

s8-app1-plan-test

Plan de test:

Tests unitaires:

Planification:

- se déplacer d'une case à l'autre (en ligne droite)
 - succès, le joueur se déplace en ligne droite d'une case à l'autre.
- se déplacer sur 3 cases en coin
 - succès, le joueur tourne le coin en diagonal.
- se déplacer le long d'un chemin prédéfini (avec lignes droites et coins)
 - succès, le joueur se déplace le plus rapidement possible du début à la fin du chemin.
- trouver le chemin le plus rapide du début à la fin avec A* (chemin 1)
 - succès, le chemin trouvé est effectivement le chemin le plus vite, lorsqu'on compte les cases nous-même.
- se déplacer du début à la fin dans le labyrinthe sans monstres et obstacles en utilisant le chemin trouvé (chemin 1)
 - succès, le joueur se rend à la fin en suivant le chemin prescrit.
- Trouver un chemin qui passe par tous les coins et trésors et se rend à la fin dans n'importe quel ordre (chemin 2)
 - succès, le chemin trouvé passe par tous les items
- se déplacer du début à la fin dans le labyrinthe sans monstres et obstacles en utilisant le chemin trouvé (chemin 2)
 - succès, le joueur se rend à la fin après avoir ramassé tous les items.
- Trouver un chemin plus efficace pour passer par tous les points en moins de cases que chemin 2 (chemin 3)
 - succès, le chemin trouvé passe par moins de cases que le chemin 2
- se déplacer du début à la fin dans le labyrinthe sans monstres et obstacles en utilisant le chemin trouvé en 25% moins de temps que chemin 2 (chemin 3)
 - succès, le chemin trouvé est 50% plus vite que le chemin 2.

Logique Floue:

- se déplacer d'une case à l'autre en passant par une case vide avec la logique floue.
 - succès, le joueur se déplace d'une case à l'autre sans entrer en contact avec le mur.
- se déplacer d'une case à l'autre en passant par une case avec un obstacle avec la logique floue. (éviter un obstacle)

- succès, le joueur se déplace d'une case à l'autre sans entrer en contact avec le mur et l'obstacle.
- se déplacer sur 3 cases en coin où la case du centre possède un obstacle, avec la logique floue. (éviter un obstacle)
 - succès, le joueur se déplace d'une case à l'autre sans entrer en contact avec le mur et l'obstacle.
- se déplacer du début à la fin dans le labyrinthe de validation modifié où toutes les cases sont des obstacles
 - succès, le joueur se déplace du début à la fin sans entrer en contact avec les murs et les obstacles.

Génétique:

- battre le monstre 1 en mockfight()
 - succès, un joueur pour battre le monstre est trouvé en une génération.
- battre le monstre 2 en mockfight()
 - succès, un joueur pour battre le monstre est trouvé en une génération.
- battre le monstre 3 en mockfight()
 - succès, un joueur pour battre le monstre est trouvé en une génération.
- battre le monstre extra hard en mockfight()
 - succès, un joueur pour battre le monstre est trouvé en moins de 150 générations.
- battre un monstre en se déplaçant dans le labyrinthe modifié sans obstacles
 - succès, le joueur change ses attributs juste avant de rencontrer le monstre et le bat en passant par sa case dans le labyrinthe.
- battre tous les monstres en se déplaçant dans le labyrinthe modifié sans obstacles, du début à la fin
 - succès, le joueur se rend du début à la fin du labyrinthe en battant tous les monstres

Tests intégration:

- passer du début à la fin le labyrinthe 1
 - succès, le joueur se déplace du début à la fin du labyrinthe
- passer du début à la fin le labyrinthe 2
 - succès, le joueur se déplace du début à la fin du labyrinthe en évitant les obstacles
- passer du début à la fin le labyrinthe 3
 - succès, le joueur se déplace du début à la fin du labyrinthe en évitant les obstacles et un monstre
- passer du début à la fin le labyrinthe 4
 - succès, le joueur se déplace du début à la fin du labyrinthe en évitant les obstacles et un monstre
- passer du début à la fin le labyrinthe de validation
- succès, le joueur se déplace du début à la fin du labyrinthe en évitant les obstacles et un monstre. Bonne validation!