

Fiche de Jeux de tests

Ici, nous testons la méthode Extract(), nous avons 4 variables d'entrées, 2 objets, et 2 positions, nous testons donc si un robot de même type que la mine peut y extraire du minerai, si un robot de type différent de la mine peut y extraire du minerai et si un robot peut extraire sans être dans une mine.

Extraire() :

Objet 1	Position Objet 1	Objet2	Position Objet 2	Résultat attendu	Résultat reçu
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Mine (Type Or)	X = 5, y = 5	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Mine (Type Nickel)	X = 5, y = 5	True	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Mine (Type Nickel)	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Mine (Type Or)	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Vide	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Vide	X = 5, y = 5	False	

Ici, nous testons la méthode Déposer(), nous avons toujours 4 variables d'entrées, 2 objets, et 2 positions, nous testons donc si un robot de même type que l'entrepôt peut y déposer du minerai, si un robot de type différent de l'entrepôt peut y déposer du minerai et si un robot peut déposer du minerai sans être dans un entrepôt.

Déposer() :

Objet 1	Position Objet 1	Objet2	Position Objet 2	Résultat attendu	Résultat reçu
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Or)	X = 5, y = 5	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	True	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Or)	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Jardin	X = 5, y = 5	False	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Jardin	X = 5, y = 5	False	

Ici, nous testons la méthode goTo(), qui gère les déplacements et les collisions nous avons cette fois ci 5 variables d'entrées, 2 objets, et 2 positions et 1 direction de déplacement, nous testons si un robot peut se déplacer dans toutes les directions, si un robot peut sortir de la grille, si un robot peut aller sur une case déjà occupé par chacune des entités (Mine, Entrepôt, Robot, lac), si un robot peut aller dans une mine peut importe son type et si un robot peut aller dans un entrepôt peu importe son type.

goTo() :

Objet 1	Position Objet 1	Objet2	Position Objet 2	Direction	Résultat attendu	Résultat reçu
Robot	X = 5, y = 5	Jardin	X = 5, y = 4	Nord	True	
Robot	X = 5, y = 5	Jardin	X = 5, y = 6	Sud	True	
Robot	X = 5, y = 5	Jardin	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot	X = 5, y = 5	Jardin	X = 4, y = 5	Ouest	True	
Robot	X = 0, y = 0	Vide (Hors grille)	X = 0, y = -1	Nord	False	
Robot	X = 0, y = 0	Vide (Hors grille)	X = -1, y = 0	Ouest	False	
Robot	X = 10, y = 10	Vide (Hors grille)	X = 10, y = 11	Sud	False	
Robot	X = 10, y = 10	Vide (Hors grille)	X = 11, y = 10	Est	False	
Robot	X = 5, y = 5	Robot	X = 6, y = 5	Est	False	
Robot	X = 5, y = 5	Lac	X = 6, y = 5	Est	False	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Or)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Nickel)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Or)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Entrepot (Type Nickel)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Mine (Type Or)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Mine (Type Nickel)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Nickel)	X = 5, y = 5	Mine (Type Or)	X = 6, y = 5	Est	True	
Robot (Type Or)	X = 5, y = 5	Mine (Type Nickel)	X = 6, y = 5	Est	True	