

# Testdokumentation

## Iteration 1

### Användningsfall 1 – Samtliga aktörer registrerar ett konto

Det som ska testas är metoderna `VerifyRegister()` och `CreatePassword()` i klassen "Register". Detta görs med klassen "TestRegister" som innehåller metoderna `TestVerifyRegister()` och `TestCreatePassword()`.

Klasser och metoder finns att se i Visual Studio-projektet "Gymnastikligan 2014".  
(I denna laboration körs samtliga tester med val "t" på huvudsidan i applikationen).

**Testrunner:** Kör igång samtliga tester i klassen.

### Testsvit 1

#### Enhetstest 1

**Testfall 1** - Testar metoden `VerifyRegister()` med korrekt ifyllda uppgifter.

Förväntat utfall: Få tillbaka inloggningsuppgifter.

**Testfall 2** - Testar metoden `VerifyRegister()` med ej korrekt ifyllda uppgifter.

Förväntat utfall: Få tillbaka ett felmeddelande.

**Testfixtur:** Klassen "Register".

#### Enhetstest 2

**Testfall 1** - Testar metoden `CreatePassword()`.

Förväntat utfall: Få tillbaka en slumpad textsträng.

**Testfixtur:** Klassen "Register".

### Testresultat iteration 1

	Testfall 1	Testfall 2
Enhetstest 1	Fick tillbaka inloggningsuppgifter som förväntat.	Fick tillbaka ett felmeddelande som förväntat.
Enhetstest 2	Fick tillbaka en slumpad textsträng som förväntat.	

## Iteration 2

### Användningsfall 1 – Samtliga aktörer loggar in på sidan

Det som ska testas är metoden VerifyLogin() i klassen "Login". Detta görs med klassen "TestLogin" som innehåller metoden TestVerifyLogin().

Klasser och metoder finns att se i Visual Studio-projektet "Gymnastikligan 2014".  
(I denna laboration körs samtliga tester med val "t" på huvudsidan i applikationen).

**Testrunner:** Kör igång samtliga tester i klassen.

### Testsvit 1

#### Enhetstest 1

**Testfall 1** - Testar metoden VerifyLogin() med korrekt ifyllda inloggningsuppgifter.

Förväntat utfall: "True", lyckad inloggning.

**Testfall 2** - Testar metoden VerifyLogin() med ej korrekt ifyllda inloggningsuppgifter.

Förväntat utfall: "False", misslyckad inloggning.

**Testfixtur:** Klassen "Login".

### Testresultat iteration 2

	Testfall 1	Testfall 2
Enhetstest 1	Fick tillbaka "true" som förväntat. Inloggning lyckades.	Fick tillbaka "false" som förväntat. Inloggning misslyckades.

## Iteration 3

### Användningsfall 1 – Aktör lagledare registrerar ett lag

Det som ska testas är metoden `VerifyTeamRegister()` i klassen `TeamRegister`. Detta görs med klassen `TestTeamRegister` som innehåller metoden `TestVerifyTeamRegister()`.

Klasser och metoder finns att se i Visual Studio-projektet "Gymnastikligan 2014".  
(I denna laboration körs samtliga tester med val "t" på huvudsidan i applikationen).

**Testrunner:** Kör igång samtliga tester i klassen.

### Testsvit 1

#### Enhetstest 1

**Testfall 1** - Testar metoden `VerifyTeamRegister()` med text i varje registreringsfält.

Förväntat utfall: Bekräftad registrering.

**Testfall 2** - Testar metoden `VerifyTeamRegister()` utan text i första registreringsfältet.

Förväntat utfall: Ej bekräftad registrering.

**Testfall 3** - Testar metoden `VerifyTeamRegister()` utan text i andra registreringsfältet.

Förväntat utfall: Ej bekräftad registrering.

**Testfall 4** - Testar metoden `VerifyTeamRegister()` utan text i tredje registreringsfältet.

Förväntat utfall: Ej bekräftad registrering.

**Testfall 5** - Testar metoden `VerifyTeamRegister()` utan text i fjärde registreringsfältet.

Förväntat utfall: Ej bekräftad registrering.

**Testfixtur:** Klassen `TeamRegister`.

### Testresultat iteration 3

	Testfall 1	Testfall 2	Testfall 3	Testfall 4	Testfall 5
Enhetstest 1	Fick tillbaka bekräftad registrering som förväntat.	Fick tillbaka ej bekräftad registrering som förväntat.	Fick tillbaka ej bekräftad registrering som förväntat.	Fick tillbaka ej bekräftad registrering som förväntat.	Fick tillbaka ej bekräftad registrering som förväntat.