Rapport du tp Noté de CVDA

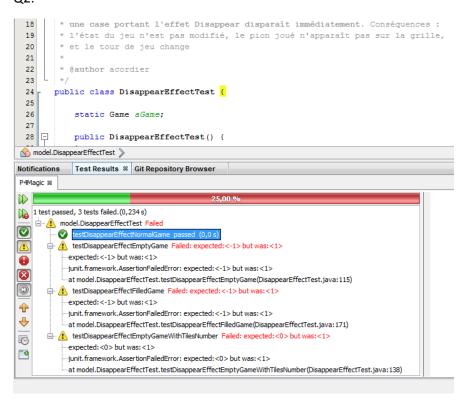
Q1.

```
* Test class for ChangeColorEffect
 15
  16
         * @author Amélie Cordier - IUT Lyon 1 - 2016
 17
        public class ChangeColorEffectTest {
 18
 19
 20
             static Game aGame;
 21
 22
             public ChangeColorEffectTest() {
 23
 24
 25
             @BeforeClass
 26
     public static void setUpClass() {
 27
 28
Notifications Test Results № Output Git Repository Browser
P4Magic %
All 5 tests passed.(0,125 s)
    i model.ChangeColorEffectTest passed

    ▼ testChangeColorEffectEmptyGameWithTilesNumber passed (0,0 s)

⚠
         testChangeColorEffectTwoTokensEmptyGame passed (0,0 s)
         testChangeColorEffectNormalGame passed (0,0 s)
•
        ···· 🕢 testChangeColorEffectEmptyGame passed (0,0 s)
×
         testChangeColorEffectFilledGame passed (0,0 s)
÷
Ŷ
-
```

Q2.



Q3.

```
public class EffectFactory {
15
16
17
18
           * Returns a random effect chosen amongst the available effects listed
19
            * @return an effect
20
21
          public static Effect createEffect() {
23
               int min = 0;
              int max = 0;
25
              Random rand = new Random();
26
               //Tire un nombre aléatoire entre min et max compris
27
              int random = rand.nextInt(max - min + 1) + min;
28
29
               switch (random) {
30
31
                   case 0:
P4Magic %
All 4 tests passed.(0,141 s)
   — 

model.DisappearEffectTest passed

▼ testDisappearEffectNormalGame passed (0,0 s)

▼ testDisappearEffectEmptyGame passed (0,0 s)

        testDisappearEffectFilledGame passed (0,0 s)

▼ testDisappearEffectEmptyGameWithTilesNumber passed (0,0 s)

→→
```

Q5.

Faute de setters dans la classe game, notre nouvel effet ne fonctionne pas, vous pourriez voir les changements apportés avec les setters non-fonctionnels dans AjoutPionsEffect.

Faute de temps perdu sur la question précédente, nous n'avons pas rédigé de tests.