

Projecto Guiado – 3ª Iteração

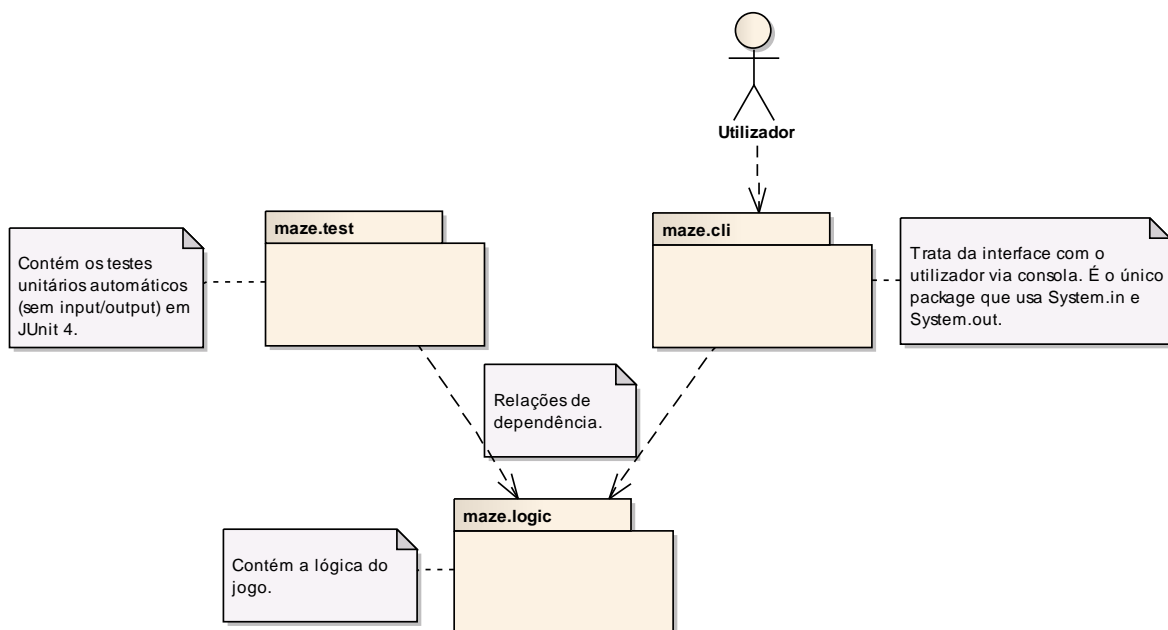
Testes unitários

3.1 Desenvolver uma classe de testes unitários automáticos (sem input/output) em JUnit 4, usando o labirinto da 1ª aula para efeito de teste, para testar o jogo no modo mais simples, em que só há um dragão imóvel. Criar vários métodos de teste para testar as seguintes situações (um método para cada situação):

- i. herói mover-se uma posição (quando se manda deslocar em direção a célula livre);
- ii. herói imóvel (quando se manda deslocar em direção a uma parede);
- iii. apanhar a espada;
- iv. ser morto pelo dragão (derrota);
- v. matar o dragão;
- vi. alcançar a saída após apanhar espada e matar dragão (vitória);
- vii. alcançar a saída sem ter apanhado a espada ou morto o dragão.

Sugestão: em cada método, preparar um array ou string com a sequência de comandos de movimentação do herói, invocar uma rotina auxiliar para executar essa sequência de comandos, e verificar depois se o estado final é o esperado.

O resto do programa deve continuar a funcionar da mesma forma. No final deste exercício, a estrutura do programa deve ser semelhante à indicada na figura seguinte (os nomes dos *packages* podem ser diferentes).



3.2 Criar uma segunda classe de teste para testar o jogo com os comportamentos mais complexos do dragão (movimentação, dormir, múltiplos dragões). Para efeito de teste, os movimentos do dragão devem ser comandados pelo código de teste (em vez de ocorrerem de forma aleatória). O resto do programa (interação com o utilizador) deve continuar a funcionar da mesma forma.

Sugestão: "Virtualizar" o gerador aleatório usado pelo núcleo do jogo, usando a classe `java.util.Random` no modo normal e uma classe especial controlada pelo código de teste, no modo de teste, sem que o núcleo do jogo tenha conhecimento das classes de teste.

3.3 Criar uma terceira classe de teste para testar o caso em que existe uma águia (ver 2.5).