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).

Beroenden: playerClass påverkar hur mycket strength, agility, intelligence och stamina Player får av ökad experience (som då påverkar dessa 4 attribut). Strength, agility, intelligence, stamina och armor går inte att ”setta” men påverkas av en annan klass Gear, dessa kommer användas för att påverka värdena på dessa attribut.

Strength, agility, intelligence, stamina och armor går inte att setta till 0 på en spelare, finns ingen set-metod och andra medel att manipulera dessa värden tillåter inte negativt och är redan testade, så negativa test för dessa finns ej.

Intervall och specialfall att testa:

1. playerClass =/= null.
2. playerClass är null.
3. Race =/= null.
4. Race är null.
5. 0 <= experiencePoint <= 500070023
6. 0 <= armor <= 50000
7. 0 <= strength <= 5000
8. 0 <= agility <= 5000
9. 0 <= intelligence <= 5000
10. 0 <= stamina <= 5000
11. ExperiencePoint < 0.
12. ExperiencePoint > 500070023
13. Armor > 50000.
14. Strength > 5000.
15. Agility > 5000.
16. Intelligence > 5000.
17. Stamina > 5000.

Testfall:

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

1. playerClass är null, andra är satta acceptabelt. (invalid)
2. Race är null, andra är satta acceptabelt. (invalid)
3. Numeriska attribut sätts till diverse värden inom intervallet ovan (Gränsvärden inkluderat). Andra attribut får normala värden. (valid)
4. Experience sätts till diverse värden över 500070023. Andra attribut får normala värden. (invalid, men ska hanteras i mjukvaran utan Exceptions eller annan form av error).
5. Olika Gear tilldelade Player vars armor gemensamt ger mer än 50000 armor. (invalid, men ska hanteras i mjukvaran utan Exceptions eller annan form av error).
6. Player får gear av varierande sort med olika värden på armor, strength, agility, intelligence och stamina, för att se att dessa påverkar spelaren på rätt sätt, alla inom ramen för intervallet. (valid)
7. Player får olika gear av varierande sort där värdena på strength, agility, intelligence och stamina kommer överskrida 5000. (invalid, men ska hanteras i mjukvaran utan Exceptions eller annan form av error).
8. Negativ experience sätts, andra värden är rimliga. (invalid, men ska hanteras i mjukvaran utan Exceptions eller annan form av error).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kraven | Valid eller invalid | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | Gränsvärden | | |
| playerClass giltig sträng | Valid |  | X | X | X | X | X | X | X | N/A | | |
| Playerclass är null | Invalid | X |  |  |  |  |  |  |  | N/A | | |
| Race giltig sträng | Valid | X |  | X | X | X | X | X | X | N/A | | |
| Race är null | Invalid |  | X |  |  |  |  |  |  | N/A | | |
| Experience-intervall | Valid | X | X | X |  | X | X | X |  | 0 och 500070023 | | |
| Armor-intervall | Valid | X | X | X | X |  | X | X | X | 0 och 50000 | | |
| Strength-intervall | Valid | X | X | X | X | X | X |  | X | 0 och 5000 | | |
| Agility-intervall | Valid | X | X | X | X | X | X |  | X | 0 och 5000 | | |
| Intelligence-intervall | Valid | X | X | X | X | X | X |  | X | 0 och 5000 | | |
| Stamina-intervall | Valid | X | X | X | X | X | X |  | X | 0 och 5000 | | |
| Negativ experience | Invalid |  |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |
| Experience över max | Invalid |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |  |
| Armor över max | Invalid |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |
| Strength över max | Invalid |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |
| Agility över max | Invalid |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |
| Intelligence över max | Invalid |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |
| Stamina över max | Invalid |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |