iMPLEMENTACIÓN DE PRUEBAS AUTOMÁTICAS

Práctica 1. Memoria.

## Mark Iglesias Szendefy

## Daniel Molina Ballesteros

**INDICE**

* **Pruebas unitarias de la clase Board**
* **Pruebas con dobles de la clase TicTacToeGame**
* **Pruebas de sistema de la aplicación**

# Pruebas Unitarias de la clase Board

# Pruebas con dobles de la clase TicTacToeGame

En estos test comprobaremos el correcto funcionamiento de la clase TicTacToeGame. Para ello, simularemos con Mockito el comportamiento de las clases Connection.

Empezaremos creando en el método setUp la inicialización de los parámetros necesarios para la ejecución de los test. Inicializaremos los jugadores de la aplicación, las clases Connection con Mockito y añadiremos ambos a la clase TicTacToeGame.

Los métodos TearDown será para cerrar las conexiones.

Probaremos las dos conexiones que se han realizado correctamente.

Por ultimo, en los siguientes test simularemos la partida mediante el método mark, que es el encargado de marcar las casillas y cambiar los turnos. Realizamos aserciones para comprobar que los cambios de turnos se realizan correctamente tras cada mark, para ello debería salir false en el jugador que no tiene el turno y true en el que sí.

Por ultimo, comprobamos el resutlado mirando si el valor devuelto por sendEvent es nulll que significaría empate o winner si es el ganador.