Ekvivalensklassuppdelning

För klassen Player med hänsyn till användning av Gear-klassen (och dess subklasser) samt levlar, experience och andra numeriska attribut.

Player attributes relevanta: playerClass(String), race(String), experiencePoint(int), armor(int), strength(int), agility(int), intelligence(int), stamina(int). Från superclass Unit: maxHealthPoint(int), healthPoint(int).

Beroenden: stamina påverkar värdena I maxHealthPoint och healthPoint med +10\*stamina. healthPoint får inte överskrida maxHealthPoint.

Tillåtna värden:

playerClass och race =/= null.

0 <= experiencePoint <= 500070023

0 <= armor <= 50000

0 <= strength <= 5000

0 <= agility <= 5000

0 <= intelligence <= 5000

0 <= stamina <= 5000

0 <= healthPoint <= maxHealthPoint <= 50000

Testfall:

OBS: om “diverse värden” skrivs betyder det att vi har flera testfall med samma utforming under ett såkallat paramatriserat test.

1. playerClass är null, andra är satta acceptabelt.
2. Race är null, andra är satta acceptabelt.
3. Experience, armor, strength, agility, intelligence och stamina är 0, health 100.
4. Experience sätts till diverse värden inom intervallet ovan (dock utan 0 och 500070023). Andra attribut får normala värden.
5. Experience sätts till 500070023. Andra attribut får normala värden.
6. Experience sätts till diverse värden över 500070023. Andra attribut får normala värden.