

TESTAUSDOKUMENTAATIO

Muistipelissä on yhteensä seitsemän luokkaa: Kortti, Pelaaja, Muistipeli, Pelilauta, Pelilogiikka, KuvanAvaus ja TiedostonLukija. Niitä on testattu automaattisesti ja käsin seuraavasti:

Luokat Kortti ja Pelaaja ovat automaattisesti testattuja.

Pelilauta on osittain automaattisesti testattu, mutta sen testaaminen kokonaan automaattisesti on minun Java-taitojeni ulkopuolella, koska suurin osa Pelilaudan metodoista on sellaisia, että niiden käyttäminen edellyttää tiettyjen olioiden luomista aiemmin pelissä tai niiden paluuarvo on sellainen, jota en osaa testata. Esimerkiksi *tulostaPelilauta* tulostaa Pelilaudan numerot useammalla rivillä, enkä tiedä miten sellaista tulisi testata.

Tämä sama oli myös ongelmana muissa automaattisesti testaamattomissa luokissa; en tiedä kuinka testata metodeja, joiden käyttö vaatii syötettä käyttäjältä ja/tai tiettyjä olioita, jotka luodaan jo aiemmin pelissä. Näitä metodeja testasin käsin mahdollisimman laajasti esimerkiksi pistämällä pelin tulostamaan välituloksia (jotka totta kai poistin lopullisesta pelistä), testaamalla peliä väärillä syötteillä ja tarkistamalla, että lopulliset tulokset (pistetilanne, kierrosten määrä ja vastaavat) ovat oikein.