

TESTAUSDOKUMENTAATIO

Automaattisesti ei testattu graafista kayttoliittymaa ja sita kayttavia pelilogiikkaan kuuluvia metodeja. Pelilogiikan metodit, joita ei ole testattu on listattu alla olevassa taulukossa. Luokan nimen edessa oleva indeksi kertoo alempana, mihin luokan metodiin Miksei testattu?- ja Miten testattiin? -sarakkeiden arvot kuuluvat.

Graafista kayttoliittymaa testataan kasin pelaamalla Neljansuora-pelia. Alun kyselyjen toiminnan nakee, kun lautaruutu avautuu ensimmäisen kerran. Jos lauta on oikean kokoinen ja peli loppuu annetun suoran pituuden kohdalla, toimii kayttoliittyma. Piirtoalustan toiminnan nakee, kun peli-ikkuna aukeaa. Jos laudalla nakyy erivarisia palloja ja niiden maara vaihtelee, toimii piirtoalusta.

Tekstikayttoliittymän tulostamista ja nappuloiden syöttämistä voi testata kasin, kun pelataan Neljansuoraa tekstikayttoliittymassa. Jos lauta sisältää erilaisia merkkejä (X, O ja .), toimii tekstikayttoliittymän tulostaminen. Jos laudan sisältö muuttuu uuden nappulan lisaamisen jälkeen, toimii nappulan lisaaminen.

Nro	Luokka	Ei yksikkotestattu metodi
1	Pelilauta	tulostaPelilauta()
2	Pelilauta	luoPelaajatGraafiseenKayttoliittymaan(int pelaajaMaara)
3	Pelilauta	kysyPelaajanNimi(int indeksi)
4	Pelilauta	teeTekstikayttoliittymänSiirrotKaikillePelaajille()
1	Neljansuora	lisaaPelaajatGraafiseenKayttoliittymaan()
2	Neljansuora	kaynnista()
3	Neljansuora	pelaaKierros()
1	LautaKasittelija	tulostaPelilauta()
2	LautaKasittelija	luePelaajanSiirto(String nimi)
		Miksei testattu?
1	Pelilauta	Tulosteen testaaminen ei sujunut pelkillä yksikkotesteilla.
2	Pelilauta	Metodi kutsuu metodia, joka kayttää J-OptionPane-luokkaa.
3	Pelilauta	Metodi kayttää J-OptionPane-luokkaa.
4	Pelilauta	Metodissa kaytetaan Scanner-luokkaa.
1	Neljansuora	Metodi kayttää luokan Pelilauta kautta J-OptionPane-luokkaa.
2	Neljansuora	Metodissa kutsutaan Pelilaudan Scanneria kayttavaa metodia.
3	Neljansuora	Metodissa kutsutaan Pelilaudan Scanneria kayttavaa metodia.
1	LautaKasittelija	Tulosteen testaaminen ei sujunut pelkillä yksikkotesteilla.
2	LautaKasittelija	Metodissa kaytetaan Scanner-luokkaa.
		Miten testattiin?
1	Pelilauta	Tekstikayttoliittymassa oikea tulostus tarkistetaan kierrosten jälkeen, kun nappulat on pudotettu.
2	Pelilauta	Graafista kayttoliittymaa kaynnistettaessa voidaan testata pelaajien nimien antamista.
3	Pelilauta	Graafista kayttoliittymaa kaynnistettaessa voidaan testata pelaajien nimien antamista.
4	Pelilauta	Tekstikayttoliittymassa tarkistetaan nappulan sijoittuminen oikealle riville oikeaan paikkaan.

Testausdokumentaatio

1Neljansuora	Graafista kayttoliittymaa kaynnistettaessa voidaan testata pelaajien nimien antamista.
2Neljansuora	Tekstikayttoliittymassa tarkistetaan,ettei peli lopu ennen kuin laudalla riittavan pitka suora/se taysi.
3Neljansuora	Tekstikayttoliittymassa tarkistetaan nappulan sijoittuminen oikealle riville oikeaan paikkaan
1LautaKasittelija	Tekstikayttoliittymassa oikea tulostus tarkistetaan kierrosten jalkeen, kun nappulat on pudotettu.
2LautaKasittelija	Tekstikayttoliittymassa tarkistetaan nappulan sijoittuminen oikealle riville oikeaan paikkaan