|  |
| --- |
| **Type test :** unitaire |
| **Module(s) :** case.py |
| **Description bug :**  C:\Users\User\Documents\GitHub\G7\python>py -m unittest -v test\_Case2.py testAvoirMineVoisine (test\_Case2.testCase) ... ok testChangeDrapeau (test\_Case2.testCase) ... ok  testDevenirBombe (test\_Case2.testCase) ... ok  testRetourCase (test\_Case2.testCase) ... FAIL ====================================================================== FAIL: testRetourCase (test\_Case2.testCase) ---------------------------------------------------------------------- Traceback (most recent call last): File "C:\Users\User\Documents\GitHub\G7\python\test\_Case2.py", line 27, in testRetourCase self.assertEqual(False,self.case01.mine) AssertionError: False != True ---------------------------------------------------------------------- Ran 4 tests in 0.006s FAILED (failures=1) |
| **Commentaire :** fonction RetourCase va être modifiée. |
| **Etat :** OK |

|  |
| --- |
| **Type test :** intégration |
| **Module(s) :** showDemineur.py / Plateau.py |
| **Description bug :**  Traceback (most recent call last):  File " ISIM\_G7\_WeekProject/jeu/ShowDemineur.py", line 41, in <module>  j.Run()  File "ISIM\_G7\_WeekProject/jeu/ShowDemineur.py", line 15, in Run  self.parse\_input(entree.strip().lower())  File "ISIM\_G7\_WeekProject/jeu/ShowDemineur.py", line 35, in parse\_input  self.plateau.CreuserCase(L, C)  File "ISIM\_G7\_WeekProject\jeu\Plateau.py", line 160, in CreuserCase  self.CreuseCase(L, C)  AttributeError: 'Plateau' object has no attribute 'CreuseCase' |
| **Commentaire :**  **-**si on rentre les coordonnées d’une bombe, le jeu plante. > Mauvais nom de fonction appelé, corrigé  - si on rentre des coordonnées qui sorte du tableau, le jeu plante (normalement pas d’impact car jeu à la souris)  > Pas de contrôle de saisie prévue. La fonction est là juste pour le test du démineur |
| **Etat :** Corrigé |

|  |
| --- |
| **Type test :** Test utilisateur interface |
| **Module(s) :** Fenetre3.5.py |
| **Description bug :**  **Interface :**  **-**le timer se lance directement (devrait attendre la génération d’une grille)  -le timer doit être déplacer et aller dans les compteurs ( bombe restantes / nb coups)  - les compteur sont déjà affecté par une variable ( doit attendre la génaration d’une grille et click du joueur)  -les boutons radio[niveau] n’ont aucune interaction  -options :  -Bouton nouvelle partie ne fait rien  -Bouton Règle du jeu ne fait rien  -Niveau ergonomie et compréhension de l’interface je pense qu’il faut déplacer la combobox du choix de mode (mettre dans niveau ?)      **Fenêtre inscription :**  **-** retirer aide ?  - retirer joueur deux  - valider ne fait rien  -annuler ferme entièrement le jeu    **Fenêtre Quitter :**  **-annuler ferme quand même le jeu**  **- utiliser la croix en haut a droite ferme quand même le jeu** |
| **Commentaire :**  **[testeur] : vu que tout n’est pas encore implémenté il est normal que certaine choses ne fonctionne pas, cependant certaine choses peuvent être réglée dans l’imédiat**  **[développeur] : les pop-up demandant confirmation ont été replacer correctement et modifier avec une condition, pour éviter la fermeture la fenêtre principal.**  **Le timer doit être redéfini avec les méthodes, lors de l’implémentation, donc pour l’instant il affiche le temps depuis l’ouverture de l’application**  **Tous les radiobox ont été modifier, sont devenu des boutons ainsi que la liste déroulante pour les différent mode et replacer correctement dans les frame de l’interface graphique.**  **Les menu déroulant ont été retiré car il n’apportait rien et rediriger vers l’interface graphique.**  **Et le bouton valider ne fais actuellement (lors de ses test) rien, car il doit être implémenter.**  **Il redirige vers une sauve garde des utilisateurs.**  **L’inscription d’un deuxième joueur dans la fenêtre inscription a été retirer car nous ne ferons pas de mode multi joueur. Il avait été évoqué donc un premier jet de travail de la conception graphique, il avait été créer.**  **Toutes les modification demandés ont donc été réalisée et les bouton qui ne sont pas encore fonctionnel le seront dès l’implémentation.** |
| **Etat :** OK |

|  |
| --- |
| **Type test :** |
| **Module(s) :** |
| **Description bug :** |
| **Commentaire :** |
| **Etat :** Pas corrigé |