Malcolm HOUEL

Artem KHODAKOVSKYY

Rapport du tp Noté de CVDA

Q1.

```
* Test class for ChangeColorEffect
  15
      * @author Amélie Cordier - IUT Lyon 1 - 2016
  16
 17
 18
        public class ChangeColorEffectTest {
  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)
    — 

model.ChangeColorEffectTest passed

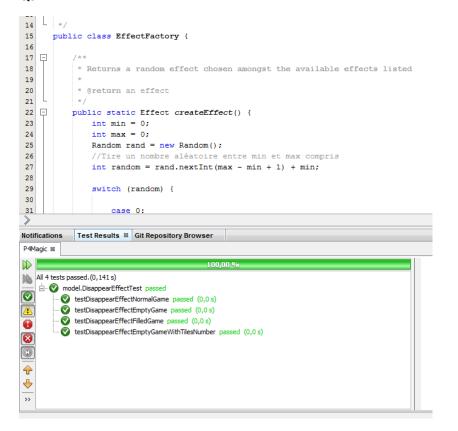
    ▼ testChangeColorEffectEmptyGameWithTilesNumber passed (0,0 s)

testChangeColorEffectTwoTokensEmptyGame passed (0,0 s)
        testChangeColorEffectNormalGame passed (0,0 s)
•
        testChangeColorEffectEmptyGame passed (0,0 s)
         testChangeColorEffectFilledGame passed (0,0 s)
⊕
4
*
-
```

Q2.

```
18
         * une case portant l'effet Disappear disparaît immédiatement. Conséquences :
 19
         * l'état du jeu n'est pas modifié, le pion joué n'apparaît pas sur la grille,
         * et le tour de jeu change
 20
 21
 22
         * @author acordier
 23
 24
        public class DisappearEffectTest {
 25
 26
              static Game aGame;
  27
 28 📮
              public DisappearEffectTest() {
model.DisappearEffectTest
P4Magic %
1 test passed, 3 tests failed.(0,234 s)
    imodel.DisappearEffectTest Fa
0
         v testD
testDisappearEffectEmptyGame Failed: expected: <-1> but was: <1>
            expected:<-1> but was:<1>
            --junit.framework.AssertionFailedError: expected:<-1> but was:<1>
--at model.DisappearEffectTest.testDisappearEffectEmptyGame(DisappearEffectTest.java:115)
       testDisappearEffectFilledGame Failed: expected:<-1> but was:<1>
           expected:<-1> but was:<1>
÷
           junit.framework.AssertionFailedError: expected:<-1> but was:<1>
Ŷ
            at model.DisappearEffectTest.testDisappearEffectFilledGame(DisappearEffectTest.java:171)
       ± testDisappearEffectEmptyGameWithTilesNumber Failed: expected: <0 > but was: <1>
*
           expected:<0> but was:<1>
- ¢
            --junit.framework.AssertionFailedError: expected:<0> but was:<1>
            \hbox{-at model.} Disappear Effect Test. test Disappear Effect Empty Game With Tiles Number (Disappear Effect Test. java: 138)
```

Q3.



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.