

## Rapport du tp Noté de CVDA

Q1.

```
15  * Test class for ChangeColorEffect
16  * @author Amélie Cordier - IUT Lyon 1 - 2016
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

100,00 %

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)

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,
20  * et le tour de jeu change
21  *
22  * @author acordier
23  */
24  public class DisappearEffectTest {
25
26      static Game aGame;
27
28      public DisappearEffectTest() {
29      }
30  }
```

Notifications | Test Results | Git Repository Browser

P4Magic

25,00 %

1 test passed, 3 tests failed. (0,234 s)

- model.DisappearEffectTest Failed
  - testDisappearEffectNormalGame passed (0,0 s)
  - testDisappearEffectEmptyGame Failed: expected: <-1> but was: <1>
    - expected: <-1> but was: <1>
    - java.lang.AssertionError: expected: <-1> but was: <1>
    - at model.DisappearEffectTest.testDisappearEffectEmptyGame(DisappearEffectTest.java:115)
  - testDisappearEffectFilledGame Failed: expected: <-1> but was: <1>
    - expected: <-1> but was: <1>
    - java.lang.AssertionError: expected: <-1> but was: <1>
    - at model.DisappearEffectTest.testDisappearEffectFilledGame(DisappearEffectTest.java:171)
  - testDisappearEffectEmptyGameWithTilesNumber Failed: expected: <0> but was: <1>
    - expected: <0> but was: <1>
    - java.lang.AssertionError: expected: <0> but was: <1>
    - at model.DisappearEffectTest.testDisappearEffectEmptyGameWithTilesNumber(DisappearEffectTest.java:138)

Q3.

```
14  L  */
15  public class EffectFactory {
16
17  /**
18   * Returns a random effect chosen amongst the available effects listed
19   *
20   * @return an effect
21   */
22  public static Effect createEffect() {
23      int min = 0;
24      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:
```

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.