

# Testing

Versione	Data	Descrizione
1.0	19 Gennaio 2026	Casi di test e copertura codice
1.1	28 Gennaio 2026	Modifica copertura codice

## Casi di test di unità

I test di unità sono stati effettuati con il tool JUnit 5 e grazie all'aiuto della struttura del progetto Maven: abbiamo infatti una cartella apposta src/test/java dove poter creare i package e le classiTest corrispondenti alle rispettive classi che andremo a testare.

Il testing avviene grazie alla dichiarazione di variabili globali e di un metodo @BeforeEach setupAll() che viene eseguito prima dell'esecuzione di ogni caso di test.

## Package Card

In questo package è stata testato il metodo checkRank() fornito dalla classe Hand per calcolare il suo Rank, ovvero il punteggio della mano. Sono stati effettuati diversi casi di test, uno per ogni possibile punteggio del gioco: carta alta, coppia, doppia coppia, tris, scala, colore, full, poker, scala colore.

## Package Game

In questo package è stata testata la classe Game:

- metodo checkFirstTurn() che calcola l'id del primo turno sull'insieme dei soli giocatori attivi: è stato testato in modo che gli id fossero non incrementalì e non consecutivi, e uno dei giocatori ha foldato.
- metodo nextTurn() che calcola l'id del turno successivo sull'insieme dei soli giocatori attivi. È stato testato in modo che gli id fossero non incrementalì e non consecutivi e che:
  - si passasse dall'ultimo del giro al secondo, poichè il primo ha foldato
  - si passasse da un giocatore che ha foldato a quello successivo
- metodo splitPot() che distribuisce il piatto tra i soli giocatori attivi

## Package Server

L'architettura client/server ci obbliga a scambiare messaggi, quindi è stata dichiarata una classe FakeSocketSafe per testare il codice senza effettivamente farlo.

In questo package è stato testato una possibile combinazioni di scelte dei giocatori accentuando alcuni elementi:

- azioni fuori turno
- azioni non valide
- all-in

# Copertura

Grazie all'analisi di copertura dei test JUnit abbiamo ottenuto il report che descrive il grado di copertura delle istruzioni nel nostro codice: nel nostro progetto è stato coperto circa il 44% delle istruzioni, un valore ben più che accettabile.

Element	Coverage	Covered Instructions	Missed Instructions	Total Instructions
✓  poker	44,0 %	3.628	4.610	8.238
✓  src/main/java	33,4 %	2.306	4.607	6.913
>  THRProject.gui	0,0 %	0	2.162	2.162
✓  THRProject.server	37,0 %	785	1.337	2.122
>  Server.java	37,7 %	720	1.189	1.909
>  ClientHandler.java	31,7 %	65	140	205
>  ServerMain.java	0,0 %	0	8	8
>  THRProject.client	0,0 %	0	590	590
>  THRProject.database	18,7 %	38	165	203
✓  THRProject.game	79,4 %	548	142	690
>  Game.java	76,1 %	442	139	581
>  Pot.java	93,3 %	42	3	45
>  GamePhase.java	100,0 %	64	0	64
✓  THRProject.player	59,9 %	154	103	257
>  Player.java	36,2 %	54	95	149
>  PlayerStatus.java	92,6 %	100	8	108
✓  THRProject.message	62,4 %	133	80	213
>  ActionType.java	0,0 %	0	74	74
>  Message.java	60,0 %	9	6	15
>  ControlType.java	100,0 %	124	0	124
✓  THRProject.card.model	81,6 %	124	28	152
>  Card.java	37,5 %	15	25	40
>  Suit.java	94,9 %	56	3	59
>  CardComparator.java	100,0 %	19	0	19
>  Rank.java	100,0 %	34	0	34
✓  THRProject.card.logic	100,0 %	524	0	524
>  Deck.java	100,0 %	88	0	88
>  Hand.java	100,0 %	436	0	436
>  src/test/java	99,8 %	1.322	3	1.325