

M1 ALMA
Université de Nantes
2011-2012

Projet de Vérification et Test : TP évalué

MARGUERITE Alain
RINCE Romain

Université de Nantes
2 rue de la Houssinière, BP92208, F-44322 Nantes cedex 03, FRANCE

Encadrant : Mottu Jean-Marie



UNIVERSITÉ DE NANTES

Table des matières

1 Introduction et plan d'intégration

1.1 Présentation du problème

Ce TP évalué a pour objectif de corriger un logiciel de jeu d'échecs codé en java.

1.2 Plan d'intégration

Le logiciel utilisait le design pattern MVC. Il était demandé de se focaliser sur la partie métier uniquement. A l'origine nous disposition du document suivant créer notre plan d'intégration :

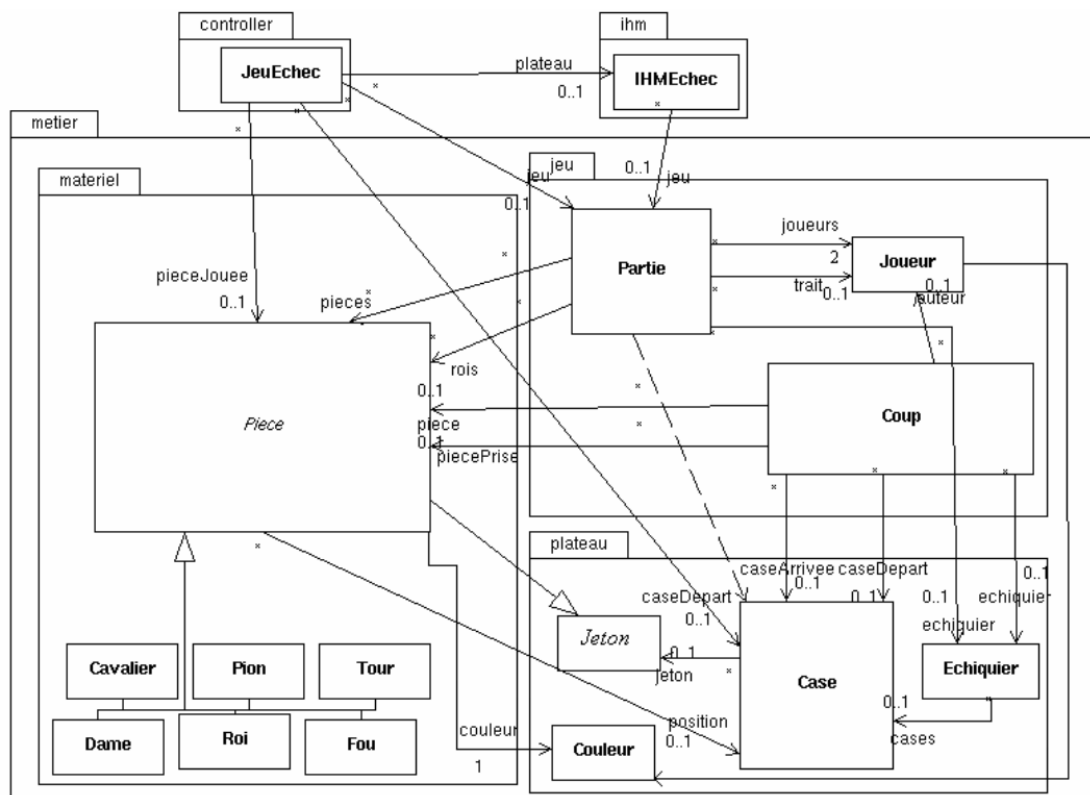


FIGURE 1.1 – Diagramme UML de la partie métier

Au terme de notre réflexion nous avons obtenu le graphe de dépendances suivant :

