# TESTOVACÍ SCÉNÁŘE TASK MANAGERU

## Pozitivní testy

* 1. **Správné spouštění a zobrazování programu**

**Popis:** Ověření, že program ukazuje název programu a menu s jednotlivými funkcemi.

**Vstupní podmínky:** Program je vypnutý.

**Kroky testu:**

1. Spusťte program.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb „1 - Přidat úkol", „2 - Zobrazit úkoly" „3. Odstranit úkol“, „4. Konec programu“ s možností výběru: „Vyberte možnost 1-4:“

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb „1 - Přidat úkol", „2 - Zobrazit úkoly" „3. Odstranit úkol“, „4. Konec programu“ s možností výběru: „Vyberte možnost 1-4:“

**Stav:** Pass

* 1. **Funkční navigace v programu**

**Popis:** Ověření, že navigace v programu odkazuje na správné funkce.

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

**Kroky testu:**

1. Napište číslo 1-4 a potvrďte klávesou Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program naviguje do vybrané sekce.

**Skutečný výsledek:**

Program naviguje do vybrané sekce.

**Stav:** Pass

* 1. **Přidání úkolu**

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

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

**Kroky testu:**

1. Ověřte, že se zobrazuje hlavní menu s nabídkou voleb (např. "1 - Přidat úkol", "2 - Zobrazit úkoly" atd.).
2. Zadejte číslo 1 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí výzvu k zadání názvu úkolu.

**Skutečný výsledek:**

Zobrazí se zadání názvu úkolu.

**Stav:** Pass

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

* 1. **Přidání platného úkolu**

**Popis:** Ověření, že při zadání platného názvu úkolu a popisu dojde k uložení úkolu.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Zadejte platný vstup názvu i popisu úkolu.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XY' byl přidán."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XY' byl přidán."

**Stav:** Pass

* 1. **Přidání úkolu bez popisu**

**Popis:** Ověření, že při zadání platného názvu úkolu bez popisu dojde k uložení úkolu.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Zadejte platný vstup názvu úkolu a nezadávejte popis.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XY' byl přidán."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XY' byl přidán." Při zobrazení úkolů uvidíme, že úkol byl přidán s hodnotou „Bez popisu“.

**Stav:** Pass

* 1. **Zobrazení seznamu úkolů**

**Popis:** Ověření, že program správně zobrazí všechny přidané úkoly.

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

**Kroky testu:**

1. Zadejte číslo 2 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí nadpis „Seznam úkolů " a pod ním vypíše očíslované jednotlivé úkoly.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí nadpis „Seznam úkolů " a pod ním vypíše očíslované jednotlivé úkoly.

**Stav:** Pass

* 1. **Odstranění platného úkolu**

**Popis:** Ověření, že program správně odstraní zvolené číslo úkolu.

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

**Kroky testu:**

1. Zadejte číslo 3 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.
2. Program zobrazí nadpis „Seznam úkolů " a pod ním vypíše očíslované jednotlivé úkoly.
3. Napíšeme číslo úkolu, který chceme odstranit.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku 'XY.' ze seznamu úkolů.“

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku 'XY.' ze seznamu úkolů.“

**Stav:** Pass

* 1. **Ukončení programu**

**Popis:** Ověření, že po zadání čísla 4 dojde k ukončení programu.

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

**Kroky testu:**

1. Zadejte číslo 4 a potvrďte stisknutím klávesy Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Díky za použití mého programu. Ukončuji program.“

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Díky za použití mého programu. Ukončuji program.“

**Stav:** Pass

## Negativní testy

* 1. **Zadání nečíselné volby v hlavním menu**

**Popis:** Ověřit, že program správně reaguje na vstup jako např: „a“.

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

**Kroky testu:**

1. Zadejte cokoliv mimo číselné hodnoty např: „a“.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Nezadal si platné číslo.“ a znovu zobrazí hlavní menu.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Nezadal si platné číslo.“ a znovu zobrazí hlavní menu.

**Stav:** Pass

* 1. **Zadání čísla mimo rozsah menu**

**Popis:** Ověřit, že program správně reaguje na vstup jako např: „8“.

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

**Kroky testu:**

1. Zadejte jakékoliv číslo mimo rozsah hodnot 1 až 4 např: „8“.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Vybral si číslo mimo daný rozsah. Vyber číslo mezi 1 a 4.“ a znovu zobrazí hlavní menu.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Vybral si číslo mimo daný rozsah. Vyber číslo mezi 1 a 4.“ a znovu zobrazí hlavní menu.

**Stav:** Pass

* 1. **Zadání prázdného názvu úkolu**

**Popis:** Ověřit, že program neumožní přidání úkolu bez názvu.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Nezadávejte žádný název, jen stisknete klávesu Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný.“ a vyzve ke znovu zadání názvu úkolu.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný.“ a vyzve ke znovu zadání názvu úkolu.

