

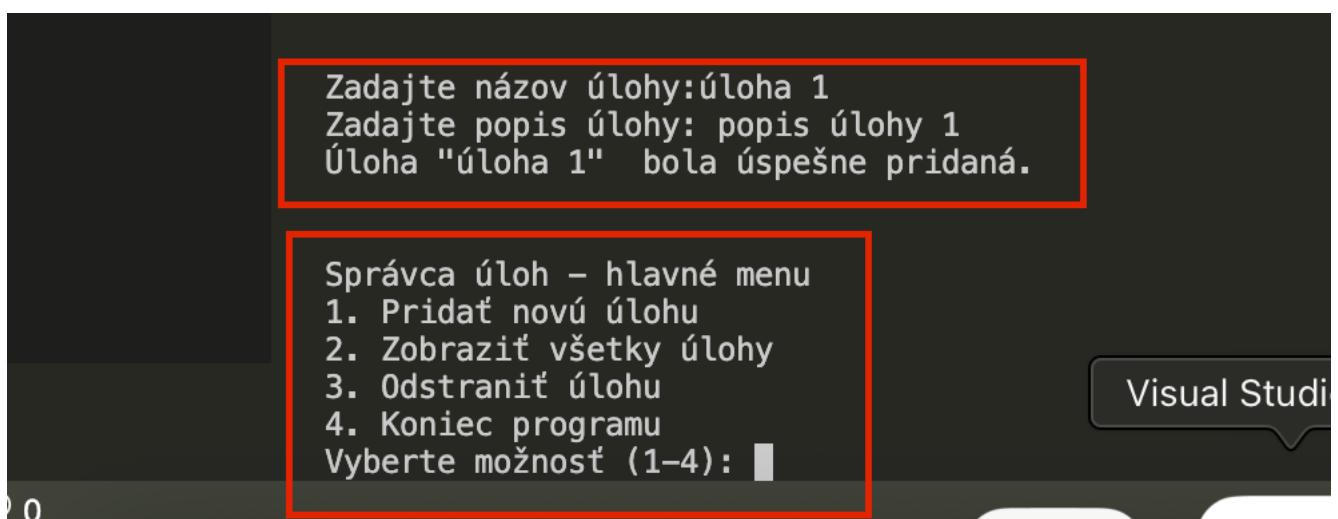
# Zadanie č.2

## funkcia pridat\_ulochu()

### Pozitívne testy

**TC01:** Pridanie úlohy s platnými údajmi (názov a popis)

- **Popis:** Overenie že funkcia po zadaní platných údajov správne zareaguje
- **Vstupné podmienky:**
  1. Funkcia sa nachádza v hlavnom menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" zadáme názov "úloha 1" a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" zadáme popis "popis úlohy 1" a stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program zobrazí hlášku - Úloha "úloha 1" bola úspešne pridaná.
  2. Funkcia hlavého menu sa znova spustí.
- **Skutočný výsledok:** Hláška a menu zobrazené správne.

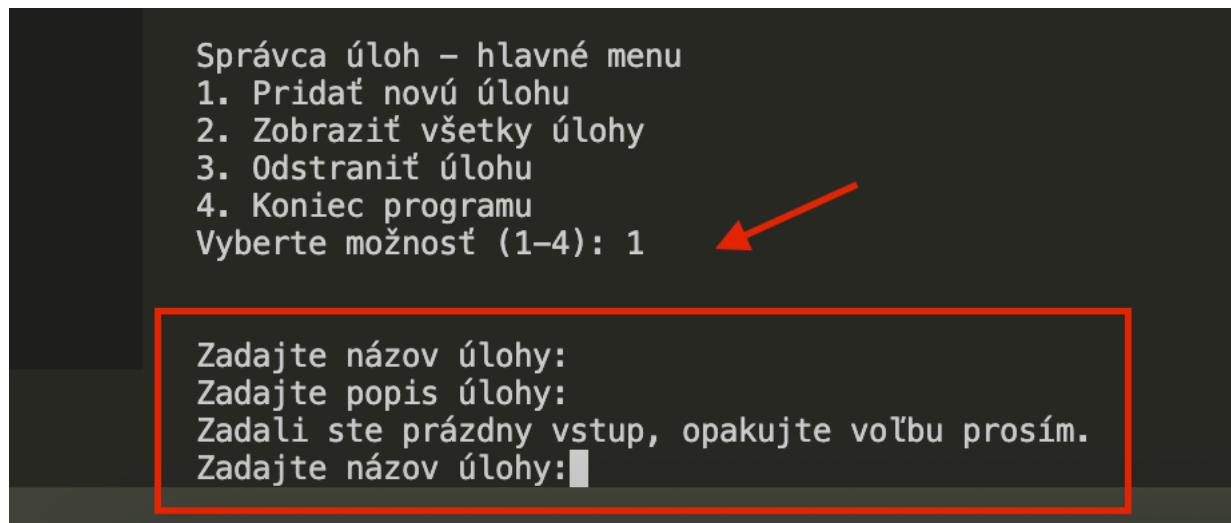


- **Stav:** Pass
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý nakoľko pridávanie úloh je jedna z kľúčových funkcií.

