# **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."
  + heigth(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::preparartion de terrain
  + T0 := GameEng::init(L, 10, 1)
* **Opérations** :
  + T1 := GameEng::runTour(T0)
* **Oracle** :

GameEng:: ¬gameOver(G)

GameEng::nbCrees(G) = 1

* **Rapport** :
  + GameEng::nbCrees(T1) ≠1
    - "il n’y a pas eu de création de Lemming"