

Plan de test unitaires

COURS : DÉVELOPPEMENT D'APPLICATION

Bachir Hassan, Nathan Morasse, Mathias Lavoie
CÉGEP DE CHICOUTIMI

Table des matières

Aucune entrée de table des matières n'a été trouvée.

Test de la validation d'un coup :

Le but de ce test est de valider le fonctionnement de la méthode qui valide les coups des joueurs. Dans ce test on va essayer de jouer un tour qui n'est pas accepté pour vérifier que notre méthode va retourner que le tour n'est pas valide. On va aussi essayer de jouer un tour valide, pour valider que la méthode va retourner que le tour est valide.

Test de la validation d'un gagnant :

Le but de ce test est de valider le fonctionnement de la méthode qui valide s'il y a un gagnant dans la partie en cours. Pour effectuer ce test, on va envoyer à notre fonction un jeu dont il n'y a pas de gagnant pour valider que la fonction va nous retourner qu'il n'y a pas de gagnant. Après ça, on va envoyer à notre fonction un jeu où il y a un gagnant pour vérifier que notre fonction va nous retourner qu'il y a un gagnant dans la partie qu'on a envoyé.

Test de l'encodage et du décodage des données du tour :

Vu que les données envoyées vont être un objet qui appartient à la classe « Tour », on va avoir à encoder et décoder cet objet. On va avoir donc à valider que les données qu'on envoie sont les mêmes que les données reçues. Pour y arriver, on va encoder un objet qui est supposé être envoyé, ensuite on va le décoder et valider que les données après le décodage sont pareilles à ceux avant qu'on l'encode.

Test de l'envoi des données :

Le but de ce test est de valider la fonction d'envoi des données. Pour y arriver, on va se connecter au serveur et on va lui envoyer des données pour s'assurer qu'il va les recevoir.

Test de placement du tour joué :

Le but de ce test est de valider le fonctionnement de la méthode qui ajoute les tours dans la table de la partie. Pour y arriver, on va appeler la fonction qui va ajouter un tour dans la table. Une fois la fonction appelée, on va valider que la case dans laquelle le tour a été joué n'est plus vide. Et que son contenu correspond au contenu qu'on avait envoyé.