

Trabalho Final

Arthur Henrique Cavalcanti

Diagrama antes da implementação:

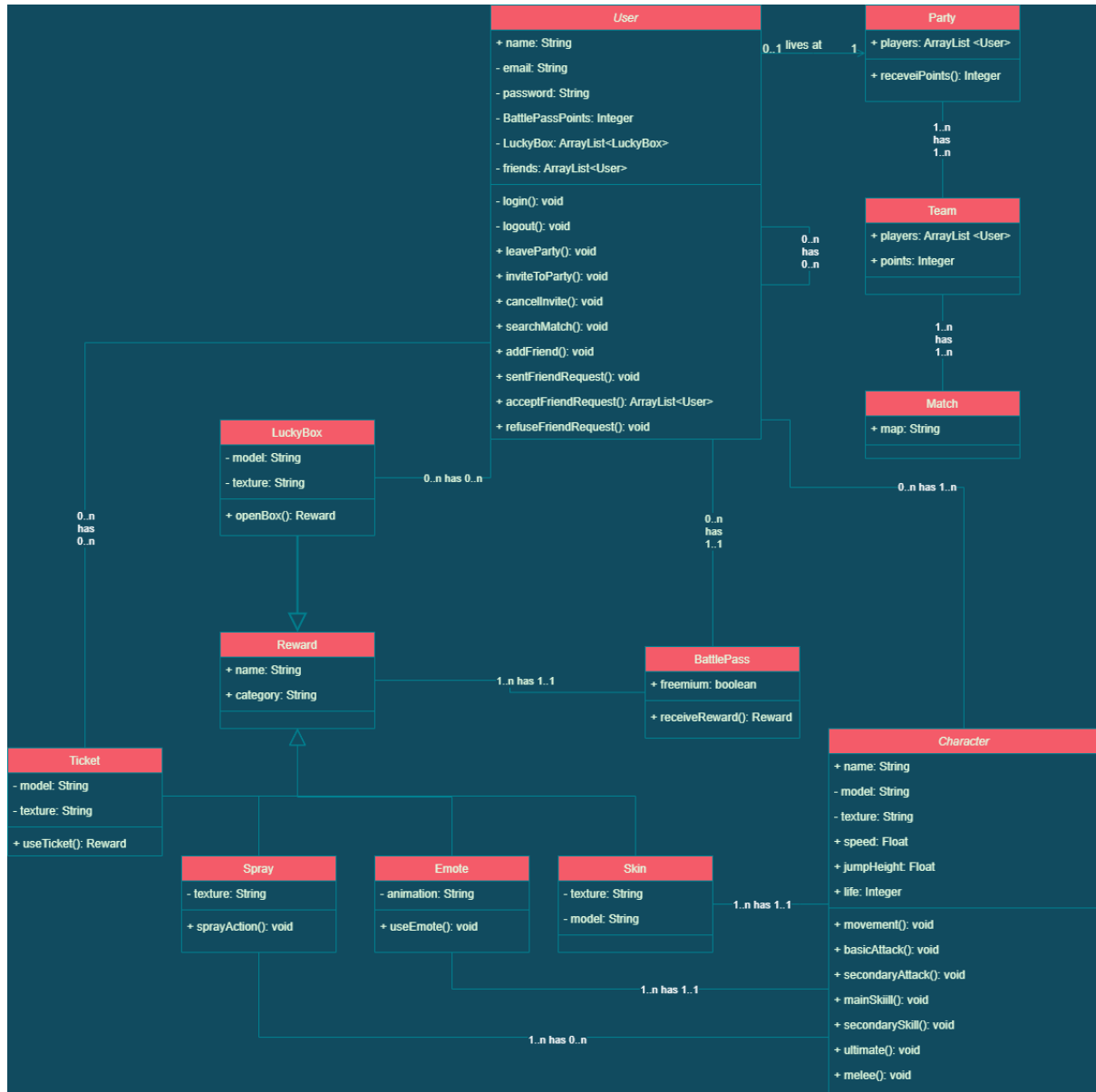


Diagrama na ferramenta case:

