

	cas normaux	cas limite
verif_ligne	int entre 0 et 9	espace avant int
verif_col	int entre 0 et 9	espace avant int
placement_valide_ligne	verif_ligne TRUE, 3 paramètres (ligne et col, entre 0 et 9)(taille compris entre 2 et 5)	param bon mais en foction du bateau on peut dépasser
placement_valide_col	verif_col TRUE, 3 paramètres (ligne et col, entre 0 et 9)(taille compris entre 2 et 5)	param bon mais en foction du bateau on peut dépasser
placement_flotte	verif et placement_valides tous TRUE, orientation h ou v, navires correctement défini	typo de h et v (maj, min, espace avant)
coup_enregistre	ligne et col entre 0 et 9, appel après avoir placer les bateaux sinon ne fait rien	aucun
flotte_coule	id d'un joueur, bateaux déjà créer	aucun
tir	id d'un joueur, ligne et col coo valides	coo déjà cibler ou hors grille

Tout mes tests se font par le billet d'inputs, je dois donc exclusivement tester les données encoder. Mes tests n'ont pas tous réussi du premier coup. J'ai eu beaucoup de mal à implémenter correctement le positionnement des bateaux. J'ai du faire de nombreux tests et dû gérer tous les cas possibles aussi bien pour l'input que pour son positionnement sur la grille.

Il a fallu interdire tout cas qui mettent en péril le jeu en créant des situations impossibles, comme le déplacement de la grille d'un des bateaux

Maintenant, toutes valeurs d'inputs non souhaités sont gérées par un test et un message prévenant l'utilisateur.

Mes fonctions principales en appellent des plus petites qui vérifient si les coordonnées sont dans la grille de jeu ou si elles sont en dehors

cas d'erreur	valeur à tester et ça rate	valeur à tester et ça marche
nombre négatif, décimal ou plus grand que 9	(-4, a, "", 48, 2.4, 2,5)	(4, 5, 8)
nombre négatif, décimal ou plus grand que 9	(-4, a, "", 48, 2.4, 2,5)	(4, 5, 8)
hors index, taille trop importante par rapport aux cases restantes pour le placer (dépace de la grille)	(-4, a, "", 48, 2,5, 2.5, positionnement au bord de la grille(0 et 9, ou 9 et 9))	(4, 5, 8)
hors index, taille trop importante par rapport aux cases restantes pour le placer (dépace de la grille)	(-4, a, "", 48, 2,5, 2.5, positionnement au bord de la grille(0 et 9, ou 9 et 9))	(4, 5, 8)
ligne ou col hors valeurs acceptées, aucune données introduites, bateaux occupent le même endroit	(-4, a, "", 48, 2,5 , 2.5, même coordonnées qu'un autre bateau(5 ,5 et 5, 5))	(4, 5, 8)
bateaux non créés, ligne et col hors valeurs, données non introduites	(-4, a, "", 48, 2.4, 2,5)	(4, 5, 8)
bateaux non créés, id ne correspond à aucun joueur	(-4, a, "", 48, 2.4, 2,5)	(4, 5, 8)
aucune données introduites	(-4, a, "", 48, 2.4, 2,5)	(4, 5, 8)