**Stav:** Pass

* 1. **Zadání prázdného názvu úkolu**

**Popis:** Ověřit, že program neumožní přidání úkolu bez názvu.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Nezadávejte žádný název, jen stisknete klávesu Enter nebo vložte např. mezeru.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný.“ a vyzve ke znovu zadání názvu úkolu.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný.“ a vyzve ke znovu zadání názvu úkolu.

**Stav:** Pass

* 1. **Zobrazení úkolů, když je seznam prázdný**

**Popis:** Ověření, že program správně reaguje, když nejsou žádné úkoly.

**Vstupní podmínky:** Seznam úkolů je prázdný.

**Kroky testu:**

1. V hlavním menu zadejte číslo 2 a potvrďte klávesou Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Seznam úkolů je prázdný. Začněte přidáním úkolu volbou č. 1."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Seznam úkolů je prázdný. Začněte přidáním úkolu volbou č. 1."

**Stav:** Pass

* 1. **Smazání úkolu, když je seznam úkolů prázdný.**

**Popis:** Ověření, že program vypisuje správnou chybovou zprávu.

**Vstupní podmínky:** Seznam úkolů je prázdný.

**Kroky testu:**

1. V hlavním menu zadejte číslo 3 a potvrďte klávesou Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Seznam úkolů je prázdný. Začněte přidáním úkolu volbou č. 1."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Seznam úkolů je prázdný. Začněte přidáním úkolu volbou č. 1."

**Stav:** Pass

* 1. **Pokus o odstranění neexistujícího úkolu**

**Popis:** Ověření, že program správně reaguje na neplatné číslo úkolu.

**Vstupní podmínky:** Seznam obsahuje několik úkolů.

**Kroky testu:**

1. V hlavním menu zadejte číslo 3 pro odstranění úkolů.
2. Zadejte číslo mimo rozsah seznamu (např. 99).

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Zadal jsi číslo mimo rozsah seznamu úkolů."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Zadal jsi číslo mimo rozsah seznamu úkolů."

**Stav:** Pass

* 1. **Pokus o odstranění úkolu s nečíselným vstupem**

**Popis:** Ověření, že program neumožní zadání nečíselné hodnoty při mazání úkolu.

**Vstupní podmínky:** Seznam obsahuje několik úkolů.

**Kroky testu:**

1. V hlavním menu zadejte číslo 3.
2. Zadejte nečíselný vstup (např. "abc").

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Nezadal jsi číselnou hodnotu."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí zprávu "Nezadal jsi číselnou hodnotu."

**Stav:** Pass

## Hraniční testy

* 1. **Přidání úkolu s jedním znakem v názvu**

**Popis:** Ověření, že minimální délka funguje.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Zadejte jednoznakový vstup názvu i popisu úkolu.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'X' byl přidán."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'X' byl přidán."

**Stav:** Pass

* 1. **Přidání úkolu s dlouhým názvem**

**Popis:** Ověření, že minimální délka funguje.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Zadejte dlouhý vstup názvu i popisu úkolu.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XYZ' byl přidán." Při zobrazení všech úkolů vidíme, že úkol byl přidán a zobrazuje se správně.

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku " Úkol 'XYZ' byl přidán." Při zobrazení všech úkolů vidíme, že úkol byl přidán a zobrazuje se správně.

**Stav:** Pass

* 1. **Přidání úkolu s mezerami jako název**

**Popis:** Ověření, že program nepovolí zadání jen prázdných znaků.

**Vstupní podmínky:** Program čeká na zadání názvu úkolu.

**Kroky testu:**

1. Zadejte jen mezery pro název úkolu.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Název úkolu nemůže být prázdný."

**Stav:** Pass

* 1. **Odstranění prvního úkolu**

**Popis:** Ověření, že první položka seznamu úkolů jde odstranit.

**Vstupní podmínky:** Program zobrazuje seznam úkolů a čeká na vstup uživatele.

**Kroky testu:**

1. Zadejte číslo 1 pro vybrání prvního úkolu a potvrďte klávesou Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku XYZ' ze seznamu úkolů, která byla na první místě."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku XYZ' ze seznamu úkolů, která byla na první místě."

**Stav:** Pass

* 1. **Odstranění posledního úkolu**

**Popis:** Ověření, že poslední položka seznamu úkolů jde odstranit.

**Vstupní podmínky:** Program zobrazuje seznam úkolů a čeká na vstup uživatele.

**Kroky testu:**

1. Zadejte poslední číslo úkolu pro vybrání prvního úkolu a potvrďte klávesou Enter.

**Očekávaný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku XYZ' ze seznamu úkolů, která byla na posledním místě."

**Skutečný výsledek:**

Program zobrazí hlášku „Odstranil jsem položku XYZ' ze seznamu úkolů, která byla na posledním místě."

**Stav:** Pass