

# Test unitaire

Le test unitaire est un élément très important lors de la création de l'Escape Room en classe. Il vous assure également que l'épreuve des énigmes ne sera pas entravée par des problèmes de mécanique. En effectuant de tels tests, les enseignants sont sûrs que tous les aspects du jeu fonctionneront correctement. Le test unitaire est la première phase du test complet de l'ER car après ce test vient le test des énigmes puis le test global.

## Comment réaliser des tests unitaires :

- La salle elle-même - L'enseignant doit s'assurer que la salle où se déroule l'escape game correspond au scénario du jeu en fonction du nombre d'élèves concernés. Tous les outils doivent être placés dans le bon ordre sans être mélangés.
- Les éléments à manipuler pour résoudre les énigmes (mots croisés, énigmes, sudokus, indices cachés, etc.) - Les éléments mentionnés doivent être propres, précis et lisibles. Les éléments de jeu pour la lecture et l'écriture doivent être adaptés aux besoins de tous les élèves (type et taille de police, petits morceaux de texte, instructions claires et concises, etc).
- Des éléments technologiques (un projecteur, des lumières, des haut-parleurs, etc.) - Avant le début du cours, l'enseignant doit vérifier si le projecteur, les lumières, les haut-parleurs sont allumés et fonctionnels afin d'éviter tout contretemps pendant le jeu.
- Les casiers ou autres éléments de blocage (cadenas, chaînes, mots de passe, etc.) - Tous ces éléments doivent faire l'objet d'une vérification complète avant d'être utilisés.
- Les enseignants doivent s'assurer que les cadenas fonctionnent et qu'il y a des clés pour chaque serrure.
- Souvent, un chronomètre est nécessaire - La gestion du temps est importante pour les Escape Room. Les enseignants doivent utiliser un chronomètre précis.



# Test unitaire

## Référence

Denham, A. (2016). Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting, Technology, Knowledge and Learning 21(2)

Becker, K. & Parker, J.R. (2014). Methods of Design, an Overview of Game Design Techniques, Library of Congress

School break, Designing educational escape rooms. [Online]. Available at :[http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB\\_Handbook\\_2\\_desinging\\_eERs.pdf](http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf) (Last accessed: 01 March 2021)

