# Code Source

/\*

\* TestInterfaceConsole.java 23 mai 2021

\* IUT info1 2020-2021, pas de copyright pas de droit d'auteur

\*/

**package** othello.tests;

**import** othello.interfacejeu.console.CommandeConsole;

**import** othello.interfacejeu.console.InterfaceConsole;

**import** othello.Plateau;

**import** othello.caracteristiques.Couleur;

**import** othello.caracteristiques.Position;

**import** othello.joueur.Joueur;

**import** othello.Partie;

**import** othello.Pion;

**import** java.util.Scanner;

/\*\*

\* Tests unitaires de la classe InterfaceConsole

\*

\* **@author** David Simonin

\*/

**public** **class** TestInterfaceConsole {

/\*\*

\* Jeu de données contenant tous les pions d'un plateau

\*/

**public** **static** **final** Pion[] ***PLATEAU\_REMPLI*** = {

**new** Pion(**new** Position(0, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(0, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(1, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(2, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(3, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(4, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(5, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(6, 7), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 0), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 1), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 2), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 3), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 4), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 5), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 6), Couleur.***NOIR***),

**new** Pion(**new** Position(7, 7), Couleur.***NOIR***)

};

/\*\*

\* jeu de données contenant un plateau

\*/

**public** **static** Plateau[] *DAMIER* = {

**new** Plateau(),

**new** Plateau(***PLATEAU\_REMPLI***)

};

/\*\*

\* jeu de données contenant deux joueurs

\*/

**public** **static** Joueur[] *joueurs* = {

**new** Joueur("Ghalhyus", Couleur.***NOIR***),

**new** Joueur("Mausaille", Couleur.***BLANC***)

};

/\*\*

\* jeu de données contenant des parties

\*/

**public** **static** Partie[] *PARTIES* = {

**new** Partie(*joueurs*[0], *joueurs*[1], *DAMIER*[0]),

**new** Partie(*joueurs*[0], *joueurs*[1], *DAMIER*[1])

};

/\*\*

\* objet scanner pour la saisie

\*/

**public** **static** Scanner *clavier* = **new** Scanner(System.***in***);

/\*\*

\* Demande à l'utilisateur d'appuyer sur entrer pour continuer les tests

\*/

**public** **static** **void** continuer() {

System.***out***.println("""

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

""");

*clavier*.nextLine();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode afficherCommandesUniverselles

\*/

**public** **static** **void** testAfficherCommandesUniverselles() {

System.***out***.println("""

TEST : afficherCommmandesUniverselles (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que les commandes universelles s'affichent

correctement :

""");

InterfaceConsole.*afficherCommandesUniverselles*();

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode sauvegardePartie

\*/

**public** **static** **void** testSauvegardePartie() {

System.***out***.println("""

TEST : sauvegardePartie (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que la sauvegarde s'effectue corectement :

""");

InterfaceConsole.*sauvegardePartie*(*PARTIES*[1]);

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode chargerSauvegarde

\*/

**public** **static** **void** testChargerSauvegarde() {

System.***out***.println("""

TEST : chargerSauvegarde (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que la charge s'effectue correctement :

""");

InterfaceConsole.*chargerSauvegarde*();

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode choisirModeJeu

\*/

**public** **static** **void** testChoisirModeJeu() {

**final** **int** NB\_TEST = 3;

System.***out***.println("""

TEST : afficherMenuModeJeu (test visuel)

----------------------------------------

Assurez vous que le menu de mode jeu s'affiche

correctement et que vous puissiez bien lancer les

3 modes de jeu :

""");

**for** (**int** test = 0; test < NB\_TEST; test++) {

InterfaceConsole.*choisirModeJeu*();

}

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode ajouterJoueur

\*/

**public** **static** **void** testAjouterJoueur() {

**final** **int** NB\_TEST = 2;

System.***out***.println("""

TEST : ajouterJoueur (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que l'ajout du joueur s'effectue

correctement en entrant un pseudo court puis un trop

long pour les deux tests :

""");

/\* ajoute un joueur puis affiche le joueur créé \*/

**for** (**int** test = 0; test < NB\_TEST; test++) {

System.***out***.println("Le pseudo du joueur est : "

+ InterfaceConsole.*ajouterJoueur*(Couleur.***NOIR***));

}

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode ajouterJoueur

\*/

**public** **static** **void** testAjouterOrdinateur() {

**final** **int** NB\_TEST = 3;

System.***out***.println("""

TEST : ajouterOrdinateur (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que l'ajout de l'ordinateur s'effectue

correctement en entrant une difficulté différente pour

les trois tests

N'hésitez pas à faire de erreurs:

""");