## **negatívne testy**

### **TC02:** Zadanie prázdných údajov

- **Popis:** Overenie že funkcia po nezadaní údajov správne zareaguje
- **Vstupné podmienky:** Program zobrazuje hlavné menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" nezadáme názov a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" nezadáme popis a stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program vypíše chybovú hlášku "Zadali ste prázdný vstup, opakujte voľbu prosím."
  2. Funkcia sa spustí znova a požiada užívateľa o opakované vloženie údajov
- **Skutočný výsledok:** Program hlášku vypísal v požadovanom znení a požiadal užívateľa o nový text



- **Stav:** Pass
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý, nakoľko nie je možné vytvoriť nový "TASK" bez zadania platných údajov.

### TC03: Vynechanie názvu úlohy pri zadávaní údajov

- **Popis:** Overenie že funkcia po nezadaní názvu správne zareaguje
- **Vstupné podmienky:** Program zobrazuje hlavné menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" nezadáme názov a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" zadáme popis "testovací popis" a stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program vypíše chybovú hlášku "Zadali ste prázdny vstup, opakujte voľbu prosím."
  2. Funkcia sa spustí znova a požiada užívateľa o opakované vloženie údajov
- **Skutočný výsledok:** Program hlášku vypísal v požadovanom znení a požiadal užívateľa o nový text

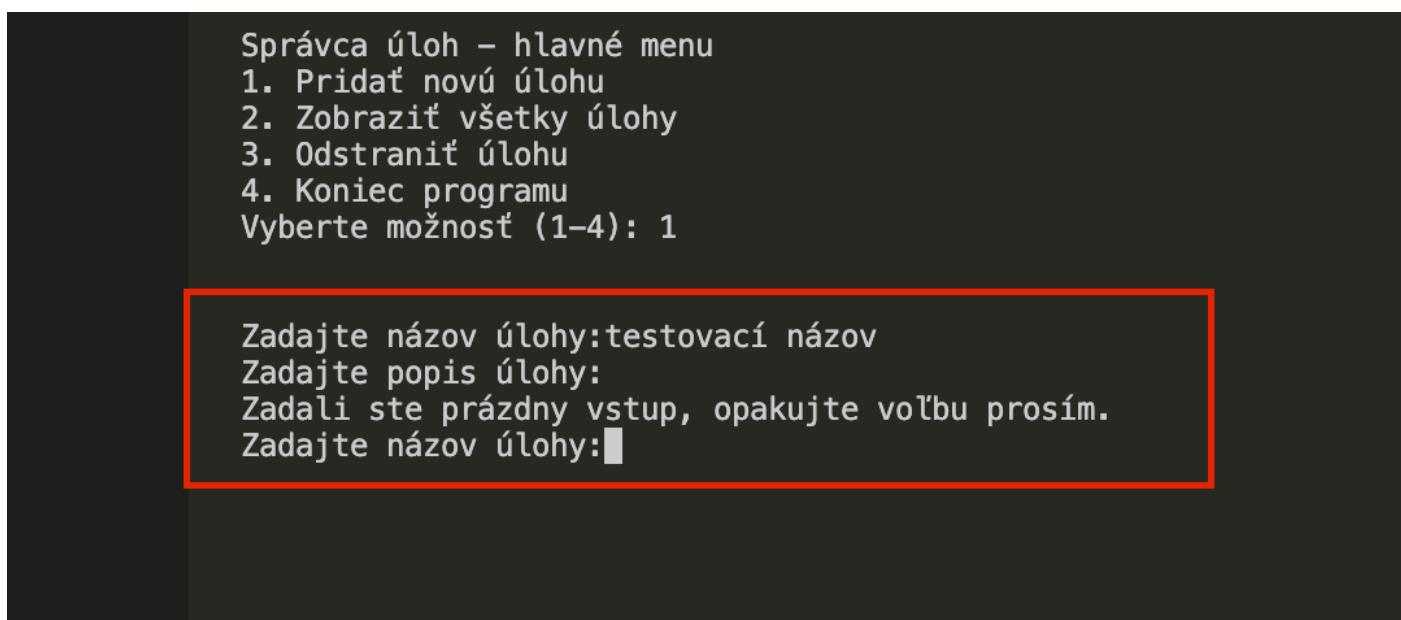
```
Správca úloh - hlavné menu
1. Pridať novú úlohu
2. Zobraziť všetky úlohy
3. Odstraniť úlohu
4. Koniec programu
Vyberte možnosť (1-4): 1

Zadajte názov úlohy:
Zadajte popis úlohy: testovací popis
Zadali ste prázdny vstup, opakujte voľbu prosím.
Zadajte názov úlohy:■
```

