

Paddle testeissä oikean reunan kanssa törmäyksen testaus on vähän kummallista koska ruudun ja mailan törmäys tapahtuu ennen kuin mailan $x + \text{mailan leveys} = \text{ikkunan koko}$

Törmäystesti luokat ovat vielä karkeita hahmotelmia, enkä ole vielä päättänyt ihan lopullista tapaa testata törmäyksiä joten niiden testit on vielä tekemättä.

pit korjattu nyt testaamaan oikeita luokkia.

BrickCreator poistettu pit testeistä koska tällä hetkellä lähinnä staattinen luokka ja yritän ehtiä muuttamaan sen lukemaan palikka muodostelman tekstitiedosta, joten tällä hetkellä sille ei ole testejä tehty.

Paddle mutaatiit ei kuole koska rajatapauksissa tulee asettaa esim. $\text{width} = \text{maxWidth}$ joten jos yritetään laittaa width tasani maxWidth on aivan sama testataanko $\text{width} \geq \text{maxWidth}$ vai $\text{width} > \text{maxWidth}$ koska $\text{width} == \text{maxWidth}$, joten $<$ ei muuta sitä ja \leq "muuttaa".

GameStateManageria ei testata koska sillä vain setteri ja getteri, jos tulee lisää toiminnallisuutta tehdään testit. Samoin CollisionDetectionManageria ei erikseen testata sillä se vain kutsuu jokaisen testi luokan erikseen, joilla on valmiiksi kattavat testit.

Menuja testatessa `System.exit` testaus ollut hankalaa, mutta toivottavasti nyt saatu toimimaan

High score listaukseen tiedostoon kirjoittaminen tuottanut vaikeuksia, jos metodi toteutettu kuin normaalisti tiedostoon kirjoittaminen mitään ei tapahdu ja saattaa rikkoa tiedoston lukemisen.