# Testovací případy

## TC01: Výběr platné možnosti z menu

**Popis**: Ověření, že volba čísla 1 v hlavním menu správně spustí funkci pridat\_ukol

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu.

**Kroky testu**:

1. Spusťte program.

2. Ověřte, že se zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb (např. "1 - Přidat úkol", "2 - Zobrazit úkoly" atd.).

3. Zadejte číslo 1 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek**: Program spustí funkci pridat\_ukol().

**Skutečný výsledek**: Funkce pridat\_ukol() byla spuštěna a program zobrazil výzvu k zadání nového úkolu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje základní navigaci z hlavního menu a funkčnost jedné z klíčových funkcí programu.

## TC02: Výběr špatné číselné možnosti z menu

**Popis**: Ověření, že volba čísla 5 v hlavním menu spustí znovu cyklus vybírání úkolů

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu.

**Kroky testu**:

1. Spusťte program.

2. Ověřte, že se zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb (např. "1 - Přidat úkol", "2 - Zobrazit úkoly" atd.).

3. Zadejte číslo 5 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek**: Program spustí print() s textem „Vyberte znovu!“ a celé hlavní menu znovu

**Skutečný výsledek**: Program spustí print() s textem „Vyberte znovu!“ a celé hlavní menu znovu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program neskončí hned při výběru

## TC03: Výběr špatné string možnosti z menu

**Popis**: Ověření, že volba textu ahoj v hlavním menu spustí znovu cyklus vybírání úkolů

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu.

**Kroky testu**:

1. Spusťte program.

2. Ověřte, že se zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb (např. "1 - Přidat úkol", "2 - Zobrazit úkoly" atd.).

3. Zadejte slovo „ahoj“ a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek**: Program spustí print() s textem „Vyberte znovu!“ a celé hlavní menu znovu

**Skutečný výsledek**: Program failne a vypíše chybovou hlášku „ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'ahoj'“

**Stav**: Fail

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program neskončí hned při výběru

## TC04: Přidání úkolu s prázdným políčkem názvu úkolu

**Popis**: Ověření, že přidání úkolu bez názvu se nepřidá

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje „Zadejte název úkolu:“.

**Kroky testu**:

1. Prázdné políčko „Zadejte název úkolu:“ odentrujte.

2. Vyplňte políčko s inputem „Zadejte popis úkolu:“ například „žádný popis“ a dejte enter

**Očekávaný výsledek**: Program vypíše text „Úkol nelze přidat pokud chybí název“ a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program úkol přidá a vypíše „Úkol ‚‘ byl přidán.“ a spustí hlavní menu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program nepřidá úkol, který nemá úplné informace

## TC05: Přidání úkolu s názvem i popisem

**Popis**: Ověření, že přidání úkolu s názvem i popisem se přidá

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje „Zadejte název úkolu:“.

**Kroky testu**:

1. Vyplňte políčko s inputem „Zadejte název úkolu:“ například „žádný název“ a dejte enter.

2. Vyplňte políčko s inputem „Zadejte popis úkolu:“ například „žádný popis“ a dejte enter

**Očekávaný výsledek**: Program úkol přidá a vypíše „Úkol 'žádný název' byl přidán.“ a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program úkol přidá a vypíše „Úkol 'žádný název' byl přidán.“ a spustí hlavní menu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program přidá úkol, který má všechny informace

## TC06: Zobrazení úkolu bez názvu

**Popis**: Ověření, že zobrazení úkolu bez názvu se nezobrazí

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu. Po přidání úkolu bez názvu.

**Kroky testu**:

1. Zadejte číslo 2 pro zobrazení úkolů

**Očekávaný výsledek**: Program nevypíše žádný úkol i popis a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program vypíše úkol a spustí hlavní menu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program nezobrazí úkoly, které nemají úplné informace

## TC07: Zobrazení úkolu s názvem i popisem

**Popis**: Ověření, že zobrazení úkolu s názvem i popisem se zobrazí

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu. Po přidání úkolu s názvem i popisem.

**Kroky testu**:

1. Zadejte číslo 2 pro zobrazení úkolů

**Očekávaný výsledek**: Program vypíše dříve zadaný úkol a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program vypíše dříve zadaný úkol a spustí hlavní menu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program zobrazí úkoly, které mají všechny informace

## TC08: Smazání úkolu pomocí jeho názvu

**Popis**: Ověření, že můžeme smazat úkol jen za pomocí zadání jeho názvu

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu. Po přidání úkolu s názvem i popisem. Název musí obsahovat název „ahoj“

**Kroky testu**:

1. Zadejte číslo 3 pro možnost smazání úkolů

2. Do políčka s textem „Zadejte číslo úkolu, který chcete odstranit:“ zadejte „ahoj“ a dejte enter

**Očekávaný výsledek**: Program úkol najde a smaže tento úkol s daným názvem a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program úkol nenajde a nesmaže a vyhodí chybu „ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'ahoj'“

**Stav**: Fail

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program smaže úkol i pomocí jeho názvu

## TC09: Smazání úkolu pomocí jeho čísla

**Popis**: Ověření, že můžeme smazat úkol pomocí jeho čísla

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu. Po přidání úkolu s názvem i popisem.

**Kroky testu**:

1. Zadejte číslo 3 pro možnost smazání úkolů

2. Do políčka s textem „Zadejte číslo úkolu, který chcete odstranit:“ zadejte číslo daného úkolu a dejte enter

**Očekávaný výsledek**: Program úkol najde a smaže tento úkol s daným číslem a spustí hlavní menu

**Skutečný výsledek**: Program úkol najde a smaže tento úkol s daným číslem a spustí hlavní menu

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program smaže úkol pomocí jeho čísla

## T10: Přidání úkolu s dlouhým názvem a popisem

**Popis**: Ověření, že program zvládne úkoly s velmi dlouhým názvem nebo popisem

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu.

**Kroky testu**:

1. Přidejte úkol s názvem dlouhým např. 255 znaků.

2. Přidejte úkol s popisem dlouhým např. 500 znaků.

**Očekávaný výsledek**: Program přidá úkol.

**Skutečný výsledek**: Program přidá úkol.

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program neselže při zadání delšího názvu či popisu

## T11: Přidání úkolu se speciálními znaky

**Popis**: Ověření, že program zvládne název úkolu obsahující speciální znaky

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu.

**Kroky testu**:

1. Přidejte úkol s názvem obsahujícím speciální znaky.

**Očekávaný výsledek**: Program přidá úkol.

**Skutečný výsledek**: Program přidá úkol.

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program neselže při zadání názvu či popisu se speciálníma znakama

## T12: Smazání úkolu v prázdném seznamu

**Popis**: Ověření, že při smazání úkolu v prázdném seznamu program vyhodí chybovou hlášku

**Vstupní podmínky**: Program zobrazuje hlavní menu. Seznam úkolů je prázdný.

**Kroky testu**:

1. Zadejte volbu 3 pro odstranění úkolu.

2. Zadejte libovolné číslo a potvrďte.

**Očekávaný výsledek**: Program zobrazí zprávu „Seznam úkolů je prázdný.“ a vrátí se do hlavního menu.

**Skutečný výsledek**: Program mě přesměruje do hlavního menu.

**Stav**: Pass

**Poznámky**: Tento případ je důležitý, protože ověřuje, že program oznámí uživateli, že maže něco, co neexistuje