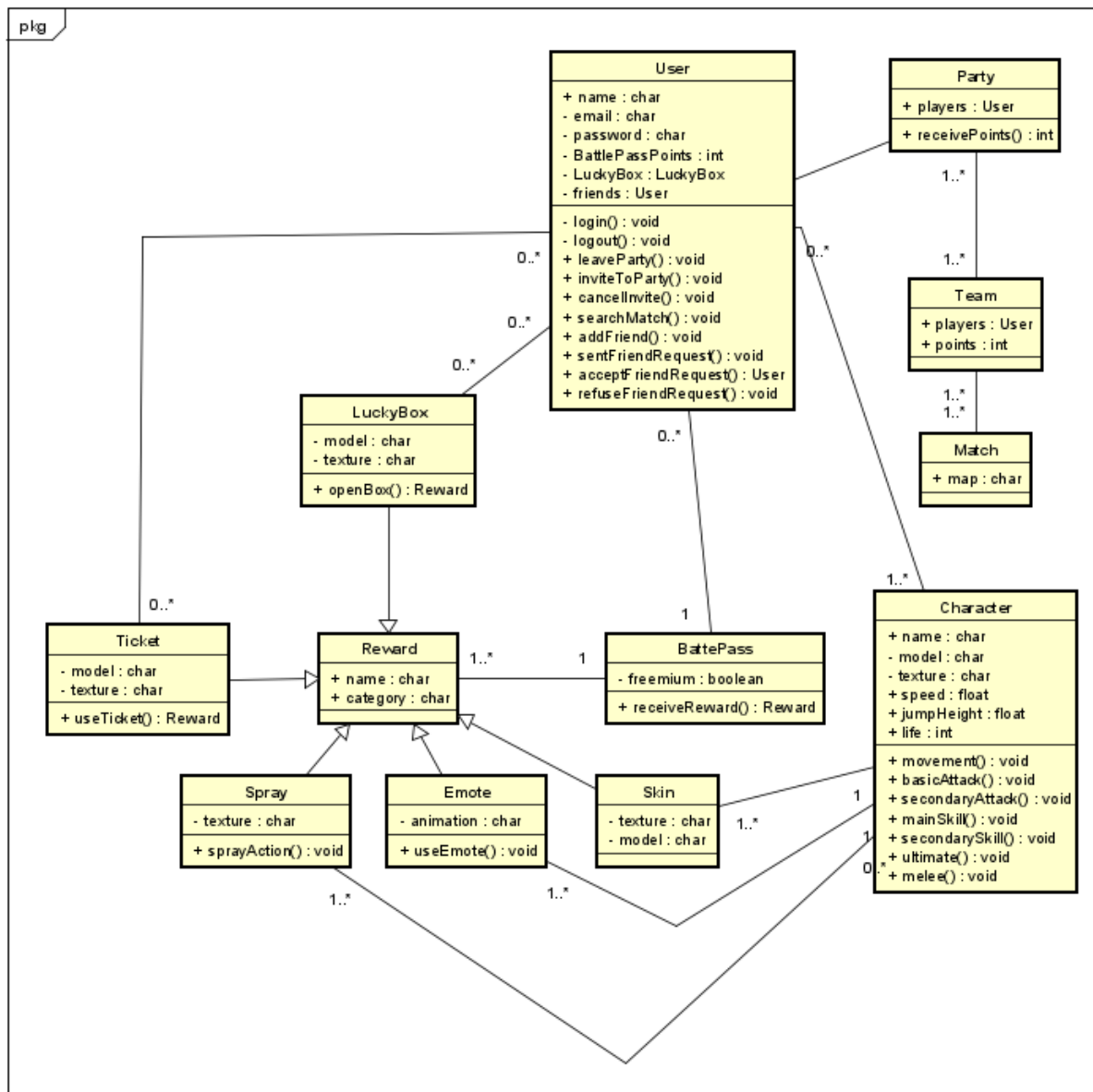
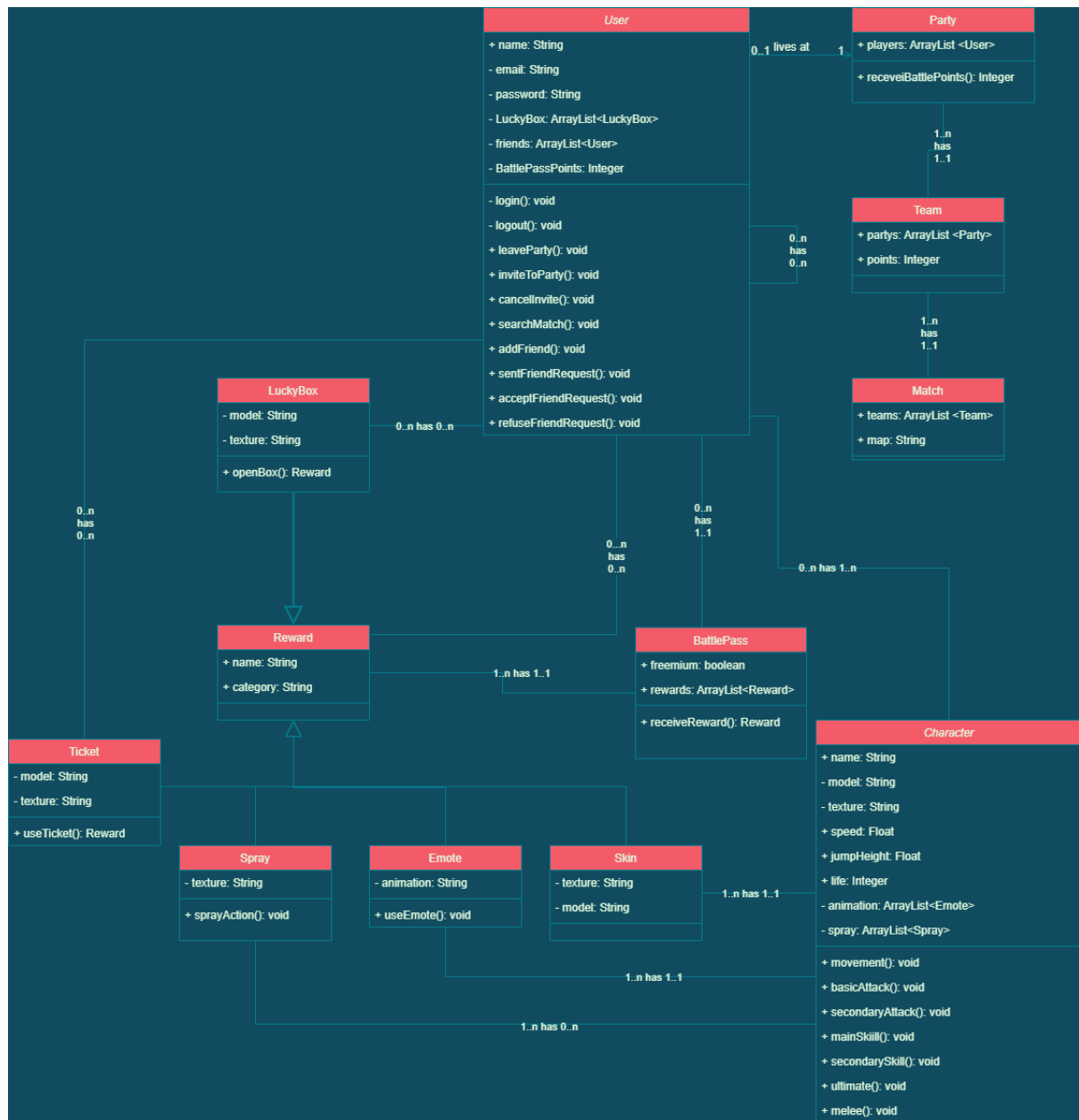


Diagrama após o trabalho:



A classe alvo para os testes unitários foi a User, por ser a classe com mais interações o sistema, interagindo com a maioria das classes do sistema, interagindo com: Party, BattlePass, LuckyBox, Ticket, Character e Reward. Foi testada então a criação de um usuário, party, battlepass, luckybox, ticket, character, tendo os devidos objetos criados, relacionados com o usuário criado. O usuário foi criado para se conseguir testar a criação dos objetos de classes relacionados a ele. Por fim se testa a alteração de um parâmetro no objeto da classe Character e a remoção de characters relacionados ao usuário e verifica-se que eles foram devidamente excluídos.

Não se foi feito testes verificando a criação dos objetos dentro do banco de dados nem foi feita a implementação “correta” de como o usuário pode ganhar, LuckyBox e Ticket, também a implementação dos métodos useTicket() e openBox(), onde openBox() abre um Reward existente aleatório e para então se for um Reward que o

usuário já possui, ele recebe um Ticket, para poder ganhar outro Reward de sua escolha, que ainda não possuía.

Após a implementação do trabalho foi observado novas alterações que poderiam ser feitas para uma melhor implementação no trabalho. Como também na UML.