

Documentació Testos

Tests Bàsics:

1. Ajornament.json

Per fer aquest test s'ha fet servir el fitxer Ajornament.json. S'ha carregat el fitxer a la partida en mode text i gràfic. Aquest test consisteix en guardar i carregar una partida ajornada per tal de comprovar que els diferents mòduls permeten carregar i continuar partides que no estan acabades.

El fitxer de regles per aquest test és regles.json

```
PS C:\Users\fpqma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\JAR2332.jar
NVINGUT, SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Marti Madrenys i Eloi Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpqma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\ajornament.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador perquè la partida ha acabat degut a AJORNAMENT

La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
4- Continuar la partida.
4
Desfent jugades...
S'han desfet correctament les jugades!
Tauler d'escacs:
8 | t | c | a | r | d | a | c | t |
7 | | p | p | p | p | p | p | p |
6 | p | | | | | | | |
5 | | | | | | | | |
4 | | | | | | | | |
3 | P | | | | | | | |
2 | | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
  a b c d e f g h

Tauler d'escacs:
8 | t | c | a | r | d | a | c | t |
7 | | p | p | p | p | p | p | p |
6 | p | | | | | | | |
5 | | | | | | | | |
4 | | | | | | | | |
3 | P | | | | | | | |
2 | | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
  a b c d e f g h

Es el teu torn J1
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Taules
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
6- Refer Jugada
7- Ajornar Partida
```

2. Ajornarambtaules.json

Per fer aquest test s'ha fet servir el fitxer Ajornarambtaules.json. S'ha carregat el fitxer a la partida en mode text i gràfic. En aquest test volem comprovar que una partida amb taules sol·licitades, taules denegades i finalment ajornada es carrega bé. En un principi teníem un bug que no carregava el torn correctament. Bug que ja està corregit a la versió definitiva.

El fitxer de regles per aquest test és regles.json.

```
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fgpma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\ajornarambtaules.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador perquè la partida ha acabat degut a AJORNAMENT
La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
4- Continuar la partida.
4
Desfent jugades...
S'han desfet correctament les jugades!
Tauler d'escacs:
8 | t | c | a | d | r | a | c | t |
7 | p | p | p | p | p | p | p | p |
6 | | | | | | | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | P | | | | | | |
2 | | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
  a b c d e f g h
-----
Tauler d'escacs:
8 | t | c | a | d | r | a | c | t |
7 | p | p | p | p | p | p | p | p |
6 | | | | | | | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | P | | | | | | |
2 | | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
  a b c d e f g h
-----
Es el teu torn J2
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Taules
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
6- Refer Jugada
```

Com es pot veure es carrega el torn correctament.

