

1. Na základě následující specifikace určete ekvivalenční třídy a navrhnete testovací případy, tak abyste otestovali že aplikace dělá, co dělat má. Aplikace má na vstupu `string` maximální délky **20 znaků ASCII**. (1 bod)
  - a. Jestli se jedná o datum formátu – DD-MM-YYYY.
  - b. Jestli se jedná o datum formátu – DD/MM/YYYY.
  - c. Jestli se jedná o datum formátu – DD.MM.YYYY.
  - d. Jestli se nejedná o datum, ale `string` obsahující pouze malá písmena.
  - e. Jestli se nejedná o datum, ale `string` obsahující pouze velká písmena.
2. Na základě následující specifikace určete ekvivalenční třídy a navrhnete testovací případy, tak abyste otestovali že aplikace dělá, co dělat má. Aplikace slouží k otestování a určení, zda-li se jedná o číslo a jaké. Aplikace dokáže rozlišit. (1 bod)
  - a. Jestli se jedná o číslo, které je liché.
  - b. Jestli se jedná o číslo, které je sudé a záporné.
  - c. Jestli se jedná o číslo, které je prvočíslo.
  - d. Jestli se jedná o komplexní číslo.
  - e. Jestli se jedná o číslo, které je vyjádřeno slovně.
  - f. Nebo aplikace řekne, že neví.
3. Na základě následující specifikace otestujte aplikaci pomocí techniky analýzy hraničních hodnot a navrhnete testovací případy. Aplikace slouží pro objednání zboží v rámci e-shopu. Uživatel si může zakoupit jedno ze tří zboží -> Auta, zábavní pyrotechnika nebo plyšáci. (2 body)
  - a. Pokud si bude chtít koupit automobily, tak si musí koupit minimálně 3. Pokud jich koupí více jak 6, tak dostane slevu 2 procenta. Maximální počet vozů k zakoupení je 100.
  - b. Pokud by si chtěl koupit zábavní pyrotechniku, tak minimum není stanovené, ale nelze objednat 0. V případě, že si bude chtít koupit více jak 1000 kusů, tak je příplatek za služby 100%. Maximálně máme na skladě 10000 kusů.
  - c. Pokud by si chtěl koupit plyšáky, tak to lze pouze od počtu 100 kusů, kdy za každých deset dalších je 10 % sleva. Sleva může být maximálně 30 procent. Nelze koupit více jak 8888 plyšáků.
  - d. Testujeme pouze situaci, kdy si uživatel nakoupí.