

## ÖDEV 04

Geçen hafta yapmış olduğunuz ödevin oyun kısmını Game.jsx isimli bir componente taşıyınız. Daha sonra taşımış olduğunuz bu componentin testlerini yazarak en az %80 statement, branch, function ve line kapsama miktarlarına erişiniz. Ödevinizi yüklerken oluşan **coverage** klasörünü de yüklemelisiniz.

### Dikkat edilmesi gereken konular

1. jest-setup.js ayarlamalarını gerçekleştirmeniz gerekmektedir. Dersteki dosyayı alıp kullanabilirsiniz.
2. Package.json içerisinde jest ayarlaması olarak aşağıdaki tanımlamayı kullanabilirsiniz.

```
"jest": {
  "collectCoverageFrom": [
    "src/**/*.js",
    "src/**/*.jsx"
  ],
  "setupFilesAfterEnv": [
    "<rootDir>/tests/jest-setup.js"
  ],
  "testEnvironment": "node",
  "testRegex": "tests/.*-test\\.\\.\\. (\\.js|\\.jsx)$"
},
```

3. Aşağıdaki paketleri kurmanız gerekmektedir.

```
yarn add enzyme --dev
yarn add --dev @wojtekmaj/enzyme-adapter-react-17 --dev
yarn add jsdom --dev
yarn add react-addons-test-utils --dev
```

4. Tests klasörü içine Game-test.jsx isimli dosya oluşturmalısınız.

### Kurallar

1. Ödevinizi ilk hafta açmış olduğunuz Github hesabınızı kullanarak **odev04** klasörü içerisinde commit ediniz. Son commit mesajı **Odev04\_Son** olmalıdır.
2. node\_modules klasörünü asla Github'a yüklememelisiniz. **node\_modules** klasörü bulunan ödevler **geçersiz sayılacaktır**.
3. Ödevinizi Github hesabınıza **Odev04\_Son** commit mesajı ile yüklemeniz için son tarih **01.04.2021 saat 06.00**'dir.
4. Testlerin çalışması sonucunda ortaya çıkan **coverage** klasörünü de yüklemelisiniz.

### İpucu:

1. Enzyme kullanarak kartlardan birini seçmek için;

```
let card = driver.find('.kart').at(0);
```

komutunu kullanabilirsiniz. ".kart" class name adına sahip elemanın 0.'sını yani ilk kartı almaktadır.

2. Aşağıdaki kod ile karta tıklayabilirsiniz:

```
card.simulate('click');
```

3. Hangi kartı seçtiğinizi aşağıdaki kod ile belirleyebilirsiniz:

```
card.find("img").prop("src")
```

4. Kedi veya Köpek kartı seçiminden her ikisinin de geçerli olduğunu kabul ettiğiniz durumlarda testi aşağıdaki kod ile yapabilirsiniz.

```
expect(srcName === 'img/Kedi.jpg' || srcName === 'img/Kopek.jpg').toBeTruthy();
```

5. driver.find ile almış olduğunuz bir eleman üzerinde işlem yaptıktan sonra elemanın değerine bakmak isterseniz tekrar driver.find ile seçmeniz gerekmektedir.

Örnek:

```
card = driver.find('.kart').at(0);  
card.simulate('click');  
card = driver.find('.kart').at(0);  
srcName = card.find("img").prop("src")
```