**1.Wstęp**

SortTriangle jest to prosta aplikacja, która zajmuje się sortowaniem trójkąta do odpowiednich grup takich jak:

- nierównoramienny

-równoramienny

- równoboczny

Sortowanie występuje na podstawie porównania danych wprowadzonych przez użytkownika. Program pobiera takie dane jak:

Długość boków a, b oraz c.

**2. Przypadki testowe**

|  |  |
| --- | --- |
| Czynność: | Oczekiwane działanie: |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta nierównoramiennego  A=3  B=4  C=5 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako nierównoramiennego. |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta równoramiennego  A=3  B=4  C=4 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako równoramiennego. |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta równobocznego.  A=3  B=3  C=3 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako równoboczny. |
| Podanie wartości ujemnych dla długości boków trójkąta | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe |
| Podanie literki jako długości jednego z boków trójkąta | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe |
| Podanie znaku specjalnego jako długości jednego z boków trójkąta. | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe |

**3. Egzekucja testów**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Czynność: | Oczekiwane działanie: | Status: |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta nierównoramiennego  A=3  B=4  C=5 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako nierównoramiennego. | **Pozytywny** |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta równoramiennego  A=3  B=4  C=4 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako równoramiennego. | **Pozytywny** |
| Podanie wartości odpowiadających dla trójkąta równobocznego.  A=3  B=3  C=3 | Program przyporządkuje trójkąt prawidłowo i wyświetli się napis w konsoli o identyfikacji trójkąta jako równoboczny. | **Pozytywny** |
| Podanie wartości ujemnych dla długości boków trójkąta | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe | **Pozytywny** |
| Podanie literki jako długości jednego z boków trójkąta | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe | **Negatywny** |
| Podanie znaku specjalnego jako długości jednego z boków trójkąta. | Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe | **Negatywny** |

**4. Raport błędów**

**Błąd 1:**

1. **Wstęp:**

* Podczas podawania literki jako długości jednego z boków trójkąta program zakańcza swoje działanie z błędem:

,, Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException

at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:939)

at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1594)

at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2258)

at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2212)

at Triangles.sortingGettingValue.insertValue(sortingGettingValue.java:15)

at Triangles.sortingGettingValue.aValue(sortingGettingValue.java:31)

at Triangles.sortingMethod.sort(sortingMethod.java:12)

at Triangles.sortingTriangles.main(sortingTriangles.java:8)”

1. **Kroki do reprodukcji:**

* Należy uruchomić program, a następnie gdy program zapyta się o przypisanie wartości dla jednej z długości boków trójkąta, należy wpisać literkę bądź ciąg liter (np. Kkk).

1. **Oczekiwany rezultat działania:**

* Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe

**Błąd 2:**

1. **Wstęp:**

* Podczas podawania znaku specjalnego jako długości jednego z boków trójkąta program zakańcza swoje działanie z błędem:

,, Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException

at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:939)

at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1594)

at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2258)

at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2212)

at Triangles.sortingGettingValue.insertValue(sortingGettingValue.java:15)

at Triangles.sortingGettingValue.aValue(sortingGettingValue.java:31)

at Triangles.sortingMethod.sort(sortingMethod.java:12)

at Triangles.sortingTriangles.main(sortingTriangles.java:8)”

1. **Kroki do reprodukcji:**

* Należy uruchomić program, a następnie gdy program zapyta się o przypisanie wartości dla jednej z długości boków trójkąta, należy wpisać znak specjalny bądź ciąg znaków (np. !).

1. **Oczekiwany rezultat działania:**

* Program nie przepuści użytkownika do następnego etapu działania programu, oraz wyświetli powiadomienie w konsoli, że podane wartości są nieprawidłowe