

Shakkipeli

Testausdokumentti

Tuukka Paukkunen

tuukka.paukkunen@cs.helsinki.fi

Aineopintojen harjoitustyö: Tietorakenteet ja algoritmit
20.8.2015

Helsingin yliopisto, tietojenkäsittelytieteen laitos

Sisällysluettelo

1 - Testauksen laajuus.....	3
2 - Testausaineisto.....	3
3 - Miten sovellusta testataan.....	3
4 - Testaustulokset.....	3

1 Testauksen laajuus

Sovelluksen testauksessa on käytetty laajasti JUnitia. Testaus on keskittynyt etenkin siihen, että pelinappuloita voi siirtää shakkilaudalla ainoastaan shakin sääntöjen mukaisesti.

Tämän lisäksi sovellusta on testattu pelaamalla peliä tietokonetta vastaan, siirtämällä nappuloita laudalla sekä seuraamalla tarvittaessa sovelluksen toimintaa debug-moodissa etenemällä koodia rivi riviltä.

2 Testausaineisto

Testausaineisto koostuu 168 erillisestä yksikkötestistä. Tämän lisäksi on käsin tehtäviä testitapauksia.

3 Miten sovellusta testataan

Projektihakemiston test-hakemistossa on luokat JUnit-testausta varten sovellusta vastaavissa pakkauksissa.

4 Testaustulokset