3. enroc.json

Per fer aquest test s'ha fet servir el fitxer enroc.json. S'ha carregat el fitxer a la partida en mode text i gràfic. En aquest test volem comprovar un parell d'enrocs curt i llarg.

```
PS C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloi Quintana

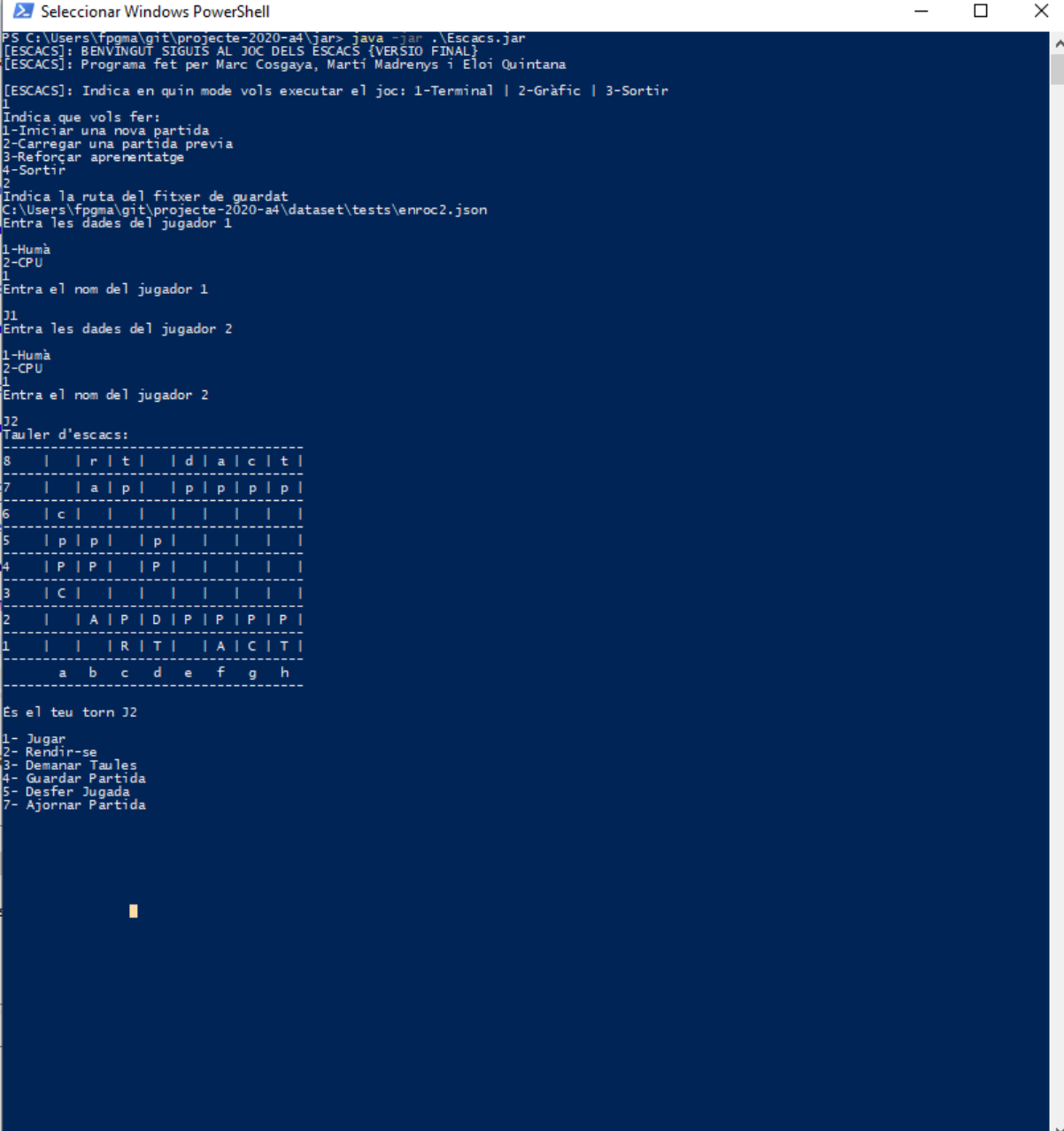
[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\enroc.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Tauler d'escacs:
-----
8 | t | | | | r | | | t |
7 | p | | | | d | | | p |
6 | c | p | p | p | a | | | c |
5 | | | | | p | p | p | |
4 | | a | | | P | P | P | |
3 | P | P | P | | | | |
2 | | A | | P | | C | | P |
1 | T | C | | D | | T | R | |
-----
  a b c d e f g h

Es el teu torn J2
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Tauler
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
7- Ajornar Partida
S_
```

Es pot comprovar l'enroc correcte. Enroc curt de blanques.

4. enroc2.json

Per fer aquest test s'ha fet servir el fitxer enroc.json. S'ha carregat el fitxer a la partida en mode text i gràfic. En aquest test volem comprovar un parell d'enrocs curt i llarg en aquest cas per les negres.



```
PS C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloi Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\enroc2.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Tauler d'escacs:
-----
8 | | r | t | | d | a | c | t |
-----
7 | | a | p | | p | p | p | p |
-----
6 | c | | | | | | | |
-----
5 | p | p | | p | | | | |
-----
4 | P | P | | P | | | | |
-----
3 | C | | | | | | | |
-----
2 | | A | P | D | P | P | P | P |
-----
1 | | | R | T | | A | C | T |
-----
  a b c d e f g h

Es el teu torn J2
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Tauler
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
7- Ajornar Partida
```

Com es pot veure l'enroc funciona tant per les negres(curt) com negres(llarg)

