

Nesta atividade você deve:

- Enviar o zip do projeto Java contendo as respostas das atividades mão na massa das aulas sobre Critérios Funcionais.

MÃO NA MASSA 1: (slide 56)

- a) Defina as classes de equivalência para o método calculaImposto da classe param.CalculoImpostoRenda do projeto da disciplina.
- b) A partir das classes de equivalência selecione casos de testes de forma a “cobrir” as classes
- c) Agora construa testes JUnit para exercitar estas entradas.

MÃO NA MASSA 2: (slide 65)

- a) Defina casos de testes baseado no critério Análise do Valor Limite para o método calculaImposto da classe param. CalculoImpostoRenda do projeto da disciplina.
- b) Crie uma classe de testes parametrizados para estes casos de teste que atendem ao critério.

MÃO NA MASSA 3: (não está nos slides)

- a) Defina casos de testes baseado no critério Analise do Valor Limite para o método abaixo.
- b) Crie uma classe de testes parametrizados para estes casos de teste que atendem ao critério.
- c) Agora construa testes JUnit para exercitar estas entradas. Estes testes podem ser parametrizados ou não. Os dois tipos serão considerados.

```
public class GameSeller {  
    public static int JOGO_TABULEIRO = 1;  
    public static int JOGO_STREAM = 2;  
    public static int JOGO_DVD = 3;
```

```
/*
```

Este método retorna o preço calculado para um Jogo comprado na loja virtual GameSeller. Se o Jogo for de tabuleiro a cobrança do frete deve ser de 30 reais em todas as compras abaixo de 200 reais, caso contrário o frete será grátis. Se o jogo for STREAM nunca será comprado frete. Se o jogo for em DVD o valor de frete será de 30 reais (para compras até 100 reais) e de 20 reais para compras superiores a 100 reais. Caso algum dos parâmetros seja invalido o método deve lançar ArgumentoInvalidoException */

```
public double calculaPreco (int tipoJogo, double valor) throws ArgumentoInvalidoException {...}  
}
```