

Jeu d'essai pour le triangle

Une méthode prend en entrée 3 entiers. Ces 3 entiers sont interprétés comme représentant les longueurs des côtés d'un triangle. Le programme rend un résultat précisant s'il s'agit d'un triangle scalène, isocèle ou équilatéral. Définissez le jeu d'essai permettant de tester complètement cette méthode.

| Nom du cas | Paramètres | Valeur de retour |
|--|---|------------------------|
| Triangle scalène | (3, 4, 5) | "Triangle scalène" |
| Deux valeur identiques avec permutations | (5, 5, 3), (5, 3, 5), (3, 5, 5) | "Triangle isocèle" |
| Trois valeurs identiques | (6, 6, 6) | "Triangle équilatéral" |
| Valeurs aléatoires | (1, 1, 3) | "Triangle impossible" |
| Triangle avec des côtés négatifs | (-2, -3, -4) | "Triangle impossible" |
| Triangle avec un côté nul avec permutation | (0, 3, 4), (3, 4 0), (4, 0, 3) | "Triangle impossible" |
| Triangle avec des côtés non entiers | (1.5, 2.5, 3.5) | "Triangle impossible" |
| Triangle avec un côté de longueur maximale | (2147483647, 2147483647, 2147483647) | "Triangle équilatéral" |
| Triangle avec des côtés très proches | (10, 10.000001, 9.999999) | "Triangle isocèle" |
| Triangle avec des côtés très grands | (1000000, 1000000, 500000) | "Triangle isocèle" |
| Triangle avec des côtés très petits | (0.000001, 0.000001, 0.000001) | "Triangle impossible" |
| Triangle avec des côtés égaux à zéro | (0, 0, 0) | "Triangle impossible" |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Graine mathématique | <pre> Si a + b < c ou a + c < b b + c < a a < 0 b < 0 c < 0 alors si a = 0 b = 0 c = 0 return « pas triangle » sinon a = b = c alors return « equilaterale » sinon si a != b != c alors return « scalène< sinon return « isocèle » </pre> | |