

Oppgave 2

Jeg har måttet teste metoden `makeEquipmentHashSet()` i `EquipmentManager`-klassen underveis mens jeg prøvde å lage den og dens hjelpemetoder `makeTableTennisRacket()` og `makeBall()`, siden jeg sleit en del med disse. Dette blir derfor en direkte forklaring på hva jeg gjorde underveis.

Jeg kjørte testmetodene som er kommentert ut på linje 15 og 16 i `Program`-klassens `main()`-metode. `runReadFromFileTest()` ble brukt til å sjekke om jeg hadde riktig filbane til filen som skulle leses fra. `runHashSetTest()` ble brukt til å sjekke om `equipmentManager`-klassens `makeEquipmentHashSet()`-metode kjørte riktig.

I tillegg til dette, brukte jeg også `sout` kommentert ut på linje 50 og 56 i `EquipmentManager`-klassen for å se om objektene ble instansiert riktig underveis.

Til slutt debugget jeg også fra linje 22 i `Program`-klassens `main()`-metode, og brukte "step into" for å se hva som skjedde i while-løkken i `makeEquipmentHashSet()`. Det var da jeg også fant ut at ingen objekter ble instansiert, da jeg hadde satt if-setningene på linje 47 og 53 til å inneholde `equipmentType == "TableTennisRacket"` og `equipmentType == "Ball"` istedenfor å bruke `equipmentType.equals("TableTennisRacket")` og `equipmentType.equals("Ball")`, respektivt.