

École polytechnique de l'Université de Nantes
Département informatique

Projet Bomberman

Test de recette

Bisiaux Alexandre
Guihal Maxime
Guillermic Brice
Rousseau Simon

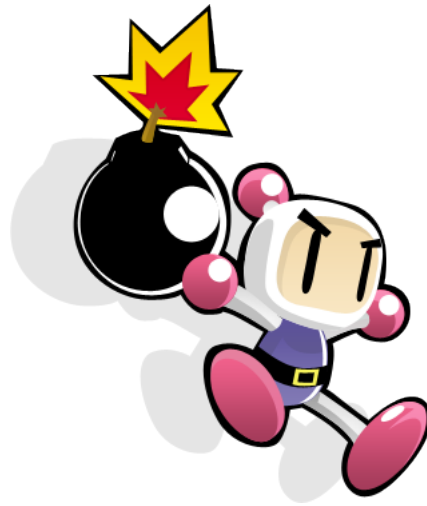


Table des matières

Introduction	3
1 Les conditions de tests	4
1.1 Les ordinateurs	4
1.2 Le réseau	4
2 Les tests	4
2.1 Tests du réseau	4
2.2 Tests d'interface graphique	4
2.3 Tests de contrôleurs de jeu	4
2.4 Tests de jouabilité	5
Conclusion	6

Introduction

Dans ce rapport ¹ sont présentés les tests qui seront réalisés lors du rendu au client du programme terminé. Ces tests permettront de déterminer si le jeu fonctionne correctement.

Les différentes fonctionnalités (gestion du réseau, interface graphique, jouabilité, ...) seront testées séparément.

-
1. Fonctions :
 - Rédacteurs :
 - Bisiaux Alexandre
 - Guihal Maxime
 - Guillermic Brice
 - Rousseau Simon
 - Relecteurs :
 - Guihal Maxime
 - Rousseau Simon

1 Les conditions de tests

1.1 Les ordinateurs

Les tests seront effectués sur les ordinateurs de la salle réseau. Le programme sera exécuté à partir d'une distribution Linux Ubuntu équipée des bibliothèques nécessaires au programme.

1.2 Le réseau

Les ordinateurs de test seront préalablement tous reliés et configurés afin de former un réseau local.

2 Les tests

2.1 Tests du réseau

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

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

Le second test consistera à ajouter un ordinateur et de vérifier que l'on puisse jouer en réseau.

Le test suivant consistera à ajouter encore deux autres ordinateurs afin de vérifier qu'avec un maximum de joueur, tous sur un ordinateur différent, le jeu fonctionne correctement.

2.2 Tests d'interface graphique

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

Le premier test d'interface graphique consistera à naviguer dans les menus afin de vérifier que leur affichage fonctionne.

Le test suivant consistera simplement à jouer et de terminer une partie afin de tester l'affichage final.

2.3 Tests de contrôleurs de jeu

Ces tests permettront de vérifier que les contrôleurs de jeu permettent de jouer au jeu. De plus ils permettront de vérifier le bon fonctionnement du paramétrage des commandes.

Un premier test consistera à utiliser un clavier pour deux. Ceci permettra de vérifier si toutes les interactions des touches du clavier fonctionnent bien.

Le second test consistera à utiliser un joystick. Ceci permettra de tester la configuration ainsi que le paramétrage des touches.

Le troisième test consistera à utiliser la Wiimote. Ceci permettra de tester la configuration ainsi que le paramétrage des touches.

2.4 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 utilisant un clavier suffiront à déterminer cela.

Conclusion

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

Le client peut, s'il le désire, ajouter ses propres tests afin de se persuader du fonctionnement correct du jeu.