**PIANO DI TEST UTILIZZANDO IL METODO DEL *CATEGORY-PARTITION TESTING* PER LA FUNZIONALITÀ DI “*Acquista Videogiochi*”.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tipo videogioco acquistato** | **Quantità singolo ordine** | **Quantità ordini** | **Codice Sconto** |
| * Fisico [FISICO] * Digitale * Fisico e Digitale [if MANY] | * 0 [ERR] * 1 * >1 * >QuantitàDisponibile [if FISICO] [SINGLE] | * 0 [ERR] * 1 * >1 [MANY] | * Non inserito [SINGLE] * Inserito ma non esistente [SINGLE] * Esistente ma già applicato [SINGLE] * Valido [SINGLE] |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Test Case ID** | **Descrizione** | **Classi di equivalenza coperte** | **Precondizioni** | **Input** | **Output Attesi** | **Postcondizioni Attese** | **Output Ottenuti** | **Postcondizioni Ottenute** | **Esito**  **(*FAIL* | *PASS*)** |
| 1 | Un ordine composto da un videogioco fisico, sconto non inserito | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODCIE SCONTO: **NON INSERITO** | N/A | Ordine o = new ordine(v, 1);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, null); | Conto totale = 54.99 € | Sconto non applicato | Conto totale = 54.99 € | Sconto non applicato | PASS |
| 2 | Un ordine composto da un videogioco fisico, sconto inserito ma non esistente | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: **INSERITO MA NON ESISTENTE** | N/A | Ordine o = new ordine(v, 1);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 54.99 €, sconto non esistente | Sconto non applicato | Conto totale = 54.99 €, sconto non esistente | Sconto non applicato | PASS |
| 3 | Un ordine composto da un videogioco fisico, sconto esistente ma già applicato | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: **ESISTENTE MA GIÀ APPLICATO** | N/A | Ordine o = new ordine(v, 1);  Or.add(o);  s.setApplicato(true)  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 54.99 €, sconto già applicato | Sconto non applicato | Conto totale = 54.99 €, sconto già applicato | Sconto non applicato | PASS |
| 4 | Un ordine composto da un videogioco fisico, sconto inserito e valido | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: **VALIDO** | N/A | Ordine o = new ordine(v, 1);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(o, c, CodiceSconto); | Conto totale = 54.99 €; sconto applicato, conto totale = 43.99 € | Sconto applicato | Conto totale = 54.99 €; sconto applicato, conto totale = 43.99 € | Sconto applicato | PASS |
| 5 | Un ordine composto da più videogiochi fisici | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: - | Quantità disponibile = 14; | Ordine o = new ordine(v,2);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 109.98 €;  Quantità rimasta = 12; | Quantità decrementata correttamente | Conto totale = 109.98 €;  Quantità rimasta = 12; | Quantità decrementata correttamente | PASS |
| 6 | Più ordini composti da un videogioco fisico | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI **>1**  CODICE SCONTO: - | Quantità disponibile primo ordine = 14; Quantità disponibile secondo ordine = 32; | Ordine o = new ordine(v1, 1);  Or.add(o);  o = new Ordine(v3, 1);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 65.98 €;  Quantità rimasta = 13;  Quantità rimasta = 31; | Quantità decrementata correttamente | Conto totale = 65.98 €;  Quantità rimasta = 13;  Quantità rimasta = 31; | Quantità decrementata correttamente | PASS |
| 7 | Più ordini composti da più videogiochi fisici | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>1**  QUANTITÀ ORDINI:**>1**  CODICE SCONTO: - | Quantità disponibile primo ordine = 14; Quantità disponibile secondo ordine = 32; | Ordine o = new ordine(v1, 2);  Or.add(o);  o = new Ordine(v3, 2);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 131.96 €;  Quantità rimasta = 12;  Quantità rimasta = 30; | Quantità decrementata  correttamente | Conto totale = 131.96 €;  Quantità rimasta = 12;  Quantità rimasta = 30; | Quantità decrementata  correttamente | PASS |
| 8 | Un ordine composto da un videogioco digitale | TIPO: **DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v2, 1);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 66.99€; | Un codice generato | Conto totale = 66.99€; | Un codice generato | PASS |
| 9 | Un ordine composto da più videogiochi digitali | TIPO: **DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>1**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v2, 3);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 200.97 € | Tre codici generati | Conto totale = 200.97€ | Tre codici generati | PASS |
| 10 | Più ordini composti da un videogioco digitale | TIPO: **DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **>1**  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v2, 1);  Or.add(o);  o = new Ordine(v4, 1);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 86.98 €; | Un codice generato per due ordini | Conto totale = 86.98€; | Un codice generato per due ordini | PASS |
| 11 | Più ordini composti da più videogiochi digitali | TIPO: **DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>1**  QUANTITÀ ORDINI: **>1**  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v2, 2);  Or.add(o);  o = new Ordine(v4, 2);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 193.96 € | Due codici generati per due ordini | Conto totale = 193.96 € | Due codici generati per due ordini | PASS |
| 12 | Più ordini composti da un videogioco fisico e uno digitale | TIPO: **FISICO E DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **1**  QUANTITÀ ORDINI: **>1**  CODICE SCONTO: - | Quantità Disponibile videogioco fisico = 14 | Ordine o = new ordine(v1, 1);  Or.add(o);  o = new Ordine(v4, 1);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 74.98 €;  Quantità rimasta = 13; | Un codice generato per l’ordine digitale | Conto totale = 74.98 €;  Quantità rimasta = 13; | Un codice generato per l’ordine digitale | PASS |
| 13 | Più ordini composti da più videogiochi fisici e più videogiochi digitali | TIPO: **FISICO E DIGITALE**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>1**  QUANTITÀ ORDINI: **>1**  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v1, 2);  Or.add(o);  o = new Ordine(v4, 2);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Conto totale = 149.96 € | Due codici generati per l’ordine digitale | Conto totale = 149.96 € | Due codici generati per l’ordine digitale | PASS |
| 14 | Quantità singolo ordine uguale a zero | TIPO: **-**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **0**  QUANTITÀ ORDINI: -  CODICE SCONTO: - | N/A | Ordine o = new ordine(v1, 0);  Or.add(o);  acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Eccezione: Inserire ordine con quantità postiva | N/A | Creazione di un acquisto vuoto | N/A | FAIL |
| 15 | Numero di ordini uguale a zero | TIPO: **-**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: -  QUANTITÀ ORDINI: **0**  CODICE SCONTO: - | N/A | ArrayList<Ordine> Or = new ArrayList<Ordine>(); acquistaVideogiochi(Or, c, CodiceSconto); | Eccezione: Inserire ordine non vuoto | N/A | Creazione di un acquisto vuoto | N/A | FAIL |
| 16 | Un ordine fisico la cui quantità supera quella disponibile in magazzino | TIPO: **FISICO**  QUANTITÀ SINGOLO ORDINE: **>QUANTITÀDISPONIBILE**  QUANTITÀ ORDINI: **1**  CODICE SCONTO: - | Quantità Disponibile videogioco fisico = 14; | Ordine o = new Ordine(v1, 15);  or.add(o);  acquistaVideogioco(or, c, CodiceSconto); | Eccezione: Quantità non disponibile;  Quantità rimasta = 14; | N/A | Creazione dell’acquisto; Quantità rimasta = -1; | N/A | FAIL |