**Title of error: Metoda napadniIgraca vraca pogresnu vrednost**

**Severity:Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.01.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **napadniIgracaIskaz2, napadniIgracaPutanje2, napadniIgracaPutanje5, napadniIgracaPutanje8, napadniIgracaPutanje11.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu stanje treba postaviti na PASIVNO
2. Pozvati metodu **napadniIgraca** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je stanje igraca PASIVNO.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **napadniIgraca** vrednost koju vraca pomnozi sa 1 ako je stanje igraca PASIVNO.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odbraniSe vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.01.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **odbraniSeIskazi4, odbraniSePutanje9,**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu stanje treba postaviti na AGRESIVNO.
2. Osigurati da je tezina oruzja i oduce manja od snage igrace \* 3.
3. Pozvati metodu **odbraniSe** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je stanje igraca AGRESIVNO i tezina oruzja je bar 3 puta manje od snage igraca.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odbraniSe** vrednost koju vraca pomnozi sa 0.1 ako je stanje igraca AGRESIVNO.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odbraniSe vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **odbraniSeIskazi2, odbraniSePutanje7.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu stanje treba postaviti na DEFANZIVNO.
2. Osigurati da je tezina oruzja i oduce manja od snage igrace \* 3.
3. Pozvati metodu **odbraniSe** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je stanje igraca DEFANZIVNO i tezina oruzja je bar 3 puta manje od snage igraca.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odbraniSe** vrednost koju vraca pomnozi sa 0.3 ako je stanje igraca DEFANZIVNO.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odbraniSe dozvoljava deljenje sa nulom**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **odbraniSePutanje1, odbraniSePutanje2, odbraniSePutanje3, odbraniSePutanje4, odbraniSePutanje5, odbraniSePutanje6, odbraniSePutanje13, odbraniSePutanje14, odbraniSePutanje15, odbraniSePutanje16, odbraniSePutanje17, odbraniSePutanje18, odbraniSeKE4.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu lista sa odecom mora biti prazna
2. Pozvati metodu **odbraniSe** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Ponasanje metode nije validno, metoda treba da ‘baci’ ArithmeticException.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odbraniSe** ‘baci’ ArithmeticException ako se deli sa nulom. Metoda deli pocetnu stetu sa ukupnom odbrambenom vrednosti opreme Ukoliko je ukupna odbrambena vrednost jednaka nuli ocekuje se greska.

**Comments:**

Iako nije navedeno u specifikaciji, deljenje sa nulom moze da izazove nezeljene efekte.

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odmoriSe vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **odmoriSeIskazi1, odmoriSeKE2, odmoriSeGV4.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju treba postavi izmedju izmedju 0 i 50 ukljucujuci i 0 i 50.
2. Pozvati metodu **odmoriSe** nad igracem.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je energija izmedju 0 i 50 ukljucujuci i 0 i 50.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odmoriSe** vrati vrednost na osnovu energije igraca, ukoliko igrac ima izmedju 0 i 50 metoda treba da vrati 50.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda napadniIgraca vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **napadniIgracaGV2.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju igraca treba postaviti na 20
2. Pozvati metodu **napadniIgraca** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je energija igraca 20.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odmoriSe** vrati 0 ukoliko je energija igraca 20.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda napadniIgraca menja vrednost koju ne treba da menja**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **napadniIgracaGV4.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju igraca treba postaviti na 20
2. Pozvati metodu **napadniIgraca** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Pozivanje metode **odmoriSe** menja energiju igraca iako ne treba to da radi.

**Expected result:**

Ocekuje se da energija igraca ostane ista ako je energija igraca pre poziva veca ili jednaka 20.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda napadniIgraca vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **napadniIgracaGV4.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu snagu igraca treba postaviti na istu vrednost kao i potrebnu snagu oruzja koje se koristi.
2. Pozvati metodu **napadniIgraca** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako su snaga igraca i snaga potrebna za koriscenje datog parametra iste.

**Expected result:**

Ocekuje se da ce se steta oruzja prepoloviti ukoliko igrac nema dovoljno snage da ga koristi.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odbraniSe uzrouke prekid programa**

**Severity: Ctirical**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **odbraniSeGV2.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac.
2. Pozvati metodu **napadniIgraca** nad igracem I proslediti 0 kao stetu.

**Description of error:**

Ako se pozove metoda **napadniIgraca** i prosledi 0 kao steta dolazi do prekida programa sa izuzetkom IllegalArgumentException.

**Expected result:**

Ocekuje se da nece doci do prekida programa jer je to validna steta.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odbraniSe vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **odbraniSeGV5.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu snagu igraca treba postaviti tacno tri puta manju od tezine oruzja i odece zajedno.
2. Pozvati metodu **odbraniSe** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je snaga tacno tri puta manja od tezina oruzja i odece zajedno.

