**Test Report**

|  |  |
| --- | --- |
| **Iteration:** |  |
| **Main Build Version:** |  |
| **Main Environment:** |  |
| **Date:** | 30.3.2019 |
| **Testing Type:** | JUnit 5 |
| **Responsible tester(s):** | Zlatko Hajdarevic |

* *Execution Information*

Projekat VideoIgra je testiran 30.3.2019, u IntelliJ IDEA okruzenju, Junit 5 alatom.

Tester: Zlatko Hajdarevic

* *Results*

getZdravlje\_ShouldReturnDoubleZdravlje

OK

getEnergija\_ShouldReturnDoubleEnergija

OK

setZdravlje\_ShouldSetDoubleZdravljeToInputValue

OK

getSnaga\_ShouldReturnIntSnaga

OK

setSnaga\_ShouldSetIntSnagaToInputValue

OK

odbraniSe\_ShouldThrowIllegalArgumentException\_IfValueOfStetaIsNegative

OK

setMagije\_ShouldSetNewMagijaArrayList

OK

napadniIgraca\_ShouldReturnAnAdequateResult

POK

Slučajevi kada test ne vraća očekivani rezultat:

napadniIgraca\_ShouldReturnAnAdequateResultAndReduceEnergijaBy21\_" +  
 "IfEnergijaIsGreaterThan21AndSnagaIsGreaterThanPotrebnaSnaga\_WhenStanjeIsDEFANZIVNO

napadniIgraca\_ShouldReturnAnAdequateResultAndReduceEnergijaBy21\_" +  
 "IfEnergijaIsGreaterThan21AndSnagaIsGreaterThanPotrebnaSnaga\_WhenStanjeIsPASIVNO

napadniIgraca\_ShouldReturnAnAdequateResultAndReduceEnergijaBy21\_" +  
 "IfEnergijaIsGreaterThan21AndSnagaIsLessThanPotrebnaSnaga\_WhenStanjeIsPASIVNO

setOruzja\_ShouldSetNewOruzjeArrayList

OK

getMagije\_ShouldReturnMagijaArrayList

OK

getOruzja\_ShouldReturnOruzjeArrayList

OK

odmoriSe\_ShouldReturnAdequateResult\_IfAdequateValueOfEnergijaIsSent

POK

Test ne vraća očekivani rezultat u slučajevima kada atribut **energija** objekta tipa Igrac ima vrednost manju od 50.

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult

POK

Slučajevi kada test ne vraća očekivani rezultat:

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsGreaterThanPotrebnaEnergija\_" +  
 "WhenZdravljeIsGreaterThanPotrebnaEnergija

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsLessThanPotrebnaEnergija" +  
 "WhenZdravljeIsGreaterThanPotrebnaEnergija

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsGreaterThanPotrebnaEnergija" +  
 "WhenZdravljeIsLessThanPotrebnaEnergija

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsLessThanPotrebnaEnergija" +  
 "WhenZdravljeIsLessThanPotrebnaEnergija

setStanje\_ShouldSetNewIgracStanje

OK

setSnaga\_ShouldSetIntSnagaToInputValue

OK

getStanje\_ShouldReturnIgracStanje

OK

getOdeca\_ShouldReturnOdecaArrayList

OK

setInteligencija\_ShouldSetIntInteligencijaToInputValue

OK

setEnergija\_ShouldSetDoubleEnergijaToInputValue

OK

odbraniSe\_ShouldReturnAnAdequateResult

POK

Slučajevi kada test ne vraća očekivani rezultat:

odbraniSe\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfMaxTezinaIsGreaterThanTezinaOpreme\_WhenIgracStanjeIsDEFANZIVNO

odbraniSe\_ShouldReturnAnAdequateResult\_" +  
 "IfMaxTezinaIsGreaterThanTezinaOpreme\_WhenIgracStanjeIsAGRESIVNO

setOdeca\_ShouldSetNewOdecaArrayList

OK

odbraniSe\_ShouldNotThrowIllegalArgumentException\_IfValueOfStetaIsZero

OK

setNaziv\_ShouldSetStringNazivToInputValue

OK

toString1\_ShouldPrintOutObjectInString

OK

napadniIgraca\_ShouldReturnZero\_IfEnergijaIsLessThan21

NOK

getNaziv\_ShouldReturStringNaziv

OK

getInteligencija\_ShouldReturnIntInteligencija

OK

Statistics about tests:

• Total number: 49

• 37 of 49 tests OK

• 12 of 49 tests NOK

• Number of Major: 12

* *Conclusion*

Veći broj testova koji se odnose na jednostavnije metode tipa get i set je prošao, ali ostali parametarizovani testovi su prošli parcijalno. Aplikacija u ovom stanju nije spremna na korišćenje.