

**LOG3430 : Travail pratique 3**  
**Test d'interaction d'une application**  
soumaya.medini@polymtl.ca

**Objectif du laboratoire :**

Test d'interaction d'une application.

**Travail demandé :**

- La première étape est de modifier le projet de façon que la liste chaînée prend 6 paramètres :
- Une chaîne de caractères : `opérateur` utilisé.
- Ensemble d'entiers : `val1`.
- Ensemble d'entiers : `val2`.
- Une valeur booléenne de tri : avec la valeur 1 pour trier l'ensemble de résultat par ordre croissant et la valeur 0 pour trier l'ensemble de résultat par ordre décroissant.
- Un nombre entier entre 0 et 3 est utilisé pour multiplier tous les éléments de l'ensemble `val1`.
- Un nombre entier entre 0 et 3 est utilisé pour multiplier tous les éléments de l'ensemble `val2`.

**listeChaine** devra retourner le contenu du résultat (Ensemble3) de la liste :

Ex. : SuiteChaine ("union", {1, 3}, {2, 3}, 1, 1, 1)

→ MaListe : {1, 3}, {2, 3}, {1, 2, 3}

Ex. : SuiteChaine ("union", {1, 3}, {2, 3}, 0, 1, 2)

→ MaListe : {1, 3}, {2, 3}, {6, 4, 3, 1}

- Testez le projet à l'aide de la technique de tests d'interaction de sorte à obtenir 100% de couverture.
- Calculez les combinaisons avec un degré de couverture d'interaction = 2 pour la liste chaînée à l'aide de l'outil ACTS fournit sur moodle. Un tutorial est aussi fournit sur moodle pour vous aider à exécuter ACTS.

**Exigences :**

- Pour les tests d'interaction, chaque méthode de test correspond à un cas de test défini. La méthode de test devra être commentée en identifiant le cas de test en question. Le code source de test est écrit à l'aide de la librairie JUnit.

**Directives pour la remise :**

Vous devez fournir :

- Vos propres jeux de tests d'interaction (seulement les fichiers `*.java`).
- Un rapport contenant les explications de la conception de vos tests d'interaction, l'énumération des tests effectués, leurs analyses et les commentaires et discussions demandés (maximum 5 pages). Le rapport doit être en format `.docx` ou `.pdf`.

***N'oubliez pas :***

La soumission est via la plateforme Moodle. La date limite de la soumission : **1 Mars à 12h00**

Si votre soumission est en retard, il y aura une pénalité de 0,5 à 1 point :

- retard de 2 jours ou moins 0,5 point
- retard de plus de 2 jours 1 point

***Critères d'évaluation :***

- Rapport 1 point
  - Pertinence des explications et des analyses
  - Respect du nombre de pages
- Tests d'interaction 3 points
  - Respect des consignes
  - Code bien documenté
  - Code exécutable
  - Propreté du code
- Qualité du jeu de tests 1 point