**Expected result:**

Ocekuje se da igrac ima dovoljno snage za potrebnu tezinu i samim tim se koristi drugacija formula za vrednost koju metoda vraca.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda upotrebiMagiju postavlja pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **upotrebiMagijuKE5, upotrebiMagijuGV7, upotrebiMagijuGV8.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju igraca treba postaviti da je visa ili jednaka od potrebne energije za koriscenje date magije
2. Instancirati objekat klase Igrac koji ce predstavljati metu
3. Pozvati metodu **upotrebiMagiju** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Ukoliko igrac ima dovoljno energija za koriscenje magije, pozivanje metode upotrebiMagiju ne postavlja tacnu vrednost igraceve energije.

**Expected result:**

Ocekuje se da ce pozivanje metode **upotrebiMagiju** smanjiti igracevu energiju za vrednost potrebno za koriscenje date magije.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda upotrebiMagiju postavlja pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrisnki

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **upotrebiMagijuKE6.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju kao i zdravlje igraca trebaju biti manji od potrebne energije za koriscenje date magije
2. Instancirati objekat klase Igrac koji ce predstavljati metu
3. Pozvati metodu **upotrebiMagiju** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Metoda ne umanjuje energiju igraca ukoliko je energija manja od potrebne energija za koriscenje date magije.

**Expected result:**

Ocekuje se da ce pozivanje metode **upotrebiMagiju** smanjiti igracevu energiju 0 ukoliko nema dovoljno za koriscenje date magije.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda upotrebiMagiju postavlja pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **upotrebiMagijuKE7.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju kao i zdravlje igraca trebaju biti manji od potrebne energije za koriscenje date magije
2. Instancirati objekat klase Igrac koji ce predstavljati metu
3. Pozvati metodu **upotrebiMagiju** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Ukoliko igrac nema dovoljno energija za koriscenje magije, a ima dovoljno zdravlja ocekuje se da ce se zdravlje umanjiti za potrebnu energiju date magije.

**Expected result:**

Ocekuje se da ce pozivanje metode **upotrebiMagiju** smanjiti igracevo zdravlje za vrednost potrenu za koriscenje date magije ukoliko igrac nema dovoljno energije.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda upotrebiMagiju vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test id**: **upotrebiMagijuGV10, upotrebiMagijuGV11.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju trebaja biti 0
2. Postaviti zdravlje da je jednako potrebnoj energiji za koriscenje date magije
3. Instancirati objekat klase Igrac koji ce predstavljati metu
4. Pozvati metodu **upotrebiMagiju** nad igracem I proslediti trazene parametre.

**Description of error:**

Ukoliko igrac nema dovoljno energija za koriscenje magije, a ima dovoljno zdravlja ocekuje se da metoda vraca vrednost po formuli iz specifikacije.

**Expected result:**

Ocekuje se da ce pozivanje metode **upotrebiMagiju** vratiti vrednost po formuli iz specifikacije, ali ona vraca 0.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda odmoriSe vraca pogresnu vrednost**

**Severity: Moderate**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **odmoriSeGV2.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac pri cemu energiju treba postavi izmedju na 75.
2. Pozvati metodu **odmoriSe** nad igracem.

**Description of error:**

Vrednost koju metoda vraca nije ispravna ako je energija tacno 75.

**Expected result:**

Ocekuje se da metoda **odmoriSe** vrati 100 – energija igraca ukoliko igrac ima manje ili tacno 75 energije.

**Comments:**

**Additional Info:**

**Title of error: Metoda mogu da prime nevalidan index liste**

**Severity: Critical**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 22.02.2019, Nemanja Mudrinski

**Operating System:** Windows

**Software environment:** NetBeans version 8.2, JUnit version

**Description:**

**Reproducible:** Da (100%)

**Test ids**: **napadniIgracaIndex1, napadniIgracaIndex2, upotrebiMagijuIndex3, upotrebiMagijuIndex4.**

**Procedure:**

1. Instancirati objekat klase Igrac
2. Pozvati metode **napadniIgraca ili upotrebiMagijuIndex** sa negativnim indexom ili sa indexom vecim od elementara u listi.

**Description of error:**

Metode **napadniIgraca i upotrebiMagijuIndex** dozvoljavaju indexe sa nevalidnim indexom.

**Expected result:**

**Comments:**

Iako nigde u specifikaciji nije napisano da ne sme da se posalje negativan index, trebalo bi obezbediti neki vidi zastite, jer dolazi do pucanja programa.

**Additional Info:**