/\* ajoute un joueur puis affiche le joueur créé \*/

**for** (**int** test = 0; test < NB\_TEST; test++) {

System.***out***.println("Le niveau de l'ordinateur est : "

+ InterfaceConsole

.*ajouterOrdinateur*(Couleur.***NOIR***)

.getDifficulte().toString());

}

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode afficherPlateau

\*/

**public** **static** **void** testAfficherPlateau() {

System.***out***.println("""

TEST : afficherPlateau (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que le plateau s'affiche correctement :

""");

InterfaceConsole.*afficherPlateau*(*PARTIES*[0].getDamier(),

*PARTIES*[0].getDamier()

.getCasesJouables(Couleur.***NOIR***));

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode afficherScore

\*/

**public** **static** **void** testAfficherScore() {

System.***out***.println("""

TEST : afficherScore (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que les scores des deux joueurs s'affichent

correctement, avec une partie gagnante pour les noirs:

""");

InterfaceConsole.*afficherScore*(*PARTIES*[1]);

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode afficherResultat

\*/

**public** **static** **void** testAfficherResultat() {

System.***out***.println("""

TEST : afficherResultat (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que le résultat de la partie s'affiche

correctement avec une partie gagnante pour les noirs :

""");

InterfaceConsole.*afficherResultat*(*PARTIES*[1]);

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test de la méthode executerTour

\*/

**public** **static** **void** testExecuterTour() {

/\* affichage des commandes en jeu \*/

**final** CommandeConsole[] CMD\_EN\_JEU = {

CommandeConsole.***PASSER\_TOUR***,

CommandeConsole.***SAUVEGARDER\_PARTIE***

};

**final** **int** NB\_TEST = 3;

System.***out***.println("""

TEST : executerTour (test visuel)

----------------------------------

Vous allez jouer 3 tours afin de vous assurez que les

tours s'exécutent correctement :

""");

**for** (**int** test = 0; test < NB\_TEST; test++) {

/\* tour des noirs \*/

InterfaceConsole.*afficherPlateau*(*PARTIES*[0].getDamier(),

*PARTIES*[0].getDamier()

.getCasesJouables(Couleur.***NOIR***));

System.***out***.println("C'est au tour des noirs de jouer :");

InterfaceConsole.*executerTour*(*PARTIES*[0], CMD\_EN\_JEU);

/\* tours des blancs \*/

InterfaceConsole.*afficherPlateau*(*PARTIES*[0].getDamier(),

*PARTIES*[0].getDamier()

.getCasesJouables(Couleur.***BLANC***));

System.***out***.println("C'est au tour des blancs de jouer :");

InterfaceConsole.*executerTour*(*PARTIES*[0], CMD\_EN\_JEU);

}

*continuer*();

}

/\*\*

\* Test visuel de la méthode afficherPartie() et de recommencerPartie()

\*/

**public** **static** **void** testAfficherPartie() {

System.***out***.println("""

TEST : afficherPartie (test visuel)

----------------------------------

Assurez vous que la partie avec un plateau rempli

s'affiche correctement et que vous pouvez recommencer une

partie :

""");

InterfaceConsole.*afficherPartie*(*PARTIES*[1]);

*continuer*();

}

/\*\*

\* Lance les tests unitaires

\*

\* **@param** args non utilisé

\*/

**public** **static** **void** main(String[] args) {

*testAfficherCommandesUniverselles*();

*testSauvegardePartie*();

*testChargerSauvegarde*();

*testChoisirModeJeu*();

*testAjouterJoueur*();

*testAjouterOrdinateur*();

*testAfficherPlateau*();

*testAfficherScore*();

*testAfficherResultat*();

*testExecuterTour*();

*testAfficherPartie*();

}

}

# Résultats des tests

TEST : afficherCommmandesUniverselles (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que les commandes universelles s'affichent

correctement :

Vous pourrez utiliser à tout moment ces commandes-ci :

menu - Retourner au menu principal

quitter - Quitter l'application

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : sauvegardePartie (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que la sauvegarde s'effectue correctement :

Entrez le nom de la sauvegarde : Save1

Une sauvegarde possède déjà ce nom. Elle sera écrasée

Partie sauvegardée !

