

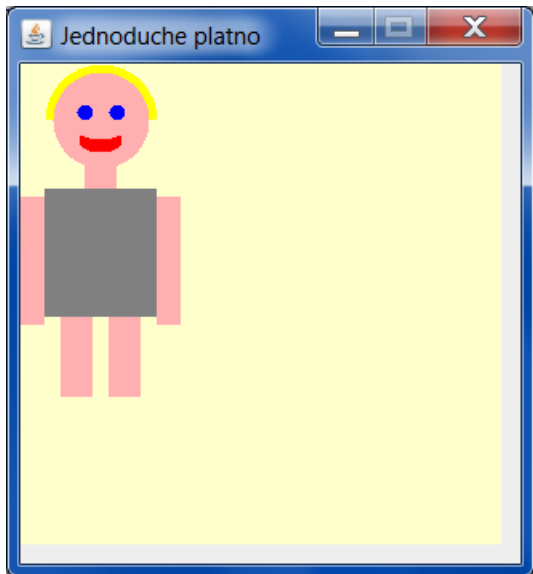
1. Domácí úloha 01

Základní informace:

- **Účel:** procvičení práce s třídami a jejich instancemi v prostředí BlueJ; dále slouží pro základní orientaci ve způsobu testů
- **Kostra:** 01_VytvareniOsoby.zip
- **Odevzdávaný soubor:** TestOsoby.java

Zadání:

- zasíláním zpráv příslušným třídám vytvořte jejich instance, které vykreslí obrázek osoby:



- vytvořené instance uložte do předpřipravené třídy `TestOsoby` pomocí příkazu z místní nabídky *Dosavadní činnost > Testovací přípravek*
 - touto činností vlastně třídu `TestOsoby` měníte
- jednotlivé instance se musí jmenovat:

```
vlasý, prekryvVlasu, hlava, praveOko, leveOko, usmev, prekryvUsmevu,  
krk, telo, levaRuka, pravaRuka, levaNoha, pravaNoha
```

- do Portálu odevzdáte soubor `TestOsoby.java`, ve kterém na jeho začátku příslušně změníte

```
* @author    Pavel Herout  
* @version   3.00.000
```

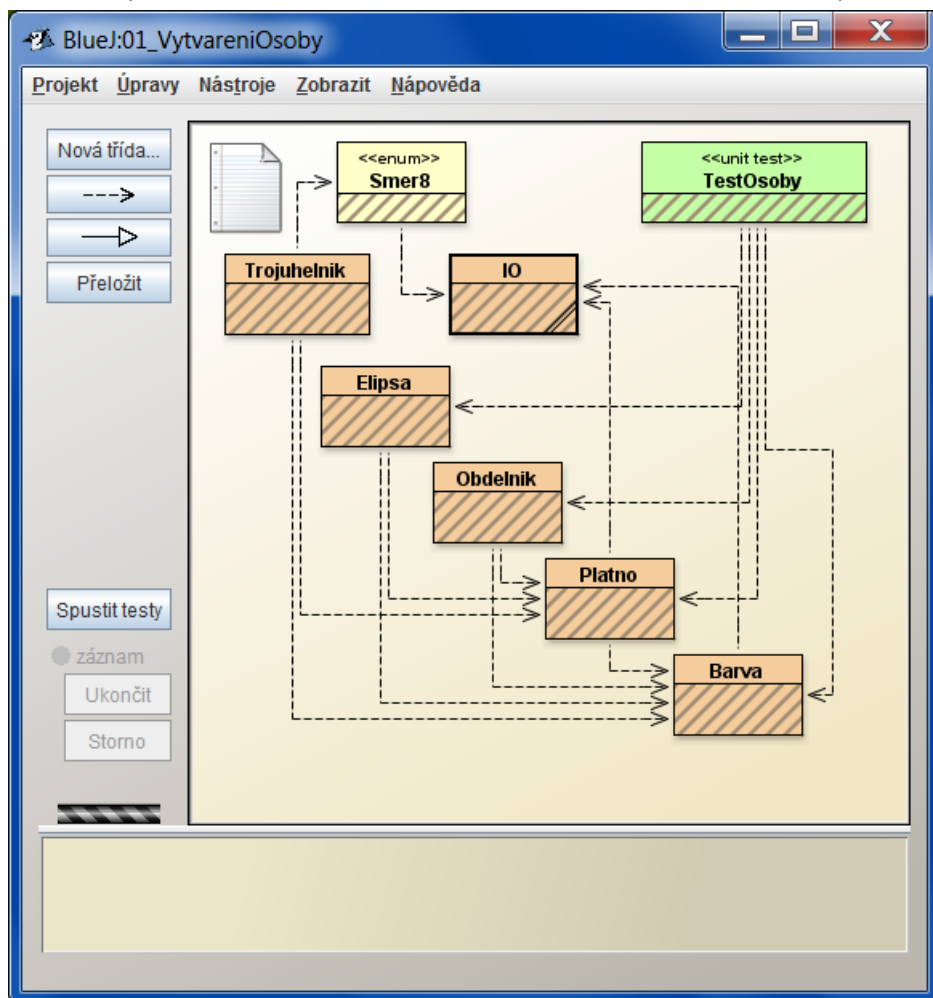
verzi nastavte podle odhadu počtu potřebných pokusů

