

Testausdokumentti

Coverage raportti mahdollista saada lataamalla projekti ja ajamalla "coverage run --branch -m pytest harjoitustyo2048/; coverage html"

tämänhetkinen tilanne:

- Testataan että peli alkaa tuloksella 0
- Aluksi tulee 2 randomilla sijoitettua laattaa matrixiin
- Matrixin koko on 4x4
- Jokatoimen vuoro on random, jokatoimen algoritmi
- Laatat eivät liiku jos matrixi on täynnä
- Laattojen siirtyminen vasemmalle (jota käytetään kaikkiin 4 suuntaan) toimii

Coverage report: 71%

Files Functions Classes

coverage.py v7.6.10, created at 2025-01-24 18:12 +0200

File ▲	statements	missing	excluded	branches	partial	coverage
harjoitustyo2048\algorithm__init__.py	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\algorithm\minimax.py	17	0	0	4	0	100%
harjoitustyo2048\base_game__init__.py	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	69	13	0	28	3	75%
harjoitustyo2048\main.py	33	23	0	12	1	24%
harjoitustyo2048\tests__init__.py	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	49	0	0	12	0	100%
harjoitustyo2048\ui__init__.py	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\ui\visual.py	27	11	0	6	0	48%
Total	195	47	0	62	4	71%

coverage.py v7.6.10, created at 2025-01-24 18:12 +0200

coverage.py v7.6.10, created at 2025-01-24 18:12 +0200

File ▲	function	statements	missing	excluded	branches	partial	coverage
harjoitustyo2048\algorithm__init__.py	(no function)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\algorithm\minimax.py	minimax_algorithm	12	0	0	4	0	100%
harjoitustyo2048\algorithm\minimax.py	(no function)	5	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game__init__.py	(no function)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.__init__	4	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.add_new_tile	4	0	0	2	1	83%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.push_tiles	15	0	0	8	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.turn_matrix	1	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.make_move	23	1	0	10	2	91%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.check_if_game_over	11	11	0	8	0	0%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048.get_game	1	1	0	0	0	0%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	(no function)	10	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\main.py	get_random_move	1	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\main.py	run_game	21	21	0	10	0	0%
harjoitustyo2048\main.py	(no function)	11	2	0	2	1	77%
harjoitustyo2048\tests__init__.py	(no function)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.setUp	1	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_game_start_score_0	2	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_game_start_4X4_Matrix	6	0	0	2	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_game_setUp_two_tiles	5	0	0	2	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_alternating_moves	14	0	0	8	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_push_tiles	4	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048.test_push_tiles_when_full	4	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	(no function)	13	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\ui__init__.py	(no function)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\ui\visual.py	make_the_matrix	11	11	0	6	0	0%
harjoitustyo2048\ui\visual.py	(no function)	16	0	0	0	0	100%
Total		195	47	0	62	4	71%

Coverage report: 71%

[Files](#)
[Functions](#)
[Classes](#)

coverage.py v7.6.10, created at 2025-01-24 18:12 +0200

File ▲	class	statements	missing	excluded	branches	partial	coverage
harjoitustyo2048\algorithm__init__.py	(no class)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\algorithm\minimax.py	(no class)	17	0	0	4	0	100%
harjoitustyo2048\base_game__init__.py	(no class)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	Game2048	59	13	0	28	3	72%
harjoitustyo2048\base_game\game.py	(no class)	10	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\main.py	(no class)	33	23	0	12	1	24%
harjoitustyo2048\tests__init__.py	(no class)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	TestGame2048	36	0	0	12	0	100%
harjoitustyo2048\tests\game_test.py	(no class)	13	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\ui__init__.py	(no class)	0	0	0	0	0	100%
harjoitustyo2048\ui\visual.py	(no class)	27	11	0	6	0	48%
Total		195	47	0	62	4	71%

pylintin näkee suorittamalla komennon "poetry run pylint harjoitustyo2048/ " vinkki hiirellä scrollaamalla voi "speed run" pelin nopeammin kuin kikkailemalla.