

## Projet Bomberman - *Test de recette*

---

**Bisiaux** Alexandre  
**Guihal** Maxime  
**Guillermic** Brice  
**Rousseau** Simon



## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>1 Les tests</b>	<b>4</b>
1.1 Les tests réseau . . . . .	4
1.2 Les tests graphique . . . . .	4
1.3 Les tests de contrôleurs de jeu . . . . .	4
1.4 Les tests de jouabilité . . . . .	4
<b>Conclusion</b>	<b>5</b>

## Introduction

Dans ce rapport seront présentés les tests réalisés lors du rendu au client du programme terminé. Ces tests permettront de déterminer si le jeu fonctionne correctement.

## 1 Les tests

Les différentes fonctionnalités (réseau, graphique, etc ...) seront testées séparément.

### 1.1 Les tests réseau

Ces tests permettront de déterminer si le jeu est bien jouable en réseau.

Le premier test sera bien entendu de faire fonctionner le jeu sur un unique ordinateur.

Si ce test s'avère concluant, nous pourrons ensuite essayer d'ajouter un ordinateur et de vérifier que l'on puisse jouer puis d'ajouter encore deux autres ordinateurs au réseau afin de vérifier qu'avec un maximum de joueur, tous sur un ordinateur différent, le jeu fonctionne correctement.

### 1.2 Les tests graphique

Ces tests permettront de vérifier que l'interface graphique fonctionne correctement.

Ces tests sont simples, il suffira de lancer le jeu, de tester les différents choix du menu, ainsi que de tester l'affichage durant la phase de jeu.

### 1.3 Les tests de contrôleurs de jeu

Ces tests permettront de vérifier que les contrôleurs de jeu permettent de jouer au jeu.

### 1.4 Les tests de jouabilité

Ces tests permettront de déterminer si le jeu dans sa globalité (gestion des parties, du multijoueurs, etc ...) fonctionne bien.

Ces tests de jouabilité consisteront à faire plusieurs parties et de vérifier que le jeu fonctionne bien. Pour cela, deux joueurs sur un même ordinateur suffiront à déterminer cela.

## Conclusion

La liste de test ci-dessus n'est pas exhaustive. Des tests pourront donc être ajoutés dans le futur.