# Aktörer

**Lag ledare**

De kan registrera nya lag med medlemmar samt registrera vilka grenar, ålder och kön de tillhör. De kan även ta bort lag som de har registrerat.

**Sekreterare**

Handhåller Tävlingspoängen och räkna ut medelpoängen.

Sekreteraren kan skriva in och ändra poängen i systemet.

**Domare**

Domaren kan logga in och ändra i schemat, exempelvis vilka domare som ska döma vilka lag samt tider.

# Flöden

**Användningsfalls beskrivningar**

Användaren fyller i inloggnings fälten och klickar på logga in.

**Previllkor**:

* Användaren har registrerat sig i systemet.

**Postvillkor**:

* Innloggningen är lyckad.
* Alla data har hämtats från databasen(filen) och jämförts med inskrivet värde.

**Primära**:

* Bekräftelse på en lyckad inloggning (Den perfekta världen)

**Alternativa flöden:**

* Fält som inte har korrekt värde kastas ett undantag.
* Fält som är tomma kastas ett undantag.

# Klasspecifikationer

**Klass UserLogin**

Klassen är avsedd för aktörer som loggar in sig i systemet innehållande fält, metoder och egenskaper.

**Fält**

**string \_loginName;**

Innehåller email adress från regestreringen.

**string \_loginPassword;**

Innhåller lösenord från regestreringen.

**string \_password2;**

Innhåller användarens upprepade lösenord.

**Egenskaper**

**String LoginName**

Ger fältet \_ loginName ett värde av typen string samt ett krav på att fältet inte får lämnas blankt

**String LoginPassword**

Ger fältet \_password ett ett värde av typen string samt ett krav på att fältet inte får lämnas blankt

**Metoder**

**Login ()**

Innehåller två parametrar som ska föreställa användarens inloggnings namn och lösenord. Metoden läser in från en fil som lagra användaruppgifter som sedan jämförs med värdet som skrivs in från parameterna.

**Testdokumentation**

Testningen går ut på att säkerställa att alla delar i klassen fungera som planerat och uppnår dokumenterade krav. Testningen kommer även se till att minimera eventuella buggar. Innan testning har en användare registrerat sig för att kunna fullfölja inloggnings test.

**Testsvit 2 – Förväntade resultat av klassen UserLogin**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Typ av test** | **Testdata** | **Metod** | **Kommentar** | **Förväntat Resultat** |
| 8 | Kontroll av inloggning | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Skapa en instans av klassen UserLogin och prova metoden Login() | Medlem loggas in |
| 9 | Kontroll om namn går att använda istället för email | Namn = ”roye”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Bör inte funkar | Godkänns inte |
| 10 | Kontroll av felangivet lösenord | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”password” | Login() | Bör inte funka | Godkänns inte |
| 11 | Kontroll om lösenord är case sensitive | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”Haxx0r” | Login() | Bör inte funka | Godkänns inte |
| 12 | Kontroll om email är case sensitive | Namn = ”Roy@lnu.se”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Ska funka | Godkännt |
| 13 | Kontroll av tomma fält | Namn = ””  Lösenord = ”” | Login() | Bör inte funka | Godkänns inte |

**Testsvit 2 – Resultat av klassen UserLogin**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Typ av test** | **Testdata** | **Metod** | **Förväntat Resultat** | **Verkliga**  **Resultat** |
| 8 | Kontroll av inloggning | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Medlem loggas in | Godkännt |
| 9 | Kontroll om namn går att använda istället för email | Namn = ”roye”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Bör inte funkar | Inte Godkännt |
| 10 | Kontroll av felangivet lösenord | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”password” | Login() | Bör inte funka | Inte Godkännt |
| 11 | Kontroll om lösenord är case sensitive | Namn = ”roy@lnu.se”  Lösenord = ”Haxx0r” | Login() | Bör inte funka | Inte Godkännt |
| 12 | Kontroll om email är case sensitive | Namn = ”Roy@lnu.se”  Lösenord = ”haxx0r” | Login() | Ska funka | Godkännt |
| 13 | Kontroll av tomma fält | Namn = ””  Lösenord = ”” | Login() | Bör inte funka | Inte Godkännt |

**Sammanfattning av tester.**

Klassen är uppdelad i sviter och de testas främst genom deras metoder för att snabbt och enkelt kunna testa deras funktionalitet.