- v tomto souboru dále postupně odkomentujete celou metodu `public void testVytvareniOsoby()`

Postup řešení:

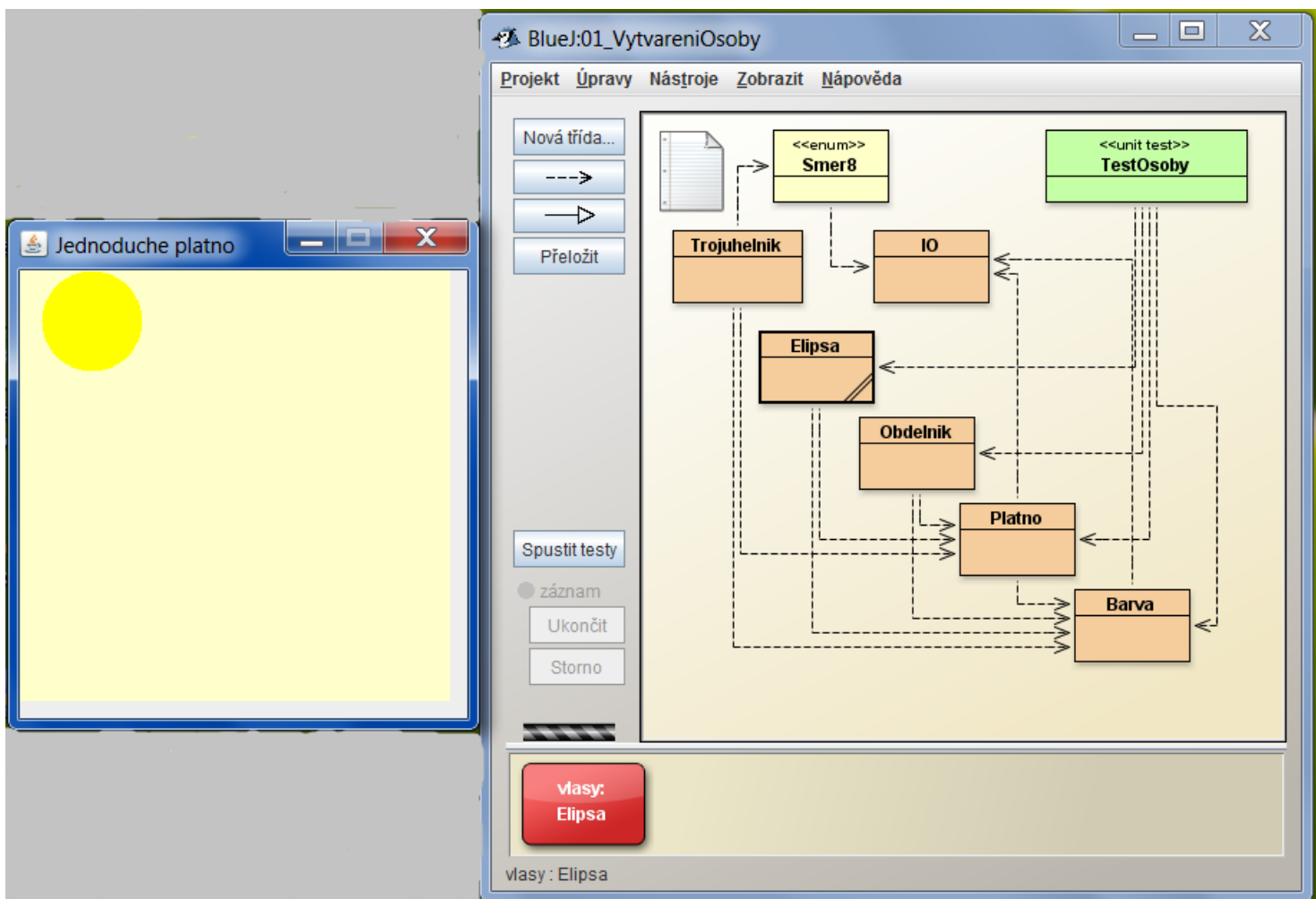
- stáhněte si soubor `01_VytvareniOsoby.zip` a rozbalte jej