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : chargerSauvegarde (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que la charge s'effectue correctement, vous aurez

d'abord à tester une sauvegarde invalide, puis une sauvegarde

valide :

Liste des sauvegardes chargeables :

- null

- Save1

- TestSave1

- TestSave2

Entrez le nom de la sauvegarde : save

Un problème est survenu. Chargement de la sauvegarde annulée

Liste des sauvegardes chargeables :

- null

- Save1

- TestSave1

- TestSave2

Entrez le nom de la sauvegarde : Save1

Chargement de la sauvegarde

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : afficherMenuModeJeu (test visuel)

----------------------------------------

Assurez vous que le menu de mode jeu s'affiche

correctement et que vous puissiez bien lancer les

3 modes de jeu :

Veuillez sélectionner un mode de jeu

jj - Joueur VS Joueur

jo - Joueur VS Ordinateur

oo - Ordinateur VS Ordinateur

Entrez une commande : ji

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : j

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : jyu

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : 1

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : jj

Le pseudo sera coupé à partir de la limite de 25 caractères

Veuillez choisir un pseudo pour le joueur (NOIR) : jean

Le pseudo sera coupé à partir de la limite de 25 caractères

Veuillez choisir un pseudo pour le joueur (BLANC) : pierre

ùjo

Lancement de la partie...

Veuillez sélectionner un mode de jeu

jj - Joueur VS Joueur

jo - Joueur VS Ordinateur

oo - Ordinateur VS Ordinateur

Entrez une commande :

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : jo

Le pseudo sera coupé à partir de la limite de 25 caractères

Veuillez choisir un pseudo pour le joueur (BLANC) : Jean

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (NOIR)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : facile

Lancement de la partie...

Veuillez sélectionner un mode de jeu

jj - Joueur VS Joueur

jo - Joueur VS Ordinateur

oo - Ordinateur VS Ordinateur

Entrez une commande : oo

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (NOIR)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : normale

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (BLANC)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : facile

Lancement de la partie...

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : ajouterJoueur (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que l'ajout du joueur s'effectue

correctement en entrant un pseudo court puis un trop

long pour les deux tests :

Le pseudo sera coupé à partir de la limite de 25 caractères

Veuillez choisir un pseudo pour le joueur (NOIR) : jean

Le pseudo du joueur est : jean

Le pseudo sera coupé à partir de la limite de 25 caractères

Veuillez choisir un pseudo pour le joueur (NOIR) : JeanPierreleplusbeaudetouslesgens

Le pseudo du joueur est : JeanPierreleplusbeaudetou

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : ajouterOrdinateur (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que l'ajout de l'ordinateur s'effectue

correctement en entrant une difficulté différente pour

les trois tests

N'hésitez pas à faire de erreurs:

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (NOIR)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : faci

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : 4

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : a

La commande saisie n'existe pas

Entrez une commande : Facile

Le niveau de l'ordinateur est : FACILE

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (NOIR)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : NORMALE

Le niveau de l'ordinateur est : NORMALE

Veuillez sélectionner le niveau de l'ordinateur (NOIR)

facile - Niveau facile

normale - Niveau normal

difficile - Niveau difficile

Entrez une commande : difficile

Le niveau de l'ordinateur est : DIFFICILE

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : afficherPlateau (test visuel)

--------------------------------------

Assurez vous que le plateau s'affiche correctement :

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B

C -

D - o x

E x o -

F -

G

H

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : afficherScore (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que les scores des deux joueurs s'affichent

correctement, avec une partie gagnante pour les noirs:

Ghalhyus (NOIR) : 64 points Mausaille (BLANC) : 0 points

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : afficherResultat (test visuel)

---------------------------------------------------

Assurez vous que le résultat de la partie s'affiche

correctement avec une partie gagnante pour les noirs :

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est Ghalhyus avec un score de 64

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : executerTour (test visuel)

----------------------------------

Vous allez jouer 3 tours afin de vous assurez que les

tours s'executent correctement :

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B

C -

D - o x

E x o -

F -

G

H

C'est au tour des noirs de jouer :

c4

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B

C - x -

D x x

E - x o

F

G

H

C'est au tour des blancs de jouer :

c5

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B -

C x o -

D x o -

E x o -

F -

G

H

C'est au tour des noirs de jouer :

b7

La position de la case saisie n'est pas jouable

Saisissez des coordonnées ou une commande : b6

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B - - x

C - x x

D - x o

E - x o

F -

G

H

C'est au tour des blancs de jouer :

b5

1 2 3 4 5 6 7 8

A -

B - o x

C x o -

D x o -

E x o -

F -

G

H

C'est au tour des noirs de jouer :

e6

1 2 3 4 5 6 7 8

A -

B o x -

C - x o

D - x x

E - x x x

F -

G

H

C'est au tour des blancs de jouer :

c3

Appuyer sur entrée pour continuer les tests.

