

Représentation UML et tests java

Info

En UML, une méthode/un attribut est publique lorsqu'il est préfixé d'un + En revanche, s'il est privé, il est préfixé d'un -

Note

à voir : throw (sûrement pour les exceptions)

Documentation et tests

En java, on peut générer de la documentation avec la commande javadoc. Cela crée un fichier HTML avec les informations données dans la docstring

La classe Time

En java, il existe la classe `Time`, disponible en deux versions :

- `Time(hh, mm, ss)` : heures, minutes et secondes
- `Time(ss)` : secondes

Un peu sorti du chapeau mais sûrement utile

La méthode equals

Il faut toujours écrire la méthode equals

Mots clés sur les méthodes et attributs

Il y a deux mots clés à connaître sur les méthodes

- `static` : c'est un élément qui ne dépend pas de l'instance de la classe
- `final` : c'est un élément dont la valeur ne varie pas (pas très utilisé, éventuellement pour les constantes)

Tests

Un code sans tests n'a pas de valeur. Il faut écrire des tests unitaires ainsi que des tests de non régression

Pour se faire; on utilise JUnit, qui s'utilise comme suit : `junit-console.jar`

☰ Example

Voici un exemple d'une classe, ainsi que les tests associés

```
1  @ package robot
2  @ public class Box {
3  @     /** .... */ → doc
4  @
5  @     public Box(int weight) {
6  @         this.weight = weight;
7  @     }
8  @
9  @     /** Weight of the box */
10 @     private int weight;
11 @
12 @     /** @return this box's weight */
13 @     public int getWeight() {
14 @         return this.weight;
15 @     }
16 @
17 @ }
```

Et les tests :

```
1  @ package robot;
2  @ import org.junit.jupiter.api.Test;
3  @ import static
   @     org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
4  @
5  @ public class BoxTest {
6  @
7  @     @Test
8  @     public void testCreationIsOk() {
9  @         Box someBox = new Box(10)
10 @         /** L'ordre des paramètres est important
   @         **/
11 @         assertEquals(10, someBox.getWeight())
12 @         assertTrue ...
13 @         assertSame ...
14 @     }
15 @     ...
16 @ }
```

On compile d'abord la classe, puis les tests

```
1  @ # Compilation des tests
2  @ javac -classpath junit-console.jar classes
   @     tests/robot/BoxTest.java
3  @ # Exécution des tests
4  @ java -jar junit-console.jar -classpath
   @     test:classes -select-class robotBoxTest
```