- v BlueJ (musíte mít nainstalovanou českou verzi z Portálu!) otevřete projekt 01_VytvoreniOsoby

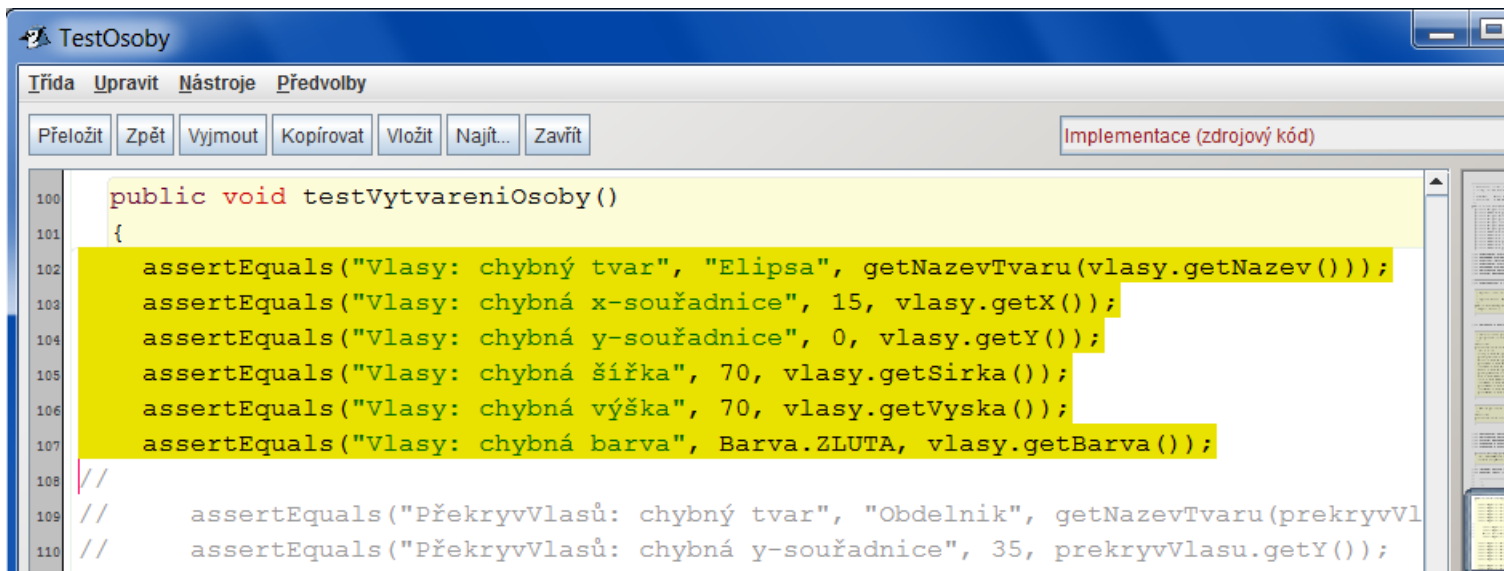


- projekt přeložte a otevřete třídu TestOsoby
- zasláním zprávy (`new Elipsa(int x, int y, int sirka, int vyska, Barva barva)`) z místní nabídky (otevře se kliknutím pravým tlačítkem myši na odělníčku se jménem třídy) třídy Elipsa

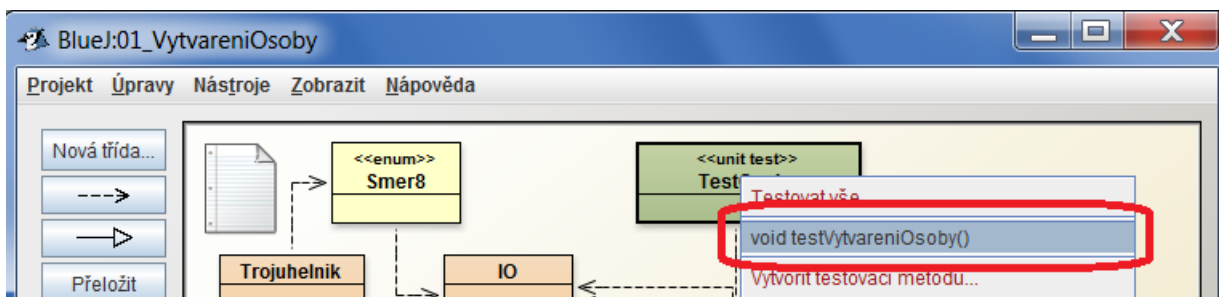
dostanete:



