

## TP 4 : classes, tests

### Exercice 1 (Échauffement).

Téléchargez l'archive comme d'habitude, et lancez les tests de la classe `Argent` avec :

```
java -classpath /usr/share/java/junit4.jar: org.junit.runner.JUnitCore ArgentTest
```

Puis relancez les tests depuis Eclipse (Clic droit sur `ArgentTest`, Run As -> JUnit Test). Cela nécessitera d'importer JUnit dans votre projet (Clic droit sur le projet, Properties -> Java Build Path -> Add Library -> JUnit 4).

### Exercice 2 (Une première classe de tests).

En vous inspirant de la classe `ArgentTest` du cours, écrire une classe de test `TamagotchiTest` contenant tous vos scénarios de test pour le Tamagotchi. Vérifier que votre classe passe tous ces tests. Avez-vous bien testé tous les comportements ?

### Exercice 3 (Refactorisation de `SimSouris1D`).

Complétez la classe `Terrain1D` fournie.

Des tests sont fournis ; lancez-les au fur et à mesure pour mesurer vos progrès. Deux applications utilisant la classe `Terrain` sont fournies. Vous pouvez les lancer pour voir le résultat :

```
> java TerrainApp
> java TerrainGUI
```

### Exercice 4 (`SimSouris 2.0` (Optionnel)).

Extensions des fonctionnalités de `SimSouris` comme dans le TP 2.