

TDD

1. Test initial pour la création de cartes :

- Écrire un test qui vérifie la création correcte d'une carte (Héro ou Minion).
- S'assurer que les attributs de base, tels que le nom, l'attaque, la défense, sont correctement initialisés.

2. Test pour les propriétés spécifiques des Héros :

- Ajouter un test qui se concentre sur les propriétés spécifiques des Héros, telles que le pouvoir unique.
- Confirmer que le Héro a la capacité de pouvoir unique attendue.

3. Test pour les propriétés spécifiques des Minions :

- Introduire un test pour garantir que les Minions ont des attributs distincts, comme le type de serviteur.
- S'assurer que les Minions sont correctement créés avec ces propriétés.

4. Test pour les relations entre les cartes :

- Ajouter un test qui vérifie les relations entre les cartes, par exemple, un Héros possède un ensemble spécifique de Minions.
- S'assurer que la logique des relations est conforme aux spécifications du jeu.

5. Test pour la gestion du Catalogue :

- Créer un test qui examine la création et la gestion du Catalogue.
- Confirmer que le Catalogue peut stocker efficacement les différentes cartes présentes dans le jeu.

6. Test pour la logique de jeu :

- Écrire un test qui simule une interaction de jeu entre un Héros et un Minion sur le champ de bataille.
- Vérifier que les règles du jeu sont correctement implémentées dans le code.