**Title of error: napadniIgraca error u slučaju da je Snaga jednaka PotrebnaSnaga**

**Severity: Major**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:**  30.3.2019, Zlatko Hajdarevic

**Operating System: Windows 10**

**Software environment: IntelliJ IDEA version 2019.1.2, JUnit version 5**

**Description:**

**Reproducible: yes (100%)**

**Test id:** "napadniIgraca\_ShouldReturnAnAdequateResultAndReduceEnergijaBy21\_" +  
 "IfEnergijaIsGreaterThan21AndSnagaIsEqualToPotrebnaSnaga\_WhenStanjeIsDEFANZIVNO"

**Procedure: (describe steps how to reproduce error)**

* **Koristeći Mockito biblioteku kreirati stub za klasu Oruzje i podesiti atribute za štetu(getSteta) i potrebnu snagu(getPotrebnaSnaga).**
* **Kreirati prvi objekat klase Igrac p1 i podesiti sve njegove atribute, atribut snaga podesiti da bude jednak atributu potrebnaSnaga.**
* **Kreirati drugi objekat klase Igrac p2 i podesiti sve njegove atribute.**
* **Pozvati metod napadniIgraca i za argumente proslediti index int vrednosti 0 i drugog igrača p2 (p1.napadniIgraca(0, p2)). Ovaj metod vraća double vrednost, štetu koja je naneta.**

**Description of error:**

**Na osnovu formule za izračuvanje štete i unetih parametara očekivana vrednost je 24, ali metoda vraća vrednost 20.**

**Expected result:**

**24**

**Comments:**

**Additional Info:**