5. escacaliat.json

Per fer aquest test s'ha fet servir el fitxer enroc.json. S'ha carregat el fitxer a la partida en mode text i gràfic. En aquest test volem comprovar si una peça que amenaça al rei aliat provoca escac(no ho hauria de fer). S'ha detectat un bug i s'ha corregit.

```
Entra el nom del jugador 2
J2
Tauler d'escacs:
-----
8 | t | c | a | d | r | a | D | |
7 | p | p | p | p | p | p | |
6 | | | | | | c | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | | | | | | | |
2 | P | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
-----
  a b c d e f g h

Es el teu torn J2
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Taules
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
7- Ajornar Partida
1
Entra la posició de la peça que vols moure
Format columnaFila EX: "a3" -> Fila=3 columna=a
f8
Entra la posició on vols moure la peça
g7
[ERROR]: El moviment deixa en Escac el teu rei.
Tauler d'escacs:
-----
8 | t | c | a | d | r | a | D | |
7 | p | p | p | p | p | p | |
6 | | | | | | c | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | | | | | | | |
2 | P | P | P | P | P | P | P |
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
-----
  a b c d e f g h

Es el teu torn J2
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Taules
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
7- Ajornar Partida
>SS
```

Com es pot veure després de fer f8 - g7 no ens deixa fer l'escac aliat.

6. escacipromocio.json

En aquesta partida es pot mirar que en el fitxer de jugades s'ha produït una promoció que després de fer-se s'ha produït escac immediatament.

7. escacsseguits.json

En aquesta partida volem mirar si el contador d'escacs continus funciona per això hem preparat un fitxer de jugades on es produeixen multiples escacs fins el punt de declarar taules.

```
Windows PowerShell
PS C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloi Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\escacsseguits.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
j1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
j2
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador porque la partida ha acabat degut a TAULES PER ESCAC CONTINU

La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
```

Com es pot llegir, hi han taules per escac continu.

8. fitxerinvalid.json

Aquest test prova si el programa comproba correctament que el fitxer no sigui vàlid. Es considera vàlid (entre altres coses) que no contingui tots els paràmetres.

```
Windows PowerShell
PS C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloí Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\fitxerinvalid.json
[ERROR]: El format del fitxer és invàlid.
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
```

9. inaccio.json

Aquest test realitza el x moviments sense fer cap acció de matar, i correctament dona la partida com a Taules.

```
PS C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloí Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpgma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\inaccio.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
D1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
D2
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador perquè la partida ha acabat degut a TAULES PER INACCIÓ

La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
```

Com es pot apreciar, la partida només carregar ens avisa de la inacció correctament i ens deixa continuar desfent jugades.

10. matarsaltant_invulnerabilitat.json

Aquest fitxer de jugades està preparat per provar dues funcionalitats que pot tenir el fitxer de regles.

Per una banda aquest fitxer carrega el fitxer de regles modificat regles_enrocs_matar_saltant.json (veure a l'apartat de Regles).

Així doncs aquest fitxer de jugades, realitza les jugades de un peo salta matant a una peça, salta intentant matar a una peça invulnerable i lògicament aquesta no es mor.

11. ofegat.json

Aquest fitxer de jugades realitza diversos moviment de partida i fan que aquest acabi amb el rei Ofegat, i seguint les regles aquest genera unes Taules.

```
Partida Acabada!!  
No hi ha hagut guanyador porque la partida ha acabat degut a TAULES PER REI OFEGAT  
  
La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:  
1- Guardar la partida  
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)  
3- Sortir del programa
```


12. pecaInvalida.json

Aquest fitxer de jugades conté una peça invàlida en les posicions inicials. El sistema hauria de detectar-la i marcar el fitxer com invàlid.

```
Windows PowerShell
PS C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
AL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Marti Madrenys i Eloi Quintana
[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\ofegat.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador perquè la partida ha acabat degut a TAULES PER REI OFEGAT
La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
2
Quantes jugades vols desfer?
1
Desfent jugades...
S'han desfet correctament les jugades!
Tauler d'escacs:
8 | | | D | | | a | c | t |
7 | | | | | p | | p | d |
6 | | | | | | p | r | t |
5 | | | | | | | p |
4 | | | | | | | P |
3 | | | | | P | | |
2 | P | P | P | P | | P | P |
1 | T | C | A | | R | A | C | T |
  a b c d e f g h

Tauler d'escacs:
8 | | | D | | | a | c | t |
7 | | | | | p | | p | d |
6 | | | | | | p | r | t |
5 | | | | | | | p |
4 | | | | | | | P |
3 | | | | | P | | |
2 | P | P | P | P | | P | P |
1 | T | C | A | | R | A | C | T |
  a b c d e f g h

Es el teu torn J1
1- Jugar
2- Rendir-se
3- Demanar Taules
4- Guardar Partida
5- Desfer Jugada
6- Refer Jugada
```

Com es pot observar s'ha ofegat al rei. Aquesta és una manera molt ràpida de provar l'ofegament i com es pot veure al carregar la partida ja ens indica aquest resultat. Deixem a més el tauler final per veure'n la disposició de les peces.