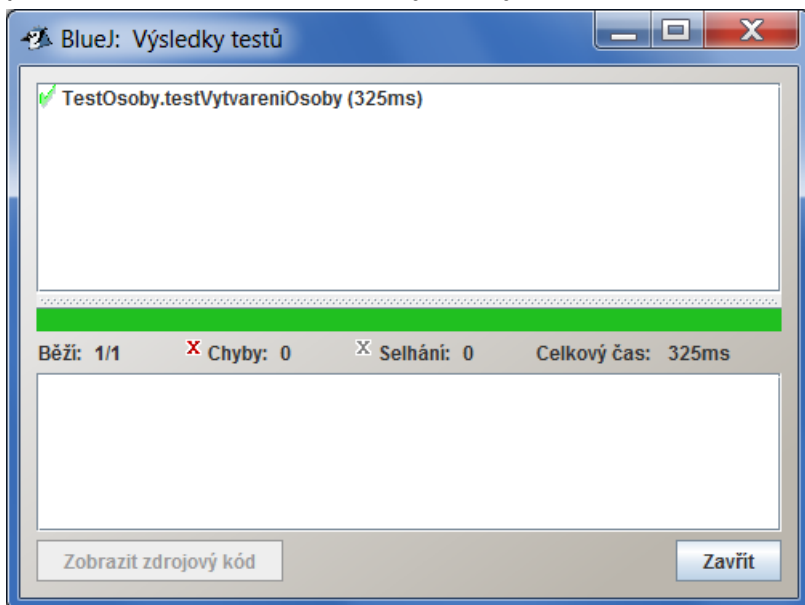
- příkazem z místní nabídky *Dosavadní činnost* > *Testovací přípravek* uložte instanci do třídy TestOsoby
- ve třídě TestOsoby odkomentujte (např. pomocí <F7>) v metodě testVytvoreniOsoby() příslušnou část testů



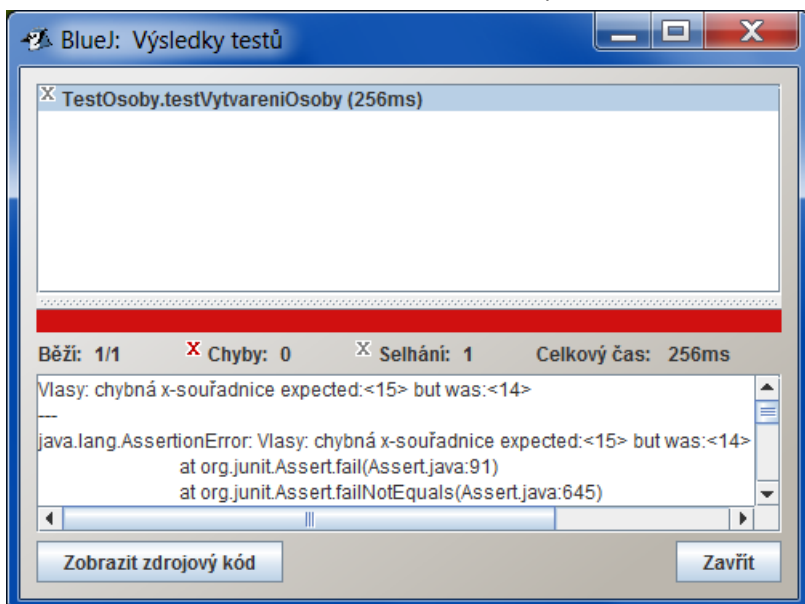
- třídu TestOsoby přeložte a z její místní nabídky spusťte *Testovat VytvoreniOsoby*



- příkazem *Zobrazit / Ukázat výsledky testů* zobrazíte okno výsledků



- pokud jste se při zadávání konstant vytvářené instance spletli, objeví se (po kliknutí na řádek `TestOsoby.testVytvoreniOsoby()`):



- z chybového výpisu zjistíte, proč test neproběhl správně
- v případě chyby máte možnosti:
 - pokračovat úplně od začátku a zadat správné konstanty
 - editovat příslušnou řádku metody `setUp()` třídy `TestOsoby`

- tímto způsobem budete pokračovat do té doby, než vytvoříte celý obrázek osoby, který vyhoví všem testům, které budete postupně odkomentovávat
- pozor na skutečnost, že do zásobníku odkazů nelze přidávat, je možné jen celý zásobník přepsat dávkou nově vzniklých objektů
 - další možností je zapsat zprávu pro vytvoření instance přímo do metody `setUp()`
 - doporučuji vyzkoušet obě možnosti
- při vytváření dalších instancí použijte přirozenou inteligenci -- tvary a jejich rozměry odhadněte z obrázku (např. krk bude tvořen obdélníkem, překrytí úsměvu elipsou, atd.)
 - je záměr, abyste vícekrát po sobě spustili test a zkoušeli se orientovat ve zdrojovém kódu třídy `TestOsoby`
- finální verzi třídy `TestOsoby` budete odevzdávat