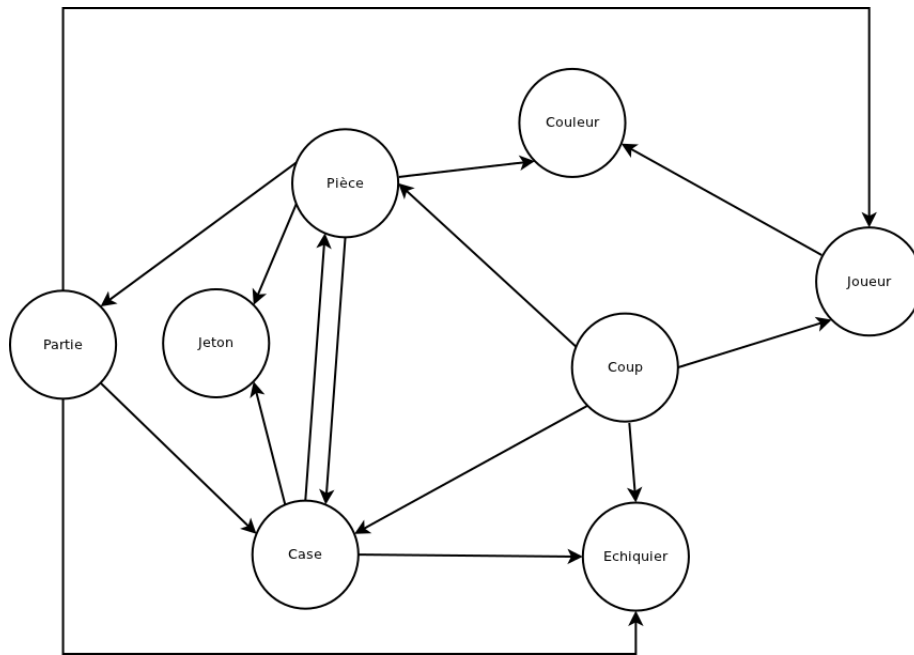


FIGURE 1.2 – Graphe de dépendance

Le plan d'intégration en utilisant un stub de la classe de Case découle du graph de dépendances à savoir :

- Couleur (Ne dépend de rien)
- Joueur (Dépend de couleur)

Puis :

- Pièce(Avec StubCase)
- Echiquier(Avec StubCase)
- Coups(Avec StubCase)
- Partie(Avec StubCase)
- Case
- Pièce
- Echiquier
- Coup
- Partie

2 Rapport de Tests

2.1 Dame

1. Erreur peutBouger : absence d'un test dans le if : la dame peut aussi se déplacer sur une ligne. Trouvée grâce au testPeutBougerLigne().

2.2 Fou

1. Erreur peutBouger : condition en trop dans le if :le fou peut se déplacer en ligne. Trouvée grâce au testPeutBougerLigne().

2.3 Pion

1. Erreur getType() : retourne chaîne vide au lieu de P. Trouvée grâce au testGetType().

2.4 Echiquier

1. Erreur intervalleLibre : elementAt(1) ou lieu de elementAt(i). Trouvée grâce au testIntervallePasLibre().
2. Erreur getIntervalle : nom mal choisi. On pourrait croire à une inversion entre le if et le premier elsif. Trouvée grâce au testIntervallePasLibre().
3. Erreur getLigne : Indice de départ mal positionné. Trouvée grâce au testIntervallePasLibre().

2.5 Coup

1. Erreur estValide() : test sur la pièce allant être prise au lieu de celle se déplaçant. Trouvée grâce au test testEstValide().

2. Erreur `annuler()` : la pièce prise pouvait être nulle. Trouvée grâce au test `testAnnuler()`.

2.6 Partie

1. Erreur `private Joueur joueurs[]` : joueurs non initialisés. Trouvée grâce à `testPartie()`.
2. Erreur `echec(Joueur joueur_p)` : au niveau du nombre de pièces à parcourir. Trouvée grâce à `testJouerEchec()`.
3. Erreur `changerTrait()` : erreur de changement de trait entre les deux joueurs. Trouvée grâce à `testJouer()`.