

Préambule : Avez-vous des questions sur les enseignements dispensés précédemment ?

Objectif :

- Identifier les scénarios à tester
- Ecrire des tests unitaires sur une méthode

Le coeur de métier de l'application PokéBagarre est d'identifier le vainqueur en fonction des statistiques des Pokémon. Il est important de vérifier que ces règles sont correctement implémentées. Nous allons donc écrire des tests unitaires qui permettront de tester chaque scénario. Pour rappel, le vainqueur est celui qui a les meilleures statistiques, suivant ces règles :

- Le Pokémon qui a la meilleure attaque remporte la bagarre,
- Si les 2 Pokémon ont la même attaque, celui qui a la meilleure défense remporte la bagarre,
- Si les 2 Pokémon ont la même attaque et la même défense, le premier renseigné par l'utilisateur a la priorité et remporte la bagarre.

Pour réaliser ce TP vous aurez besoin de connaissances préalablement acquises lors du chapitre 2 du cours sur l'écriture de tests unitaires avec Junit.

Travail à faire :

1. Identifier les différents scénarios à tester. Selon vous combien de tests faudra-t-il écrire ?
2. Naviguer jusqu'au fichier *Pokemon.java* et localiser la méthode *#estVainqueurContre(Pokemon)*
3. Créer la suite de tests *PokemonTests.java*. Le plus simple est d'utiliser le raccourci IntelliJ *Ctrl + Maj + T*, puis *Create New Test...*
4. Ecrire dans IntelliJ chaque scénario permettant de tester cette méthode, sous la forme de tests unitaires Junit. Prendre soin d'exécuter chaque test au fur et à mesure et qu'il passe. Vous pouvez utiliser la fixture de test *ConstructeurDePokemon* pour rendre le test plus lisible.
5. Faire un commit sur master et pousser le code vers GitHub à la fin de la séance