CASE 1: Igennem blackbox-testing blev programmet afprøvet. Ved første test, blev inputtet ”1”, ”5” og ”9”. Hvert tal blev efterfulgt af enter, for at putte attraktionerne ind, en ad gangen. Ved disse input, ville et forventet output være de attraktioner, der er tilhørende til værdien af inputtet. Programmet skrev korrekt output efter hvert input: ”Tilføjet attraktion: Aalborghus\_Slot”, ”Tilføjet attraktion: Springeren\_-\_Maritimt\_Oplevelsescenter” og ”Tilføjet attraktion: Nordkraft”. Herefter blev inputtet ”0”, for at afslutte valget af attraktioner. Efterfølgende checkede programmet for, hvorvidt der er attraktioner tæt på ruten som kunne tilføjes, for at gøre ruten mere interessant. Følgende attraktioner blev udskrevet: ”1: Utzon\_Centeret”, ”2: Friis\_Aalborg\_Citycenter” og ”3: Havnefronten”. (UDREGN OM DETTE ER ET KORREKT OUTPUT).  
Næste input blev ”1” og ”2”, for at tilføje Utzon\_Centeret og Friis\_Aalborg\_Citycenter til ruten. Herefter blev outputtet til ruten, hvor attraktionerne blev listet efter rækkefølge på ruten, efterfulgt af en samlet rute-længde. Ruten lød: Aalborghus\_Slot, Utzon\_Centeret, Friis\_Aalborg\_Citycenter, Nordkraft, Springeren\_-\_Mairitimt\_Oplevelsescenter og Aalborghus\_Slot. Den dobbelte benævnelse af Aalborghus\_Slot skyldes, at ruten leder tilbage til startpunktet. Den samlede længde blev 5.61km.

CASE 2: I denne case blev inputtet det samme, indtil ruten blev testet for, hvorvidt der er attraktioner i nærheden. Her blev inputtet: ”1”, ”2”, ”3” ”4”, og her blev outputtet efter ”4” følgende: ”Tallet svarer ikke til en attraktion”, så det kan ikke tilføjes, og derfor er testen udført.

CASE 3: Igen her er case inputtet det samme, men i stedet for at inputte for mange attraktioner, blev der testet med tegn og bogstaver, dvs. ikke-tal. Ved test af ”a” som input, var outputtet ”Fejlindtastning – Prøv igen”. Det samme output blev printet, da inputtet var ”test”. Efter test med inputtet ”13”, er output ”Tallet svarer ikke til en attraktion”, da der ikke er en vist attraktion med tallet ”13”.

CASE 4: Ved korrekt input, men ingen tilføjelser af attraktioner til den interessante rute, kører programmet videre ved input ”0”, og output bliver en korrekt rute.

CASE 5: Hvis en fuld rute ønskes, for alle punkter, er input alle attraktionernes tal. Ved indtastning af alle, vil der ikke blive promtet for flere input, og hele ruten beregnes. En indtastning af flere inputs end det fulde antal attraktioner, er derfor ikke mulig.

CASE 6: I denne testcase vil inputtet repeteres, så det samme input bliver brugt flere gange. Hvis det samme input tastes mere end én gang, vil outputtet være ”Du har allerede indtastet denne attraktion. Prøv igen.” Den samme attraktion kan derfor ikke vælges to eller flere gange.

CASE 7: Ved input ”test” og ”a” i den første promt, vil outputtet være, ligesom i case 3, ”Fejlindtastning – Prøv igen”. Hvis inputtet er et tal højere end det fulde antal attraktioner, vil output være det samme som i case 3 også: ”Tallet svarer ikke til en attraktion”.

CASE 8: Hvis programmet startes, men det ikke indtastes en attraktion som input, men derimod taste ”0” som første input, vil programmet ikke køres til ende, og programmet stoppes.

CASE 1: Korrekt input, korrekt tilføjelse. DONE.

CASE 2: Korrekt input, for mange tilføjelser.

CASE 3: Korrekt input, forkert tilføjelse.

CASE 4: Korrekt input, ingen tilføjelse.

CASE 5: For mange input.

CASE 6: Samme input flere gange.

CASE 7: Forkert input.

CASE 8: Intet input.