Modulo A - Esercizio 3A (da svolgere sul foglio degli esercizi Mod. A)

Il metodo calcolaPuntiBonus viene utilizzato dalle Commissioni di Laurea in un Corso di Laurea per determinare il numero di punti bonus che possono essere attribuiti a un candidato. Il metodo prende in input i seguenti parametri:

- media: parametro di tipo float (compreso tra 18 e 30) che rappresenta la media ponderata dello studente
- . nfc: parametro di tipo int (non inferiore a zero) che rappresenta il numero di anni fuori corso
- ordinamento: parametro di tipo String che può assumere come valore "nuovo" oppure "vecchio"
- erasmus: parametro di tipo booleano che indica se lo studente ha conseguito o meno CFU all'estero nell'ambito del programma Erasmus+.

In caso di parametri non validi, il metodo solleva una "IllegalArgumentException". Altrimenti, il metodo ritorna un punteggio compreso tra 0 e 6 determinato, come indicato dal regolamento del Corso di Laurea, dalla somma dei punti attribuibili per media e di quelli attribuibili in base al numero di anni fuori corso, riportati nella seguente tabella.

| ordinamento | Media | | | Anni fuori corso | | | Erasmus | |
|-------------|-----------------|----------------|-------------------|------------------|----|----|---------|----|
| | Minore di 24 | Tra 24 e 28 | Maggiore di 28 | 2 o più | 1 | 0 | Sì | No |
| Nuovo | +0 | +1 | +2 | +0 | ÷2 | +3 | +1 | +0 |
| Vecchio | +0 | +2 | +3 | +0 | +1 | +2 | +1 | +0 |

- a) Indicare, per ciascuno dei parametri del metodo, le classi di equivalenza individuate.
- b) Scrivere quattro test JUnit con strategia Black Box per il metodo, indicando per ciascuno di essi quali classi di equivalenza copre. Si richiede inoltre che un test corrisponda a scenari in cui i parametri non sono validi, e che i restanti tre corrispondano a scenari in cui i parametri sono validi.
- Quanti test sono necessari per testare il metodo con strategia WECT? Motivare la risposta.

Modulo B - Esercizio 3B (da svolgere sul foglio degli esercizi Mod.B)

Lo studente descriva le principali caratteristiche dei seguenti metodi di valutazione dell'usabilità ricorrendo eventualmente anche a degli esempi reali:

- 1) test di compito (o scopo);
- 2) test di scenario;
- 3) mago di Oz.

Lo studente illustri, inoltre, il ruolo e le differenze fra osservatore e facilitatore.