

## GameEng

**Cas de test :** `GameEng::initOK`

- **Couverture** : préconditions
- **Objectif** : précondition satisfaite
- **Conditions initiales** : `Level::initOK`
- **Opérations** : `C0 := GameEng::init(L, 10, 1)`
- **Oracle** :
  - **postconditions** :
    - `GameEng::sizeColony(C0) = 10`
    - `GameEng::spawnSpeed(C0) = 1`
    - `GameEng::level(C0) = L`
    - `GameEng::gameOver(C0) = false`
  - **invariants** :
    - `GameEng::sizeColony(C0) > 0`
    - `GameEng::spawnSpeed(C0) > 0`
    - `GameEng::level(C0) != null`
- **Rapport** :
  - `sizeColony(C0) ≠ 10`
    - "Le sizeColony initiale devrait être 10."
  - `heigh(C0) ≠ 10`
    - "Le spawnSpeed initiale n'est pas 1."

**Cas de test :** `Level::initKO`

- **Couverture** : préconditions
- **Objectif** : précondition non-satisfaite
- **Conditions initiales** : vide
- **Opérations** : `C0 := GameEng::init(null, -5, -10)`
- **Oracle** :
  - Une exception `PreconditionError` doit être signalée
- **Rapport** :
  - pas d'exception
    - "Une exception `PreconditionError` doit être signalée."

**Cas de test :** `SUT::création de lemming sur la map`

- **Couverture** : scénario utilisateur
- **Objectif** : initialisation game et le déroulement d'un tour
- **Conditions initiales** :
  - `SUT::preparation de terrain`
  - `T0 := GameEng::init(L, 10, 1)`
- **Opérations** :
  - `T1 := GameEng::runTour(T0)`
- **Oracle** :  
  
`GameEng::¬gameOver(G)`  
`GameEng::nbCreeps(G) = 1`
- **Rapport** :
  - `GameEng::nbCreeps(T1) ≠ 1`
    - "il n'y a pas eu de création de Lemming"