**Jeu de Test : Martin Senécal du TP1 de Programmation 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Composante/Particularité | Test | Résultat attendu |
| MENU | ---------------------- | ------------- |
| Bouton Nouveau | Click sur le bouton nouveau. | Initialise les boutons comme au début soit tout enabledFalse sauf le numéro 1. Enlève les points, couleurs des boutons, repart le timer à zéro. ok |
| Bouton Options | Ouvrir nouvelle Fenêtre avec choix de couleur. | Permet de changer les couleurs des joueurs directement en appuyant sur le bouton Save, tout en vérifiant que les deux couleurs ne sont pas identiques, sinon ne fais rien : soit fermer manuellement la fenêtre ou rechanger les couleurs (message d’erreur traité!).  On peut fermer la fenêtre, sans qu’elle ferme toute le programme! Et en cliquant sur Save, ça ferme la fenêtre |
| Boutons Quitter | Ferme le programme avec message de confirmation | Ferme bien si on click oui! |
| Boutons À Propos | Afficher un joptionPane avec les informations | Fonctionne super bien |
| TIMER | --------------------------- | ------------- |
| Début partie  Fin partie | En début de partie part à zéro, et à la fin de partie arrête | Fonctionne bien |
| Système de TOUR | JLABEL | Affiche bien c’est le tour à qui |
| Tour Joueur 1 | C’est le premier joueur. Après avoir appuyé, c’est l’autre joueur. | Oui! Jamais un joueur jouera deux fois de suite. |
| Tour Joueur 2 | Deuxième joueur, après retourner au premier joueur. | Oui! Jamais un joueur jouera deux fois de suite. |
| Panneau de points : | Affiche bien le pointage de chaque joueur dans sa couleur choisi!! Initialement c’est à zéro.  (JPanel) | -traiter exception si dépasse 65 points et si zéro.  -changement de couleur ok  -les cases juste avant se remettent noire.  -changement de point se fais automatiquement à chaque fois qu’un joueur marque.  -points se remettent à zéro si nouveau |
| Nom du joueur (1-2) | JLabel en affichant couleur de chaque joueur | -Changement automatiquement si couleur change. Ok! |
| ------------------------------ |  |  |
| Boutons Disponible au début de partie : | Classe Quad de JPanel ayant 4 boutons | Seul les boutons disponibles sont actif pour cliquer. Si on fais nouveau, update automatiquement |
| Quad : | JButton | -changement automatique de la couleur en cliquant dépendant du joueur! |
| Points | ---------------------- | ------------- |
| 10 points :  Horizontal :  Vertical :  Diagonale : | Joueur 1  Joueur 2  Joueur 1  Joueur 2  Joueur 1  Joueur 2 | Oui  Oui  Oui  Oui  Oui  Oui |
| 15 points (dans les deux sens 1-2-3-4 ou 4-3-2-1:  Horizontal :  Vertical :  Diagonale : | Joueur 1  Joueur 2  Joueur 1  Joueur 2  Joueur 1  Joueur 2 | Oui  Oui  Oui  Oui  Oui  Oui |
| 20 points : 4 dans le même quad : | Joueur 1  Joueur 2 | Oui  Oui |
| Vérification Gagnant : | Afficher Gagnant au final avec les points | Affiche bien lorsque tout est cliquer sur les boutons, traitent même si c’est égal en affichant tjrs le nbre de points! |
| Fin de partie :  Message :  Chrono :  Début d’une nouvelle partie | Afficher Gagnant  Timer s’arrête | Ok  Oui  Possibilité de cliquer sur nouveau |
| Events sur la Fenêtre | Quitter programme | On peut fermer la fenêtre en cliquant sur X, (message de confirmation avant qui fonctionne). |