# Test en fonction des objectifs

Exemple :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EX0 | Tache exemple | Validée | Refusée |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID tâche | Description | Validée | Refusée |
| MAP0 | Les niveaux sont bien sauvegardés dans des fichier externes | Validée |  |
| MAP1 | Chargement d’un niveau | Validée |  |
| MAP2 | 2 niveaux jouables (+MAR0) | Validée |  |
| GP0.1 | Test collisions mario avec décor | Validée |  |
| GP0.2 | Test collisions goomba avec décor | Validée |  |
| GP0.3 | Test collisions bonus avec décor | Validée |  |
| GP1 | Test collisions entités entre elles | Validée |  |
| ENN0 | Les ennemis sont présents tout au long du niveau | Validée |  |
| ENN1 | Déplacements aléatoires des ennemis (+GP0.2) | Validée |  |
| ENN2 | Mario perd son powerUp / meurt lors de la collision avec un ennemi. (+GP0.3) | Validée |  |
| MAR0 | Démarrage des niveaux au début | Validée |  |
| MAR1 | Mario peut avancer à l’aide de la touche voulue | Validée |  |
| MAR2 | Mario peut reculer à l’aide de la touche voulue | Validée |  |
| MAR3 | Mario peut sauter à l’aide de la touche voulue | Validée |  |
| BON0 | Les bonus sortent bien d’une secret-box lorsque mario la frappe | Validée |  |
| BON1 | Interaction entre Mario et un bonus lorsqu’ils se rencontrent (+GP0.3) | Validée |  |
| PLA1 | Présence d’un bouton sauvegarder fonctionnel | Validée |  |
| PLA2 | Fichier créé au nom du joueur, efface l’ancien si existant | Validée |  |
| PLA3 | La save contient bien toutes les informations de la structure « Stats » | Validée |  |
| PLA4 | Les loads de save sont bien effectuée et ont retrouve bien toute les informations sauvegardées | Validée |  |
| PIE0 | Lorsque le joueur récupère des pièces (cas normal et cas provenant d’un bloc) le compteur s’actualise correctement | Validée |  |
| PIE1 | Récupérer 100 pièces permet d’obtenir un essai supplémentaire et réinitialise le nombre de pièce du joueur | Validée |  |
| MORE0 | Plus de niveaux | Validée |  |
| MORE1 | Vérifications précédentes avec les nouveaux ennemis | Validée |  |
| MORE2 | Vérifications précédentes et déplacement propre au powerUp (rebond) | Validée |  |
|  |  |  |  |

Objectif 1 : 2 ou 3 map.

Test1 :

- Parcourir les maps avec le perso, vérifier les collisions avec le décor, bon déroulement du fond.

Objectif 2 : Goomba

Test2 :

- Goomba qui avance, le personnage meurt lorsqu’il en rentre en contact avec, collision du Goomba avec le décor.

Objectif 3 : Power Up = champi rouge, 1UP, étoile

Test3 :

- Champi rouge et 1UP se déplace de façon à fuir le personnage, mario grandit lorsqu’il touche le champi rouge, il gagne une vie lorsqu’il touche le 1UP, étoile rebondit en touchant le sol, mario tue alors tous les ennemis en les touchant (possible augmentation de vitesse), mais meurt dans les trous. Power up doivent aussi entrer en collision avec le décor.

Objectif 4 : block : sol, brique, bloc bonus

Test4 :

- sol solide, bloc bonus et brique interagissent avec le perso qui saute, brique se casse quand mario est « grand », bloc bonus donne un bonus (choisi au préalable Etoile, champi rouge, 1UP, pièce).

Objectif5 : mécaniques du personnage : sauter, courir, accroupit

Test5 :

-Test des déplacements basiques du personnage (gauche droite) et interaction avec le décors. Courir en se déplaçant + touche courir = vitesse qui augmente.

-Le saut doit garder l’inertie et la direction que mario avait avant de sauter, il doit retomber au sol après avoir sauté et interagir correctement avec les blocs qu’il rencontre dans son saut.

- Accroupit (bonus) doit réduire la hitbox de mario, garder l’inertie du mouvement précèdent, peut toujours sauter mais plus marcher.