

Techniki obiektowe

1. Wykonaj i przeanalizuj przykład ze strony <http://msdn.microsoft.com/enus/library/ms182532.aspx#PrepareWalkthrough>. Zwróć szczególną uwagę na sposoby testowania sytuacji, w których powinny pojawić się wyjątki.
2. Sprawdź pokrycie testami przykładowej klasy z poprzedniego punktu. Wykorzystaj sposób przedstawiony na stronie <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms182534.aspx>.
3. Zaprogramuj prostą wersję gry w kółko i krzyżyk: plansza 3x3, dwóch graczy wykonujących swe ruchy na zmianę, wygrana następuje gdy jeden z graczy ustawi swoje kółka/krzyżyki w linii poziomej/pionowej/po skosie, remis jeśli nie ma wygranej i nie ma wolnych pól. Zaczynij od zaproponowania testów jednostkowych. Rozważ sytuację, gdy gracz chce postawić swój symbol na zajętych polu – powinien wtedy być rzucony wyjątek. Uwzględnij powyższą sytuację w testach.