# Tests fonctionnels

1. Vérifier que le bouton « quitter » quitte le jeu.
2. Vérifier que le bouton commencer désactive le menu.
3. Vérifier que la fonction « Generation » ne sort pas des limite lors de la vérification des tuiles adjacente.
4. Vérifier que la vérification des bordure et des murs des tuile adjacente fonctionne
5. Vérifier qu’une tuile ne peut pas se générer dans une tuile existante.
6. Vérifier que la fonction « VérifierTuile » ajout une restriction supplémentaire pour rendre le labyrinthe accessible partout lors de la création de nouvel zone après la suppression de tuile problématique.
7. Vérifier que la fonction « VérifierTuile » supprime les bonnes tuiles de la liste de « possibiliterRestante »
8. Vérifier que la fonction « Generation » supprime les bonnes tuiles de lorsque la tuile est
9. Vérification de l’emplacement des tuiles initiales.
10. Vérifier que la fonction « EffaceEtRemplirListe » ajoute toutes les types de tuile.
11. Vérifier que la fonction « GenerationDesLeviers » génère les leviers dans une zone accessible par le joueur.
12. Vérifier que la fonction « GenerationDesLeviers » génère les leviers dans la bonne orientation dépendant du mur sur lequel il est placé.
13. Vérifier que la fonction « VerifierSiAccessible » parcourt toute les tuiles qui sont accessible et ne va pas dans une tuile innacessible.
14. Vérifier que la fonction « Parcourir » compte le nombre de tuile accessible.
15. Vérifier que la fonction « GenereEnemi » génère l’ennemie dans une zone accessible pour le joueur.
16. Vérifier que la fonction « GenereEnemi » génère l’ennemie loin du joueur la majorité du temp.
17. Vérifier que l’ennemi est actif une fois que le joueur clique sur commencer.
18. Vérifier que la fonction « EnleverZoneInaccessible » Supprime la tuile dans le tableau et dans le jeu.
19. Vérifier que la fonction « EnleverZoneInaccessible » permet d’avoir une nouvelle zone accessible.
20. Vérifier que le script mort fonctionne avec un texte « Vous êtes mort » qui retourne au menu après une seconde.
21. Vérifier que le script sortie fonctionne avec un texte « Vous avez gagné» qui retourne au menu après une seconde.
22. Vérifier que la ligne de vue du minotaure fonctionne.
23. Vérifier que le minotaure peut se promener dans le labyrinthe de façon aléatoire.
24. Vérifier que lorsque le minotaure poursuit le joueur lorsqu’il voit le joueur .
25. Vérifier que le minotaure poursuit le joueur même s’il ne le voit pas.
26. Vérifier que le minotaure oublie le joueur après 5 seconde sans le voir.
27. Vérifier que le minotaure est plus rapide après chaque levier activer.
28. Vérifier que lorsque le minotaure touche le joueur l’« event joueurMort » est activé.
29. Vérifier que le joueur peut se déplacer.
30. Vérifier que le joueur peut courir.
31. Vérifier que le joueur peut regarder avec sa souris et tourné.
32. Vérifier que les leviers sont activés quand le joueur les actives.
33. Vérifier que le texte dans le « UI »i de la caméra est mis à jour quand le joueur active un levier;
34. Vérifier que l’activation des leviers active l’« event activation » une fois activé.
35. Vérifier que la porte de sortie ouvre une fois que tous les leviers sont activés.
36. Vérifier que la fonction « ActivationLevier » active l’«ouverture».
37. Vérifier que chaque tuile à les bonnes informations dans le script mur attacher à la tuile.