les boutons de l’interface | Tous les boutons sont cliquables et dispose d’un hover. |
|  | Écouter les sons | Les sons se déclenchent au bon moment mais la musique d’ambiance est beaucoup plus forte. |
|  | Vérifier l’affichage des polices | Toutes les polices s’affichent normalement. |
|  | La clé et le cœur peuvent être ramassés | Les deux objets sont peuvent être collectés durant la partie. |
|  | La porte reste fermer sans la clé | La porte ne s’ouvre pas si le joueur ne ramasse pas la clé. |
|  | La porte s’ouvre uniquement si le joueur à la clé du niveau. | Même si le joueur avait ramassé une clé du niveau précédent, il ne peut pas ouvrir la porte. Il faut la clé du niveau actuelle. |
|  | Le jeu arrête lorsque le compteur atteint 0 et que la vie est 0 | L’animation du BOOM apparait lorsque les deux contraintes sont respectées. |
|  | Lorsque le compteur atteint 0 le joueur perd une vie | La vie diminue lorsque le compteur atteint 0 |
|  | Le joueur ne peut pas traverser les murs. | La collision est effectuée lorsque le joueur touche à un mur, il ne peut pas passer de l’autre côté. |
|  | Dans l’interface le compteur du cœur s’affiche ainsi que celui de la clé. | Oui tous s’affichent et les compteur augment et diminue. |
|  | Les contrôle clavier de l’utilisateur réponde. | Les contrôles pour déplacer le personnage fonctionne mais la fluidité est à travailler. Le bouton M pour mettre le son en sourdine fonctionne mais on ne peut pas remettre la musique par la suite. |

Signature des testeurs : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Noms des testeurs : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_