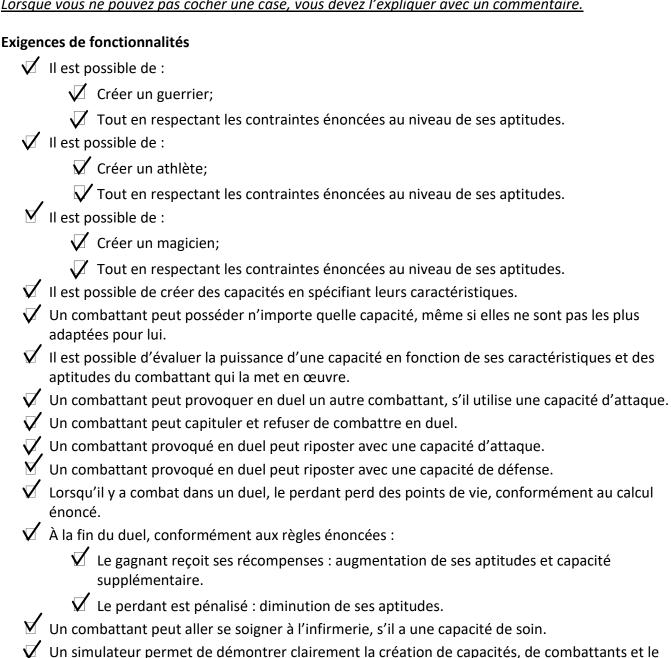
Travail pratique 1 – Duel Liste de contrôle

Vous devez compléter et remettre cette liste de contrôle avec votre travail.

Lorsque vous ne pouvez pas cocher une case, vous devez l'expliquer avec un commentaire.



Mathieu Simard 1/3

déroulement de duels.

Exigences de qualité

Code

- Nommage: toutes les méthodes, les classes, les attributs, les variables et les constantes ont un nom significatif indiquant leur raison d'être ou leur contenu selon le cas.
- ✓ Il n'y a pas de conditions complexes (elles sont encapsulées).
- ✓ Il n'y aucun chiffre magique.
- ✓ Il n'y a aucune chaîne de caractères magique.
- Les commentaires au travers du code sont réellement informatifs.
- ✓ Les conventions Java et les normes de programmation, telles que montrées, sont respectées.
- sauf duel
 Toutes les classes sont petites (moins de 100 lignes).
 - ✓ Toutes les méthodes sont les plus petites possibles (moins de 15 lignes).
 - ✓ Les méthodes ont peu de paramètres.
 - L'indentation du code est irréprochable.
 - ✓ Dans l'ensemble, le code est clair, facile à lire et à comprendre.
 - ✓ Dans l'ensemble, le code est simple (KISS : Keep it Simple, Stupid)
 - ✓ Il n'y aucune erreur ni aucun avertissement lors de la compilation.
 Note : si vous jugez qu'un avertissement n'a pas lieu d'être, consultez votre professeur et faites
 - Note: si vous jugez qu'un avertissement n'a pas lieu d'être, consultez votre professeur et faites taire l'avertissement manuellement.
 - Le simulateur s'exécute sans erreur.

Exceptions

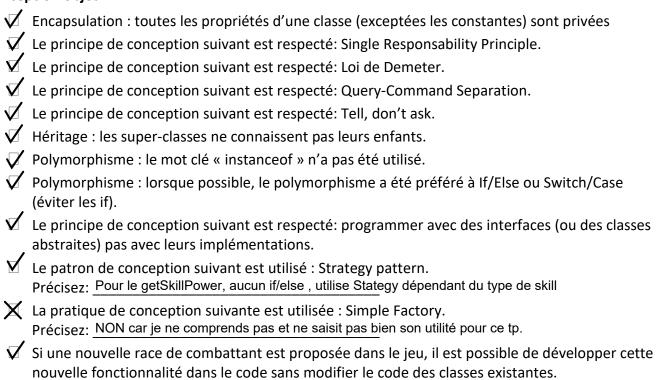
- ✓ Des exceptions sont utilisées à la place de valeurs de retour codées ou de valeur de retour null.
- ✓ Des exceptions sont utilisées quand le flot normal du code est interrompu.
- 2 Des exceptions « Runtime » sont utilisées pour gérer les erreurs de programmation.
- ✓ Les exceptions sont les plus spécifiques possibles.

Tests

- ✓ Toutes les méthodes de tests ont un nom significatif indiquant ce qui est testé, quitte à avoir un nom de méthode long.
- ✓ Chaque méthode de test ne teste qu'un seul comportement.
- ✓ Chaque méthode de test respecte l'organisation : Arrange/Act/Assert
- Des objets simulés (« mocks ») ont été utilisés dans les tests au besoin.
- ✓ Combien de tests sont exécutés ? 115

Mathieu Simard 2/3

Conception objet



Si une nouvelle capacité est proposée dans le jeu, il est possible de développer cette nouvelle fonctionnalité dans le code sans modifier le code des classes existantes.

Si non : quelles classes seraient à modifier : ________

Mathieu Simard 3/3

Si non : quelles classes seraient à modifier :