

# MasterMind – testy integracyjne

Testy integracyjne będą wykonywane przy pomocy podejścia Top-Down, ze względu na specyfikę aplikacji nie ma możliwości testowania Bottom-Up.

De facto testy integracyjne programu MasterMind będą testami integracji modułów, gdyż występuje tu tylko jeden system i wiele modułów, więc nie ma możliwości testowania integracji między systemami.

## 1) MasterMind <->OptionsScreen

-klasa MasterMind tworzy obiekt typu OptionsScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu OptionsScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo

## 2) MasterMind <->GameScreen

-klasa MasterMind tworzy obiekt typu GameScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu GameScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo

## 3) OptionsScreen <->SettingsContainer

- Przetestowany został każdy zestaw danych jaki obiekt klasy OptionsScreen może przesłać do obiektu SettingsContainer, wszystko działa prawidłowo.

## 4) GameScreen <-> ScoreScreen

- klasa GameScreen tworzy obiekt typu ScoreScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu ScoreScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo .

## 5) GameScreen <-> HelpScreen

- klasa GameScreen tworzy obiekt typu HelpScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu HelpScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo .

## 6) ScoreScreen <-> Score

- klasa ScoreScreen tworzy obiekt typu Score korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu Score. Obiekt wyświetla się prawidłowo .

## 7) ScoreScreen <-> GameScreen

- klasa ScoreScreen tworzy obiekt typu GameScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu GameScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo .

## 8) ScoreScreen <-> OptionsScreen

- klasa ScoreScreen tworzy obiekt typu OptionsScreen korzystając z konstruktora bezargumentowego, testy ograniczają się tylko do sprawdzenia poprawności tworzenia obiektu OptionsScreen. Obiekt wyświetla się prawidłowo

## 9) ScoreScreen <-> SettingsContainer

- Przetestowany został każdy zestaw danych jaki obiekt klasy ScoreScreen może przesłać do obiektu SettingsContainer, wszystko działa prawidłowo.