

TRACES DE JEU D'ESSAIS

Test 1 : Démarrage d'une partie Joueur vs IA

- **Entrée** : L'utilisateur saisit "2" pour démarrer une partie contre l'IA.
- **Sortie** : Le jeu demande au joueur de saisir un pseudo.
- **Résultat attendu** : Le jeu doit demander au joueur de saisir un pseudo.
- **Résultat obtenu** : OK (Le jeu demande au joueur de saisir un pseudo).

The screenshot shows a Java IDE with a file named "Lanceur.java". The main window displays a Snake game. The game area is a grid with a snake (represented by a series of connected line segments) and a trail of its previous positions. The snake is currently at the top left of the grid. The game instructions are listed below the grid:

1. Démarrer une partie joueur VS joueur
2. Démarrer une partie joueur VS IA
3. Redécouvrir les règles
4. Quitter

The user has entered "2" as their choice, and the prompt "Entrez votre pseudo :" is displayed, with the user's input "marvin" shown below it.

Test 2 : Placement d'un navire (porte-avion de taille 5)

- **Entrée** : L'utilisateur saisit les coordonnées (D3) et l'orientation du navire (h=horizontal).
- **Sortie** : Affichage du plateau mis à jour avec le navire positionner.
- **Résultat attendu** : Le jeu doit afficher le plateau avec le navire positionner et demander de positionner un autre navire.
- **Résultat obtenu** : OK (Le jeu doit afficher le plateau avec le navire positionner et demander de positionner un autre navire).

```

A B C D E F G H I J
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
8 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
9 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
10 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

marvin, place le Porte-avion (P) de taille 5 (format : A1) :
D3
sens ? (h/v)
h
```

```

A B C D E F G H I J
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ P P P P P ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
8 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
9 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
10 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

marvin, place le Croiseur (C) de taille 4 (format : A1) :
```

Test 3 : Collision avec un autre navire sur le plateau

- **Entrée** : L'utilisateur saisit les coordonnées(E2) et l'orientation du navire(v=verticale) .
- **Sortie** : Le jeu détecte qu'il y a collision avec un navire déjà présent sur le plateau et avertit le joueur et redemande de saisir des coordonnées.
- **Résultat attendu** : Le message "Collision détectée! Une case est déjà occupée." doit s'afficher et le joueur doit ressaisir les coordonnées.
- **Résultat obtenu** : OK (Le message "Collision détectée! Une case est déjà occupée." s'affiche et le joueur doit ressaisir les coordonnées).

```

A B C D E F G H I J
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ P P P P P ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
8 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
9 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
10 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

marvin, place le Croiseur (C) de taille 4 (format : A1) :
E2
sens ? (h/v)
v
Collision détectée! Une case est déjà occupée.
marvin, place le Croiseur (C) de taille 4 (format : A1) :
|
```

Test 4 : Tir sur une case déjà touchée

- **Entrée** : L'utilisateur saisit les coordonnées d'une case où il a déjà tiré (I5).
- **Sortie** : Le jeu détecte que le joueur a déjà tiré sur cette case et avertit le joueur pour qu'il puisse saisir d'autres coordonnées.
- **Résultat attendu** : Le message "Tir invalide vous avez déjà tiré ici !!" doit s'afficher et le joueur doit ressaisir les coordonnées.
- **Résultat obtenu** : OK (Le message "Tir invalide vous avez déjà tiré ici !!" s'affiche et le joueur doit ressaisir les coordonnées).



```
A TOI DE JOUER aleksa:

  A B C D E F G H I J
1  0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2  ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 0 ~ ~
3  ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4  ~ ~ 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ 0
5  ~ ~ ~ ~ ~ 0 ~ ~ X X
6  ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 0
7  ~ 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 0
8  ~ ~ ~ ~ ~ ~ 0 ~ ~ ~
9  ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
10 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Entrez tir (format : A1):
I5

Tir invalide vous avez déjà tiré ici !!
Entrez les coordonées pour le tir (format : A1):
|
```