- **Stav:** Pass
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý, nakoľko nie je možné vytvoriť nový "TASK" bez zadania názvu.

### TC04: Vynechanie popisu úlohy pri zadávaní údajov

- **Popis:** Overenie že funkcia po nezadaní popisu úlohy správne zareaguje
- **Vstupné podmienky:** Program zobrazuje hlavné menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" zadáme názov "testovací názov" a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" nezadáme popis a stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program vypíše chybovú hlášku "Zadali ste prázdný vstup, opakujte voľbu prosím."
  2. Funkcia sa spustí znova a požiada užívateľa o opakované vloženie údajov
- **Skutočný výsledok:** Program hlášku vypísal v požadovanom znení a požiadal užívateľa o nový text



Správca úloh – hlavné menu  
1. Pridať novú úlohu  
2. Zobraziť všetky úlohy  
3. Odstraniť úlohu  
4. Koniec programu  
Vyberte možnosť (1-4): 1

Zadajte názov úlohy: testovací názov  
Zadajte popis úlohy:  
Zadali ste prázdný vstup, opakujte voľbu prosím.  
Zadajte názov úlohy:

- **Stav:** Pass
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý, nakoľko nie je možné vytvoriť nový "TASK" bez zadania popisu úlohy.

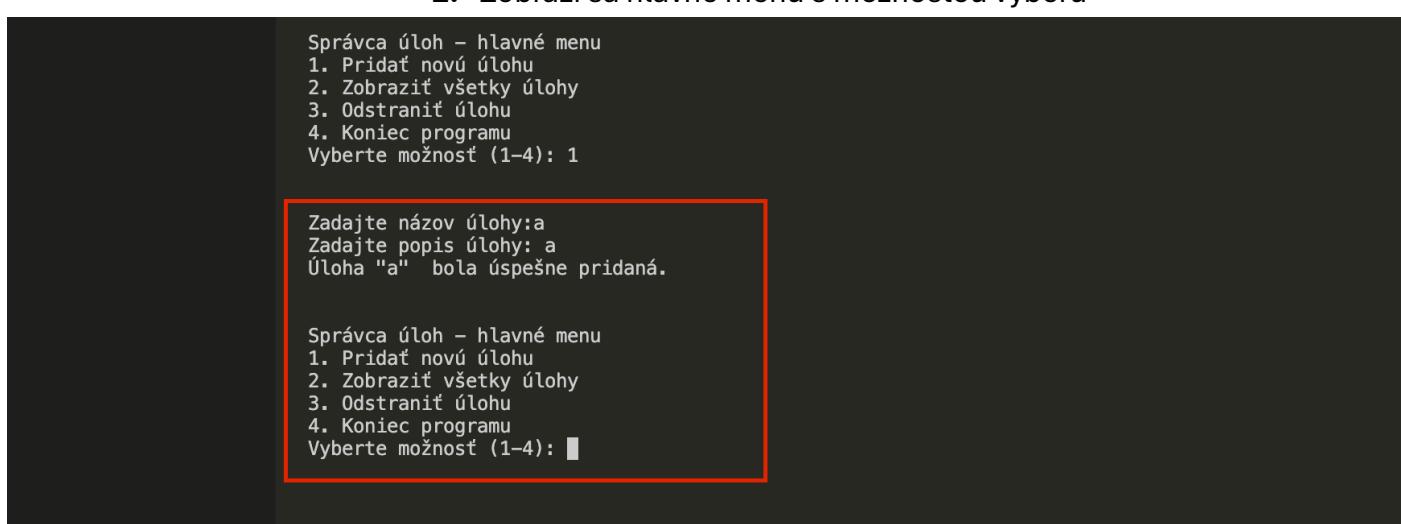
## hraničné testy

**TC05:** Extrémne krátky vstup pre obe hodnoty

**Popis:** Overenie že funkcia po nezadaní krátkych vstupov správne zareaguje a vypíše chybovú hlášku

- **Vstupné podmienky:** Program zobrazuje hlavné menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" zadáme jeden znak "a" a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" zadáme jeden znak "a" stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program vypíše chybovú hlášku "Minimálny počet znakov je 3, opakujte voľbu prosím."
  2. Funkcia sa spustí znova a požiada užívateľa o opakovanie vloženie údajov

