

Testausdokumentti

Olen ohjelmassani testannut kaikkia muita luokkia paitsi Yatzypeli- sekä Pelaaja-luokkia. Yatzypelille ei ole testejä erikseen, koska luokka on luotu selkeyttämään ohjelman rakennetta ja keräämään toiminnallisuutta yhteen. Mitään uutta ja monimutkaista luokka ei tee ja kaikki luokan sisältämä toiminnallisuus on siis käytännössä testattu jo muiden luokkien testien kautta.

Pelaaja-luokan testaamatta jättämisen syy on samantyylinen. Luokka ei sisällä uutta toiminnallisuutta, vaan pääosin get/set metodeja. Pelaaja luokassa on korvattu compareTo metodi siten, että pelaajia voidaan vertailla heidän keräämiensä loppupisteiden perusteella. Tämän toimivuus on varmistettu katsomalla tuloslistoja, jotka graafinen käyttis tulostaa pelin lopuksi.

Eniten testejä löytyy luokilta Kadentarkastaja ja Pistelaskuri. Luokkia testataan luomalla esimerkkikäsiä, joissa on tai ei ole jokin noppayhdistelmä. Testeissä pyritään varmistamaan, että kaikki yhdistelmät tunnistetaan ja niiden pisteet lasketaan oikein. Jokaista yhdistelmää on testattu vähintään yhdellä esimerkkikädellä.

Pistetaulukko luokasta on testattu, että kaikkien yhdistelmien lisääminen taulukkoon onnistuu. Lisäksi on testattu metodi, joka kertoo onko taulukko täynnä.

Noppa-luokista on testattu, että silmäluvut ovat järkeviä ja noppien valitseminen onnistuu, sekä muita public-metodeja.

Käyttöliittymäluokkia on testattu käsin. Graafinen käyttöliittymä toimii mielestäni juuri niin kuin pitää. Pahin vaaranpaikka bugeille lienee alkuikkuna, jossa syötetään nimet. En silti ole kyllä saanut syötettyä mitään, mikä kaataisi pelin tässä vaiheessa.

Tekstikäyttöliittymä on varmasti kaatumisherkempi kuin graafinen, sillä panostin enemmän graafiseen käyttöliittymään. Tekstikäyttistä käytin lähinnä pelin varhaiseen testaamiseen. Testatessa tekstikäyttistä, olen pyrkinyt ottamaan huomioon tavallisimmat virhesyötteet, mutta eiköhän tuon aika helposti kaatumaan saa, jos yrittää. Käyttis kuitenkin toimii ohjeita seuratessa.