

SWENG II Final - Testing Exam C

Xmas Edition: Drink Library

La libreria permette di gestire il drinking in questo periodo di feste.

Drink.init();

Una chiamata a questa funzione fa partire da capo la libreria, con il numero d'alcol consumato pari a 0.

Drink.glup(drinkcode);

Riceve in input il **codice** di un prodotto (numero) e restituisce la quantita' in ml d'alcol consumato (numero) con quel drink. Ogni chiamata "glup" accumula l'alcol consumato. Se il prodotto non esiste la chiamata restituisce **null**.

Drink.getStatus();

Restituisce lo stato della persona.

Se il totale e' < a Drink.ALCOHOL_DRUNK, restituisce Drink.STATUS_SOBER

Se il totale e' < a Drink.ALCOHOL_DANGER, restituisce Drink.STATUS_DRUNK

Se invece il totale ha raggiunto il livello pericoloso (Drink.ALCOHOL_DANGER), allora restituisce Drink.STATUS_DANGER

Drink.getTotal();

Restituisce il numero d'alcol consumato.

Example of use:

```
> Drink.init();
> Drink.glup(1) // 0.4 * 300 = 120
120
> Drink.glup(1) // 0.4 * 300 = 120
120
> Eat.getTotal(); // 120 + 120 = 240
240
> Eat.getStatus();
"sober"
```

In this testing environment, only two codes are available:

```
1 : Grappa, 0.4 (40%) alcohol, 300ML
2 : Birra , 0.05 (5%) alcohol, 500ML
```

Vi chiediamo di:

1. Scrivere casi di test in javascript (con il framework jasmine) per le funzioni precedenti. Il codice di base lo puoi scaricare da

<http://bit.ly/1wZfk3e>

2. Inviare un file chiamato "**matricola-nome cognome.zip**" all'indirizzo mbaezpy@gmail.com, specificando come oggetto della mail: **exam-test**.