



AVIGNON
UNIVERSITÉ

Rapport du travail pratique n°6

Jérôme CHEN

8 avril 2024

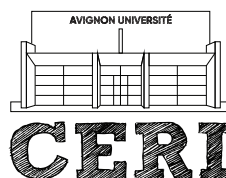
Master 1
Spécialisation IA

UE Génie Logiciel avancé
UCE Techniques de test

Responsables

SALAS Daniel
FERREIRA Emmanuel
BONNEFOY Ludovic

UFR
SCIENCES
TECHNOLOGIES
SANTÉ



CENTRE
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE
ceri.univ-avignon.fr

Sommaire

Titre	1
Sommaire	2
1 Problèmes trouvés avec l'implémentation de l'interface IPokemonFactory	3
1.1 Valeurs des identifiants possibles	3
1.2 Valeurs des statistiques	3
1.3 Absence d'un IPokemonMetadataProvider	3
1.4 Gestion des exceptions	3

1 Problèmes trouvés avec l'implémentation de l'interface IPokemonFactory

1.1 Valeurs des identifiants possibles

Premièrement, en inspectant le code de l'implémentation, nous pouvons voir que nous ne vérifions pas si l'index donné respecte les bornes imposées (l'id du Pokemon doit se trouver entre 0 et 151). Tout index produira un Pokemon, ce qui n'est pas le comportement désiré.

1.2 Valeurs des statistiques

Deuxièmement, lorsque l'index donné est positif, les statistiques du Pokemon associé sont générés de manière aléatoire. Cela veut dire que deux Pokemons créés de la même façon n'auront pas / rarement les même statistiques. En plus de cela, lorsque l'index donné est négatif, nous générons quand même un Pokemon alors que nous devrions plutôt faire apparaître une erreur et les statistiques de ce Pokemon seront toujours égaux à 1000 (l'attaque, la défense et l'endurance). Et pour finir avec ce problème des statistiques, si l'index donné du Pokemon à générer n'est pas dans les bornes (entre 0 et 151), le nom du Pokemon généré sera toujours "Bulbizarre".

1.3 Absence d'un IPokemonMetadataProvider

Ensuite, l'implémentation de IPokemonFactory n'utilise pas l'interface IPokemonMetadataProvider, ce qui fait que l'implémentation ne peut pas avoir de statistiques "synchronisées" entre chaque instance d'un Pokemon pour un index donné.

1.4 Gestion des exceptions

Pour finir, l'implémentation de l'interface ne fait jamais apparaître de PokedexException lorsqu'un problème apparaît lorsque l'on crée une instance d'un Pokemon, ce qui rend la tâche de débogue plus hardu (si jamais cette implémentation était utilisé dans le monde réel).