

TESTAUSDOKUMENTTI

SPIDER-PASIANSSI

JUnit-testit

Spider-pasianssin sovelluslogiikka on testattu käyttäen JUnit-testejä. Jokaisella luokalla on testipakkauksessa testausluokka, johon olen kirjoittanut testejä public-määreisten metodien testaamista varten.

Sovelluslogiikan sisältävän pakkauksen testauskattavuus on 73%. Yhteensä testattavia luokkia on neljä.

Tekstikäyttöliittymä

Harjoitustyöhöni ei olisi tarvinnut tehdä tekstikäyttöliittymää, sillä olin joka tapauksessa tekemässä myös graafisen käyttöliittymän, mutta tekstikäyttöliittymä on oiva väline testaukseen ja siksi päädyin tekemään sen ennen graafisen käyttöliittymän toteuttamista. Päätös oli hyvä, sillä huomasin oitis sovelluslogiikassa olleita virheitä ja pystyin korjaamaan ne. Tulin myös samalla tutustuneeksi String-luokan format-metodin toimintaan, joka muotoili pelilaudan sopivaksi tulostamista varten.

Kuvakaappaus tekstikäyttöliittymän tulostuksesta:

```
  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
-----
0 | #  #  #  #  #  #  #  #  #  #
1 | #  #  #  #  #  #  #  #  #  #
2 | #  #  #  #  #  #  #  #  #  #
3 | #  #  #  #  ♡6 #  #  #  #  #
4 | #  #  #  #  ♠J ♡10 ♠7 ♡3 ♠D
5 | ♠4 ♠1 ♡K ♠1
6 | ♡D
JAETAANKO('joo'/enter):
Pinosta: 5
Riviltä: 4
Pinoon: 9
```

Graafinen käyttöliittymä

Graafista käyttöliittymää olen testannut vain silmämääräisesti. Olen pelannut peliä lukuisia kertoja ja selvittänyt siten ohjelman toiminnallisuuden vastaavan suunniteltua. Olen myös yrittänyt saada aikaan virhetilanteita siinä onnistumatta.