# Implementera testsviten och kör

**Dokumentation**.

Jag har valt att skapa två klasser med namnen TestRegister samt TestSecretary för vartdera användningsfall som innehåller olika tester. Testerna körs och returnera om testet är godkänd eller inte godkänt genom en try- catch sats.

Samtliga tester är inkapslade i en metod som innehåller en try- catch sats för att utgöra om testet blir godkänt eller inte och där efter hämtar en metod som färgkodar testerna genom boolenskt värde sant eller falskt.

Testerna ger en bra visuell bild av samtliga tester i konsol fönstret.

**Förbättringar**

Det som kan förbättras i koden är ett reguljärt uttryck till namn metoden i poäng klassen eller en if sats som inte godkänner tom sträng.

Om poängen få ge värdet 0 kan jag godkänna då det är möjligt att få 0 poäng i de flesta sporter.

### Testsvit 1- TestRegister

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Typ av test** | **Test data** | **Metod** | **kommentar** | **Resultat** |
| Kontroll av inloggning | Namn = ”Åke”  Lösenord = ”pass12”  Email =”roy.lnu.se” | Skapa en instans av klassen Register och skapa en ny konstruktor som innehåller tre parametrar. | Förväntat resultat.  Kräver valid email | Misslyckat |
| Kontroll av email | Email =”roy@lnu.se” | Skapa en instans av klassen Register och skapa en ny konstruktor som innehåller parametern email. | Förväntat resultat  Kollar om email är valid | Godkänt |
| Kontroll av inloggning | Namn = ”Roy”  Lösenord = ”Brun1”  Email =”roy@lnu.se” | Skapa en instans av klassen Register och skapa en ny konstruktor som innehåller tre parametrar. | Förväntat resultat | Godkänt |
| Kontroll av inloggning | Namn = ””  Lösenord = ””  Email =”” | Skapa en instans av klassen Register och skapa en ny konstruktor som innehåller tomma parametrar. | Förväntat resultat  Kräver ifylda parametrar | Misslyckat |

### Testsvit 2- TestSecretary

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Typ av test** | **Test data** | **Metod** | **kommentar** | **Resultat** |
| Lägga till poäng | Namn = ”Roy”  Poäng = 5 | Skapa en instans av klassen Secretary och skapa en ny konstruktor som innehåller två parametrar. | Förväntat reultat | Godkänt |
| Lägga till poäng | Namn = ”Roy Lnu”  Poäng = 10.4 | Skapa en instans av klassen Secretary och skapa en ny konstruktor som innehåller två parametrar innehållande decimal tal och efternamn | Förväntat reultat | Godkänt |
| Testar metoderna | Namn = ””  Poäng = 0 | Skapa en instans av klassen Secretary och skapa en ny konstruktor som innehåller två parametrar var den ena har tomt namn | Åtgärd av tomma namn fält | Godkänt |
| Lägga till poäng | Namn = ”3”  Poäng = ”lnu” | Skapa en instans av klassen Secretary och skapa en ny konstruktor som innehåller två parametrar i fel ordning. | Förväntat reultat  Kan inte använda string i Poäng eller siffror i Namn | Misslyckad |