

MasterMind –Testy jednostkowe

Testom jednostkowym podlegają wszystkie klasy znajdujące się w projekcie.

1) MainMenu:

Klasa nie posiada funkcji przyjmujących parametry, wykorzystywane są jedynie metody biblioteki lanternna dla z góry zadanych parametrów , dla których program działa prawidłowo.

2) MasterMind:

Klasa główna zawierająca funkcję main, nie zawiera funkcji przyjmujących parametry, wykorzystywane są jedynie metody biblioteki lanternna dla z góry zadanych parametrów , dla których program działa prawidłowo.

- programu nie można zamknąć poprzez kliknięcie przycisku zamykania okna(X – w prawym górnym rogu) – **do naprawy, nie można opuścić programu podczas jego działania.**

3) HelpScreen:

Zawiera w sobie klasę `SelectableButton2` która zawiera:

- konstruktor przyjmujący jako parametr argument typu String.

Konstruktor po mimo iż powinien przyjmować tylko parametr typu string może przyjąć również parametr typu component co powoduje wypisanie w miejscu przycisku ścieżki z biblioteki lanternna .

```
< ddcom.googlecode.lanternna.gui.component.Label@721e0f4f >
```

- funkcję `keyboardInteraction` przyjmującą jako argument parametr typu Key , funkcja działa prawidłowo, przyjmuje tylko parametry typu Key, oraz poprawnie zwraca `Result.EVENT_HANDLED`; w przypadku wciśnięcia backspace i tylko backspace

4) OptionScreen:

Klasa nie posiada funkcji przyjmujących parametry, wykorzystywane są jedynie metody biblioteki lanternna dla z góry zadanych parametrów . Występują jednak funkcje oczekujące na naciśnięcie przycisku.

- w momencie wyboru liczby znaków po wciśnięciu przycisku cancel nie cofamy się do menu wyboru tylko program automatycznie przypisuje wartości i zaczyna grę – **do poprawy**

- po wprowadzeniu liczby np 1.3 lub 9999999 pokazuje się komunikat „Wprowadzono coś co nie jest liczbą” komunikat jest błędny, gdyż jest to liczba

- program przyjmuje liczbę 4 jako poprawną ilość prób chociaż minimum jest 5, **do poprawy**

5) Score:

Klasa nie posiada funkcji przyjmujących parametry. Pozostałe funkcje działają prawidłowo.

6) ScoreScreen:

- funkcja `TextInputDialog.showTextInputBox` działa prawidłowo, po podaniu nicku krótszego niż 10 znaków, brakuje informacji, że nick musi być krótszy niż 10 znaków – **dodać infoamrację**
- po naciśnięciu przycisku cancel w momencie kiedy gracz znajduje się w oknie wpisywania nicku występuje wyjątek [java.lang.NullPointerException](#) nicku występuje
- Klasa nie posiada więcej funkcji przyjmujących parametry, wykorzystywane są jedynie metody biblioteki lanterna dla z góry zadanych parametrów, dla których program działa prawidłowo.

7) SettingsContainer:

Brak funkcji, wszystkie zmienne klasy są publiczne, jednak budowa programu nie wymaga, aby zmieniać je na prywatne