

## Saé 2.01 – Développement d'une application

### Complément d'information n°3

### 'Nos' résultats d'exécution du programme de test pour la version Console (v0) du Chifoumi

---

Certains étudiants nous demandent si la fonction générant des nombres aléatoires fonctionne correctement, ou encore si le programme main.cpp fourni permettant de tester la classe Chifoumi fonctionne correctement...

La réponse aux deux questions est OUI. Ci-dessous, un extrait d'exécution du programme de test sur notre version v0, avec un projet Qt en mode console. **Les étudiants rencontrant des problèmes peuvent se rapprocher des enseignants....**

```
appel du constructeur : construction d'un chifoumi : scores a 0, et coupsJoueurs a
RIEN'

teste les methodes get() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 0          score Machine : 0

teste les methodes get() associees aux attributs 'coup'
coup Joueur : rien      coup Machine : rien

teste les methodes set() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 1          score Machine : 2

teste initScores()
score Joueur : 0          score Machine : 0

teste les methodes set() et get() associees aux attributs 'coup'/'choix'
coup Joueur : pierre     coup Machine : ciseau

quelques tours de jeu pour tester l'identification du gagnant et la maj des scores
coup Joueur : ciseau     coup Machine : pierre
score Joueur : 0          score Machine : 1

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : papier     coup Machine : pierre
score Joueur : 1          score Machine : 1

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : papier     coup Machine : ciseau
score Joueur : 1          score Machine : 2

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : pierre     coup Machine : ciseau
score Joueur : 2          score Machine : 2

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : ciseau     coup Machine : pierre
score Joueur : 2          score Machine : 3

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : pierre     coup Machine : ciseau
score Joueur : 3          score Machine : 3

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : papier     coup Machine : ciseau
score Joueur : 3          score Machine : 4
```

Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 4	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : pierre
score Joueur : 4	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 5	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : ciseau
score Joueur : 5	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 6	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : papier
score Joueur : 7	score Machine : 4
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 7	score Machine : 5
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : papier
score Joueur : 7	score Machine : 6
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : pierre
score Joueur : 8	score Machine : 6
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 8	score Machine : 7
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 8	score Machine : 8
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 8	score Machine : 9
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 9	score Machine : 9
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : papier
score Joueur : 9	score Machine : 9
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : pierre
score Joueur : 9	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 10	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : ciseau
score Joueur : 10	score Machine : 10

Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : ciseau
score Joueur : 10	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : papier
score Joueur : 10	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : pierre
score Joueur : 11	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : papier
score Joueur : 12	score Machine : 10
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 12	score Machine : 11
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : pierre
score Joueur : 12	score Machine : 11
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : pierre
score Joueur : 12	score Machine : 12
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : pierre
score Joueur : 12	score Machine : 12
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : papier
score Joueur : 12	score Machine : 12
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 13	score Machine : 12
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 13	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : pierre
score Joueur : 13	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau	coup Machine : ciseau
score Joueur : 13	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : pierre
score Joueur : 14	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : papier
score Joueur : 14	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre	coup Machine : ciseau
score Joueur : 15	score Machine : 13
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier	coup Machine : ciseau
score Joueur : 15	score Machine : 14
Quitter ? (o/n)	

coup Joueur : papier score Joueur : 15	coup Machine : papier score Machine : 14
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau score Joueur : 16	coup Machine : papier score Machine : 14
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 16	coup Machine : papier score Machine : 15
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 17	coup Machine : pierre score Machine : 15
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 17	coup Machine : ciseau score Machine : 16
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 17	coup Machine : papier score Machine : 16
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 17	coup Machine : papier score Machine : 17
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 18	coup Machine : ciseau score Machine : 17
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 18	coup Machine : pierre score Machine : 17
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 19	coup Machine : ciseau score Machine : 17
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau score Joueur : 19	coup Machine : ciseau score Machine : 17
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 19	coup Machine : ciseau score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : ciseau score Joueur : 19	coup Machine : ciseau score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 20	coup Machine : pierre score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 20	coup Machine : pierre score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 21	coup Machine : pierre score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : papier score Joueur : 21	coup Machine : papier score Machine : 18
Quitter ? (o/n)	
coup Joueur : pierre score Joueur : 22	coup Machine : ciseau score Machine : 18

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : papier  
 score Joueur : 22          score Machine : 19

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 22          score Machine : 20

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 22          score Machine : 20

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 22          score Machine : 21

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : ciseau  
 score Joueur : 22          score Machine : 21

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 22          score Machine : 22

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : papier  
 score Joueur : 22          score Machine : 23

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : ciseau  
 score Joueur : 23          score Machine : 23

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 23          score Machine : 24

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : ciseau  
 score Joueur : 23          score Machine : 24

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : ciseau      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 23          score Machine : 25

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : papier      coup Machine : ciseau  
 score Joueur : 23          score Machine : 26

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 23          score Machine : 26

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : papier  
 score Joueur : 23          score Machine : 27

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : papier      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 24          score Machine : 27

Quitter ? (o/n)  
 coup Joueur : pierre      coup Machine : pierre  
 score Joueur : 24          score Machine : 27

Quitter ? (o/n) Press <RETURN> to close this window...