TEST : afficherPartie (test visuel)

----------------------------------

Assurez vous que la partie avec un plateau rempli

s'affiche correctement et que vous pouvez recommencer une

partie :

============================================================

Vous pouvez effectuer ces commandes-ci :

passer - Passer son tour

sauver - Sauvegarder la partie

Ou saisir les coordonnés oÃ¹ vous souhaitez placer votre pion

1 2 3 4 5 6 7 8

A x x x x x x x x

B x x x x x x x x

C x x x x x x x x

D x x x x x x x x

E x x x x x x x x

F x x x x x x x x

G x x x x x x x x

H x x x x x x x x

Ghalhyus (NOIR) : 64 points Mausaille (BLANC) : 0 points

C'est au tour de Ghalhyus (NOIR) de jouer : Manche injouable

Plateau final :

1 2 3 4 5 6 7 8

A x x x x x x x x

B x x x x x x x x

C x x x x x x x x

D x x x x x x x x

E x x x x x x x x

F x x x x x x x x

G x x x x x x x x

H x x x x x x x x

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est Ghalhyus avec un score de 64

Voulez-vous recommencer une partie ? [oui/o, non/n] non

Retour au menu principal...

-----------------------------------------------------

| Othello |

-----------------------------------------------------

lancer - Lancer une partie

charger - Charger une partie existante

Vous pourrez utiliser à tout moment ces commandes-ci :

menu - Retourner au menu principal

quitter - Quitter l'application

Entrez une commande : quitter

Fermeture de l'application...

# Explications

Avant tout, j’ai du créer plusieurs jeu de données afin de pouvoirs tester correctement mes différentes méthodes. J’ai donc d’abord créé un tableau de pion contenant 64 pions noirs, afin de vérifier que l’affichage d’une partie se fasse correctement, sans néanmoins quitter les tests puisque cette méthode en appelle d’autre. Ensuite j’ai créé deux plateaux, un damier de départ et un autre remplit. Puis j’ai créé deux joueurs pour pouvoirs créer mes deux parties, donc une avec le plateau de départ et l’autre avec le damier remplit de pions noirs. Finalement j’ai récupéré une ancienne méthode vu dans un projet précédent, pour mettre un temps de pause entre les tests. Tous les tests sont visuels.

1. afficherCommandesUniverselles

Le test de cette méthode est très simple puisqu’il consiste juste à afficher les commandes universelles et à vérifier que l’affichage se fasse correctement.

1. sauvegardePartie

Le test de sauvegardePartie est très simple puisqu’il consiste juste à vérifier que la sauvegarde s’effectue correctement. Quand la sauvegarde est effectuée, il faut qu’on reçoive un message pour nous confirmer que tout s’est bien passé.

1. chargerSauvegarde

Pour ce test-là, nous testons d’abord que le programme ne plante pas si nous entrons un nom de fichier invalide, puis nous vérifions que nous recevons bien le message de confirmation de la charge de la sauvegarde, avec un nom de fichier valide.

1. afficherMenuModeJeu

On regarde d’abord que l’affichage se fait correctement, puis on teste que l’application n’accepte pas les options invalides et qu’elle redemande la saisie. Puis l’on aura 3 tests successifs, pour tester chaque mode de jeu et vérifier que tout se passe bien.

1. ajouterJoueur

Pour le test de ajouter joueur, nous essayons d’abord avec un pseudo valide, donc en dessous de 25 caractères, puis nous testons avec un pseudo de plus de 25 caractères et nous vérifions, avec le renvoie du pseudo du joueur, que le pseudo a bien été réduit.

1. ajouterOrdinateur

Pour ordinateur, le principe est à peu près le même. On essaye d’abord des options invalides, puis nous entrons les options valides et nous vérifions, avec un renvoie de chaîne de caractère, que tout c’est bien passé.

1. afficherPlateau

Le test de afficher plateau est très simple, puisqu’il suffit de vérifier que le plateau affiché s’affiche correctement et qu’il corresponde bien à celui d’un début de partie.

1. afficherScore

Le principe est le même que la méthode précédente, nous affichons le score et nous vérifions qu’il n’y a pas de problème. Le score affiché est censé correspondre à celui du plateau remplit pions noirs.

1. afficherResultat

Encore une fois, le principe est le même que la méthode précédente. Nous affichons le résultat d’une fin de partie et nous vérifions que cela corresponde bien avec le plateau remplit de pions noirs.

1. executerTour

Pour cette méthode, nous jouons tout simplement 3 tours pour chaque joueurs, donc un total de 6. Il suffit donc de d’abord vérifier que l’on ne peut pas placer des pions sur des cases invalides, puis il suffit de jouer normalement et de vérifier que l’affichage se fasse correctement.

1. afficherPartie

Comme nous avons testé précédemment que les tours s’effectuer correctement, il suffit juste de vérifier que la partie s’affiche correctement et que l’on puisse en recommencer une, à la suite de la fin de cette actuellement testé.

Il n’y a pas de test pour la méthode afficher car cela ne serait pas un test unitaire mais plutôt un test d’intégration.