13. rendicio.json

Aquest fitxer és el resultat de una rendició per part de un dels jugadors. Quan es carrega aquesta partida, fàcilment pots realitzar un desfer.

```
PS C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS {VERSIO FINAL}
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Marti Madrenys i Eloi Quintana

[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\rendicio.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
J1
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
J2
Partida Acabada!!
Felicitats J1!! Has guanyat!

La partida HA ACABAT. Indica què vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuarà la partida)
3- Sortir del programa
-
```

En aquesta captura veiem que després de carregar una partida amb rendició, aquesta es manté i a continuació se'ns ofereix les opcions típiques per continuar amb la partida.

14. taulesAcceptades.json

Aquest fitxer al final de la partida ha realitzat unes taules sol·licitades, i el contrincant les ha acceptat. També una vegada carregada és pot desfer aquesta acció i continuar la partida.

```
PS C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\jar> java -jar .\Escacs.jar
[ESCACS]: BENVINGUT SIGUIS AL JOC DELS ESCACS (VERSIÓ FINAL)
[ESCACS]: Programa fet per Marc Cosgaya, Martí Madrenys i Eloi Quintana
[ESCACS]: Indica en quin mode vols executar el joc: 1-Terminal | 2-Gràfic | 3-Sortir
1
Indica que vols fer:
1-Iniciar una nova partida
2-Carregar una partida previa
3-Reforçar aprenentatge
4-Sortir
2
Indica la ruta del fitxer de guardat
C:\Users\fpoma\git\projecte-2020-a4\dataset\tests\taulesAcceptades.json
Entra les dades del jugador 1
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 1
11
Entra les dades del jugador 2
1-Humà
2-CPU
1
Entra el nom del jugador 2
123
Partida Acabada!!
No hi ha hagut guanyador perquè la partida ha acabat degut a TAULES ACCEPTADES
La partida HA ACABAT. Indica que vols fer:
1- Guardar la partida
2- Desfer Jugades (es continuará la partida)
3- Sortir del programa
-
```

De manera similar a la rendició, en aquesta captura veiem que després de carregar una partida amb taules acceptades, aquestes es mantenen i a continuació se'ns ofereix les opcions típiques per continuar amb la partida.

Regles

Fitxer: regles.json	Aquestes regles tenen les següents particularitats: <ul style="list-style-type: none">- El fitxer de regles Original Resolució: <ul style="list-style-type: none">- Normalitat
Passat: True	

Fitxer: regles_2reis.json	Aquestes regles tenen les següents particularitats: <ul style="list-style-type: none">- Tenen 2 Reis de cada Color. Resolució: <ul style="list-style-type: none">- El sistema hauria de invalidar el fitxer de regles
Passat: True	

Fitxer: regles_enrocs_matar_saltant.json	Aquestes regles tenen les següents particularitats: <ul style="list-style-type: none">- Els peons poden saltar 2 caselles i matar al saltar.- Hi ha 3 enrocs:<ul style="list-style-type: none">- REI-TORRE- TORRE-TORRE- PEO-TORRE Resolució: <ul style="list-style-type: none">- El sistema hauria de deixar fer enroc torre-torre i peo-torre amb peçes al mig. Degudament realitza aquest moviment i es posiciona al lloc que queda. Si les posicions estan plenes no deixa fer el moviment.- Correctament els peons maten saltant, i no maten a les peces invulnerables(quan salten) deixant igualment fer el salt.
Passat: True	
Fitxer Jugades:	

Fitxer: regles_midatauler.json	<p>Aquestes regles tenen les següents particularitats:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mides del tauler es superior al permés. <p>Resolució:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El sistema hauria de invalidar el fitxer de regles.
Passat: True	

Fitxer: regles_pecaInvalida.json	<p>Aquestes regles tenen les següents particularitats:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hi ha una peca inicial que no es vàlida <p>Resolució:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El sistema hauria de invalidar el fitxer de regles.
Passat: True	