

# Point de vigilances de l'application

---

## Librairie pickomino-jar

---

Le mode debug nous permettra de simuler le serveur pour le besoin de nos tests.

Il nous permettra aussi de choisir les dés exacts que l'on veut obtenir pour nous permettre de tester nos méthodes dépendantes du résultat de ceux-ci sans avoir à subir l'aléatoire.

Les exceptions du companion "factory" nous permettront également de récupérer les erreurs liées à la classe Connector plus facilement.

La doc ne nous donne pas d'infos claires sur la privatisation des variables et méthodes ce qui réduit notre efficacité sur l'écriture de tests.

## Application Pickomino

---

### Modele

Toutes les méthodes/variables du modèle citées auront besoin de getter/setter ou être publiques ou avoir un stub pour pouvoir les moduler:

la variable nb\_joueurs

la variable est\_local

la variable key

la variable id

En ce qui concerne les méthodes je ne peux pas encore en parler car pas encore totalement définies

### Vue

Les vues sont assez compliquées à tester à part visuellement donc les seules choses que l'on pourra tester sont les méthodes de celle-ci

### Controleur

Les contrôleurs seront eux aussi assez compliqués à tester car pas encore définies et très variables de plus qu'ils agissent sur des événements par exemple.