

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

Objectif :

- Se familiariser avec l'application qui sera utilisée tout au long du module

Un de vos collègues développeur et amateur de jeux vidéos a récemment réalisé une application sur son temps libre : **PokéBagarre**. Le principe est simple : l'utilisateur renseigne les noms de 2 Pokémon différents (en français) et démarre une bagarre entre eux. 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.

Les statistiques de chaque Pokémon sont récupérées par l'application grâce à une API web lorsque l'utilisateur démarre la bagarre. Exemple : <https://pokebuildapi.fr/api/v1/pokemon/pikachu>

Malheureusement ce développeur n'a pas les compétences pour écrire des tests automatiques sur l'application. Il fait appel à vous pour l'aider à couvrir PokéBagarre avec des tests. Le projet est actuellement configuré pour pouvoir exécuter des tests JUnit avec AssertJ. Il faudra régulièrement ajouter des dépendances ou faire certaines configurations dans les prochains TP.

Pour réaliser ce TP vous aurez besoin de connaissances préalablement acquises lors des modules XXX Java et YYY Git.

Travail à faire :

1. Forker le projet <https://github.com/la-urre/PokeBagarre> sur votre compte GitHub
2. Cloner le dépôt Git sur votre poste

3. Exécuter l'application en exécutant depuis la racine du projet

```
.\gradlew.bat run
```

4. Ouvrir le projet dans IntelliJ, lire et comprendre le code. Poser des questions si nécessaire