

Behaviour Driven Development (BDD)

Projet – Jeux

Jean-Charles Durand

Enoncé

Votre équipe de développement vient de se voir commandé le développement d'une API en C# (dll) permettant de gérer des parties pour plusieurs jeux. L'idée étant que cette librairie encapsule la gestion d'une partie et la prise en compte des règles de chaque jeu : gestion des joueurs, des tours, évolution des scores, fin de partie, etc...

Nous aimerions avoir les jeux suivants dans cette librairie :

- TicTacToe (morpion)
- Partie de tennis (deux sets gagnants)
- Fléchettes
- Mastermind
- [Bonus] Bowling (deux joueurs)
 - <https://bcc85.fr/calcul-du-score/>

Travail demandé

- 1- En vous basant sur les règles de chacun des jeux, vous allez devoir créer les scénarios Gherkin correspondants, puis implémenter les tests et le code de production correspondant en respectant le cycle BDD.
- 2- **Ce projet peut être réalisé en groupe (2-3), défini au début du projet, où par exemple chaque membre du groupe développe un des jeux. J'attendrai plus de travail d'un groupe que d'une personne seule.**
- 3- Comme pour les Tps précédent, j'accorde plus d'importance à la qualité de vos scenarios

Pour plus de lisibilité, vous pouvez organiser vos scénarios en utilisant plusieurs fichiers .feature pour chacun des jeux. Côté code de la librairie, une classe pour chaque jeu.

Important :

- Comme pour les TP précédents, pour simplifier la mise en œuvre nous travaillerons avec des projets de type libraires .Net Core/.Net Standard sans affichage.
- **[Bonus]** Selon votre avancement, et votre aisance technique, vous pouvez ajouter en plus un projet console (ou graphique WPF) à votre solution, qui utilisera votre librairie en conditions « réelles » : récupération des données utilisateurs, appels à votre librairie et affichage des résultats.

Livrables

- Un lien vers un repo Git contenant : Vos projets de tests et votre projet contenant le code de l'API demandée.