Для модульного тестирования была выбрана стратегия восходящего тестирования. Его основными преимуществами являются:

* Имеет преимущества, если основные ошибки встречаются главным образом на нижних иерархических уровнях программы
* Легче создавать тестовые условия
* Проще обеспечить наблюдение за результатами тестирования

Порядок тестирования:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | класс/метод | метод |
| 1 | Cell | белый ящик |
| 2 | Field.fillCell | белый ящик |
| 3 | Field.fillCell | белый ящик |
| 4 | Result | черный ящик |
| 5 | SingleResult | черный ящик |
| 6 | PairResult | черный ящик |
| 7 | User.changeRating | черный ящик |
| 8 | User.changeStat | черный ящик |
| 9 | Game.makeMove | белый ящик |
| 10 | Game.leave | черный ящик |
| 11 | SingleGame.takeHint | белый ящик |
| 12 | SingleGame.changeTime | белый ящик |
| 13 | SingleGame.save | белый ящик |
| 14 | PairGame.makeMove | белый ящик |
| 15 | PairGame.changeScore | черный ящик |

CASE-средство для модульного тестирования: JUnit.