Jimmy DANO

Anthony LE MÉE

**Question 1 :**

Le graphe des dépendances s’est créé. Il y a une ligne rouge entre la classe « Board » et la classe « Pawn ». (cardinalité de 2/14)

il y a une dépendance cyclique, board dépend de pawn qui dépend de board...

Un stub doit être créée entre les deux entités.

**Question 2 : Plan de test**

Pawn (avec bouchon de Board), Board , Pawn (avec un vrai Board), Game

**Question 3 :**

Il y a deuxméthodes à tester, isGameOver avec un mock du board et maxGold avec 2 pawns.

**Question 4 :**

On va devoir utiliser ces méthodes afin de pouvoir simuler les pawns au board.On en a besoin pour pouvoir ajouter les pawns.

**Erreurs :**

- 5 hitpoints => juste 2 dans le project, il faut changer la valeur de la variable.

- Dans le constructeur de Board :

**public** Board(**int** numberOfPawns, **int** sizeX,

**int** sizeY)

le nombre de pawn crée peut etre inférieur au nombre voulu.

En effet,

Pawn pawn = **new** Pawn(Character.*forDigit*(i, 10),

random.nextInt(xSize),random.nextInt(ySize),**this**);

Il se peut que les coordonnées des pawns soient les mêmes et la méthode addPawn n'ajoute ainsi aucun pawn. Le constructeur contient donc un défaut. Pour le corriger, il suffit de changer la création aléatoires, en disant que si le pawn existe à tel coordonnée, on la change et on le crée à un espace vide, en regardant bien si il reste des espaces vides justement.