

6. Übung

Abgabe: bis 07.12.2021, 6 Uhr

In dieser Übung sollen Sie einige Methoden der Klassen Artikel und Lager mit JUnit 4 testen. Im Folgenden werden die Testfälle beschrieben, die Sie mindestens implementieren sollen. Natürlich können Sie gerne weitere Tests schreiben. Achten Sie darauf, dass Sie sinnvolle Testwerte wählen, wie in der Vorlesung besprochen. Eventuell brauchen Sie für einige Testfälle mehrere Methoden, um alle möglichen Fälle zu testen.

Aufgabe 1 - Klasse Artikel testen

Korrekte Fälle:

1. Konstruktor: korrekte Artikelnummer wird übergeben
2. bucheAbgang: korrekter Abgang wird übergeben
3. bucheZugang: korrekter Zugang wird übergeben

Fehlerfälle:

1. Konstruktor: ungültige Artikelnummer wird übergeben
2. Konstruktor: ungültiger Bestand wird übergeben
3. bucheAbgang: negativer Zugang wird übergeben
4. bucheAbgang: Bestand des Artikels wird negativ

Aufgabe 2 - Klasse Lager testen

Korrekte Fälle:

1. Konstruktor: gültige Lagergröße wird übergeben
2. Konstruktor: ist die Lagergröße korrekt, wenn der Konstruktor ohne Übergabe aufgerufen wurde?
3. legeArtikelAn: Artikel ins Lager legen, der noch nicht im Lager existiert.
4. entferneArtikel: Artikel aus dem Lager entfernen
5. bucheZugang: gültigen Zugang zu einem Artikel buchen, der im Lager existiert.
6. aenderePreisEinesArtikels: Preis eines Artikel erhöhen
7. aenderePreisEinesArtikels: Preis eines Artikel verringern

Fehlerfälle:

1. Konstruktor: ungültige Lagergröße wird übergeben
2. legeArtikelAn: einen Artikel ins Lager legen, der bereits im Lager existiert
3. legeArtikelAn: einen Artikel ins Lager legen, wenn das Lager voll ist.
4. aenderePreisEinesArtikels: Preis wird durch Preisänderung negativ