- **Skutočný výsledok:**
  1. Nová úloha bola uložená napriek tomu že názov bol príliš krátky
  2. Zobrazí sa hlavné menu s možnosťou výberu



Správca úloh – hlavné menu  
1. Pridať novú úlohu  
2. Zobraziť všetky úlohy  
3. Odstraniť úlohu  
4. Koniec programu  
Vyberte možnosť (1-4): 1

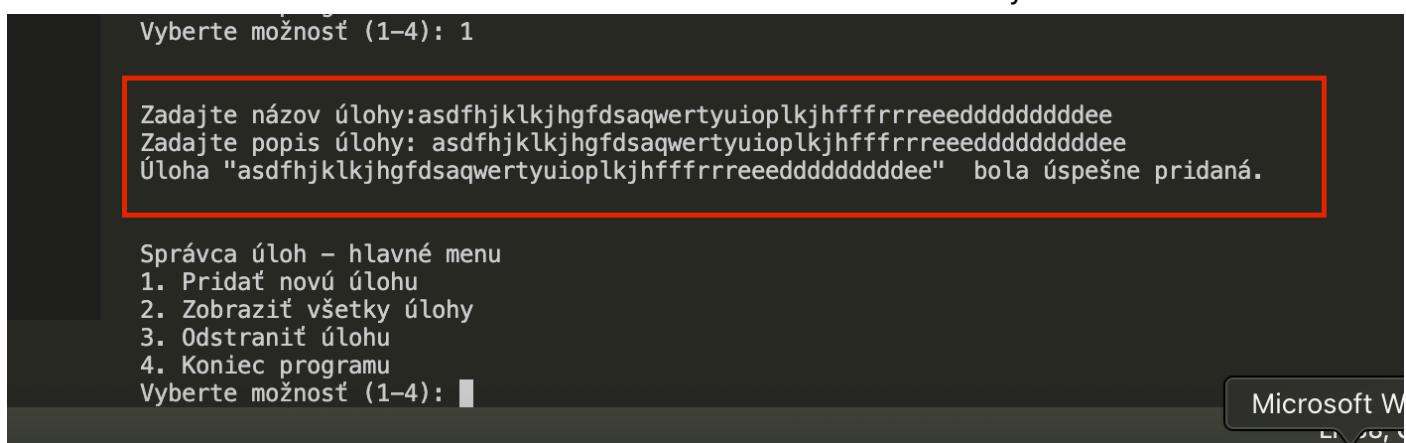
Zadajte názov úlohy: a  
Zadajte popis úlohy: a  
Úloha "a" bola úspešne pridaná.

Správca úloh – hlavné menu  
1. Pridať novú úlohu  
2. Zobraziť všetky úlohy  
3. Odstraniť úlohu  
4. Koniec programu  
Vyberte možnosť (1-4): ■

- **Stav:** Fail
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý, nakoľko by program mal mať limitované, koľko znakov je možné vložiť.

**Popis:** Overenie že funkcia po nezadaní dlhých vstupov správne zareaguje a vypíše chybovú hlášku

- **Vstupné podmienky:** Program zobrazuje hlavné menu
- **Kroky testu:**
  1. Spustíme program
  2. Zvolíme možnosť 1. "Pridať novú úlohu" a stlačíme Enter
  3. Do poľa "Zadajte názov úlohy" zadáme 50 ľubovoľných znakov znak "asdfhjklkjhgfdsaqwertyuioplkjhffffrreeeedddddddee" a stlačíme Enter
  4. Do poľa "Zadajte popis úlohy" zadáme 50 ľubovoľných znakov "asdfhjklkjhgfdsaqwertyuioplkjhffffrreeeedddddddee" a stlačíme Enter
- **Očakávaný výsledok:**
  1. Program vypíše chybovú hlášku "Maximálny počet znakov je 20, opakujte voľbu prosím."
  2. Funkcia sa spustí znova a požiada užívateľa o opakované vloženie údajov
- **Skutočný výsledok:**
  1. Nová úloha bola uložená napriek tomu že názov bol príliš dlhý
  2. Zobrazí sa hlavné menu s možnosťou výberu



- **Stav:** Fail
- **Poznámka:** Tento prípad je dôležitý, nakoľko by program mal mať limitované, koľko znakov je možné vložiť.