SETR- Assignment 2

Trabalho realizado por:

* Beatriz Carvas, nº93209
* Dário Fernandes, nº93135
* Guilherme Cajeira, nº93138

Para todos os segmentos de código usámos a função TEST\_ASSERT\_EQUAL\_INT() para verificar se a sequência de código devolvia 0, que significa que a sequência é válida. Se devolvesse -4, significa que ocorreu algum erro e a função de teste da Unity deteta esse erro.

No segmento 1, verificou-se que está correto, o que faz sentido dado que, é inserido o ‘#’ para iniciar o frame, de seguida inserimos o ‘P’ e os valores para as variáveis Kp, Ti e Tp e, por último, ‘!’ que termina o frame.

No segmento 2, verificou-se que está errado, pois depois de inserir o ‘#’, é inserido o ‘D’, que não é um carater válido, logo dá erro.

No segmento 3, verificou-se que está errado, pois após ser inserido o ‘#’ (após alguns carateres que não interferem na boa execução do código), é inserido o ‘!’, ou seja, iniciamos o frame e terminamos logo de seguida.

No segmento 4, fizemos o mesmo que no segmento 3 mas a seguir ao ‘#’ é inserido ‘P’, logo já está correto.

No segmento 5, verificou-se que passou o teste, no entanto percebemos que não era o suposto, pois a seguir a inserirmos o ‘P’, deveríamos inserir 3 valores e não o ‘S’.

No segmento 6, verificou-se que após a introdução do ‘S’, a string não está vazia, o que significa que deveria dar erro.