

5.0 Documento dei test

Al fine di testare le funzionalità principali del progetto Dama, sono stati utilizzati principalmente quattro criteri di testing: blackbox con tecniche di copertura delle classi di equivalenza (dove possibile), tecnica di analisi dei valori estremi, tecniche di copertura della funzionalità e tecniche di test umano. Sono stati testati in particolare i metodi più significativi riguardanti le classi Partita, Damiera e Giocatore.

Test classe Partita:

- inserimento giocatore (testInsertGiocatore())

- sorteggio (testSorteggio())

- scambio giocatore (testSwitchGiocatore())

- proposta Pareggio (testProposePareggio())

- Sconfitta del giocatore senza pedine (testSconfitta_Observer())

(viene testato il corretto funzionamento dell osservatore non appena vengono settate 0 pedine ad un giocatore)

Test classe Damiera:

- ricerca casella (testGetCasella())

- testScrollMosse()

(viene settata la damiera così da avere specifiche mosse in determinate caselle di origine. Viene poi verificato il corretto risultato del metodo, confrontando la casella di destinazione inserita con le possibili destinazioni salvate nelle caselle di origine)

- Aggiornamento damiera (testUpdateDamiera())

- Diventa dama (testBecomeDama_Observer)

(viene testato il corretto funzionamento dell osservatore settando una casella sulla prima o l'ultima riga della damiera)

Test classe Giocatore:

- *selezione casella di origine* (testSelectOrigine())

(non è stato possibile testare input nel dominio delle classi di equivalenza non valide, per la natura ricorsiva del metodo nel caso in cui vengono inseriti input errati)

- *selezione casella di destinazione* (testSelectDestinazione())

(discorso analogo al testSelectOrigine())

- verifiche delle possibili destinazioni, date più caselle di origine (testEvaluateMosse())

- testValidateMossa()

- Sconfitta giocatore