**GameStoreTest**

-gameStore : GameStore = new GameStore()
-costumer : Costumer
-game : Game
-shelve : Shelve

-scenaryGame() : void
-scenaryCostumer() : void
-scenaryShelve() : void
+addShelve() : void
+addGame() : void
+addCostumer() : void
+repeatedVerifyCostumer() : void

model

**QueueTest**

+setUpScenary1() : Queue<Costumer>
+setUpScenary2() : Queue<Costumer>
+queueAndDequeueItems() : void
+queueAndDequeueItems2() : void
+isEmpty() : void
+isEmpty2() : void
+front() : void
+front2() : void
+getLast() : void
+size() : void
+size2() : void
+search() : void
+search2() : void
+clear() : void
+clear2() : void

**StackTest**

+setUpScenary1() : Stack<Game>
+setUpScenary2() : Stack<Game>
+pushAndPopItems() : void
+pushAndPopItems2() : void
+isEmpty() : void
+isEmpty2() : void
+size() : void
+size2() : void
+top() : void
+top2() : void
+getInfo() : void

collection

**HashTest**

+setUpScenary1() : Hash<Integer, Game>
+setUpScenary2() : Hash<Integer, Game>
+search() : void
+search2() : void
+addElement() : void
+addElement2() : void
+removeElement() : void
+removeElement2() : void
+isEmpty() : void
+isFull() : void
+getSize() : void
+getSize2() : void
+getMax() : void
+getMax2() : void
+getIndexInTable() : void
+getIndexInTable2() : void
+getRack() : void
+getRack2() : void