

Lista käsin tehdyistä testeistä jokaiselle luokalle:

AITesterillä on pelattu jokaisen muutoksen jälkeen niin monta peliä, että voidaan olla varmoja ettei peli aiheuta errora missään tilanteessa, ainakaan tällä kurssilla toteutettujen luokkien osalta (AITester ei käytä UserInterfacea eikä Gamea). En ole myöskään muistanut kirjoittaa kaikkia tehtyjä testejä tänne, mutta dokumentti antaa jonkinlaisen kuvan kuitenkin.

Luokka AI:

- playTableRandomly hyökkää kaikkiin mahdollisiin slotteihin eikä aiheuta errora
- playHandRandomly pelaa minioneita kaikkiin mahdollisiin slotteihin eikä aiheuta errora
- checkTableDamage toimii
- checkHandMountedDamage toimii
- playMountedMinions toimii (mutta voisi olla parempi - ei vielä optimoi suurinta mahdollista damagea joka voidaan pelata)
- checkLethal-metodi osaa viimeistellä pelin, kun mahdollista (huom. playMountedMinions kommentti) eikä aiheuta errora
- checkEmptyTableSlots palauttaa oikeat tyhjät slotit ja sitä hyödyntävät metodit käyttävät sitä oikein
- checkFilledTableSlots palauttaa oikeat tyhjät slotit ja sitä hyödyntävät metodit käyttävät sitä oikein
- randomSlotOrders palauttaa oikeat slotit satunnaisessa järjestyksessä, myös kun sille annetaan muu lista parametrina

Luokka SimpleAI:

- Luokka ei aiheuta errora pelattaessa
- (Hyödyntää vain isäntäluokan metodeja)

Luokka MediumAI:

- Luokka ei aiheuta errora pelattaessa

Luokka AdvancedAI:

- playWarriors, playWorkers, playDeadlys, playMounteds ja playRangeds toimii kuten pitää
- checkHandCost laskee käden hinnan oikein

Luokka AITester:

- Luokka ei aiheuta errora pelattaessa
- Pelaa vuoroja niin kuin pelissä kuuluu
- Antaa oikean palautteen

Muut luokat:

- Pienet koodinpätkät LogicHandlerissa ja Launcherissa liittävät uudet AI-luokat ja AITesterin näppärästi peliin: ne eivät aiheuta errora ja toimivat kuten pitää

- Muutettuani guardianien toimintaa niin, että suojattuja kohteita ei voi enää hyökätä ollenkaan sen sijaan että hyökkäys johdettaisiin guardianiin, kokeilin guardianien pelaamista vierekkäin, reunaslotteihin, minionien viereen normaalisti, usean guardianin pelaamista saman minionin viereen ja kaikissa tilanteissa hyökkäämistä suojattuihin minioneihin ja guardianeihin. Kaikki toimii kuten pitää