# Упражнения: Покриване на кода с тестове

Следвайки инструкциите по-долу създайте тестове за всеки от класовете и се уверете, че постигнатото покритие на кода с тестове е поне 80%

## Тест на Axe

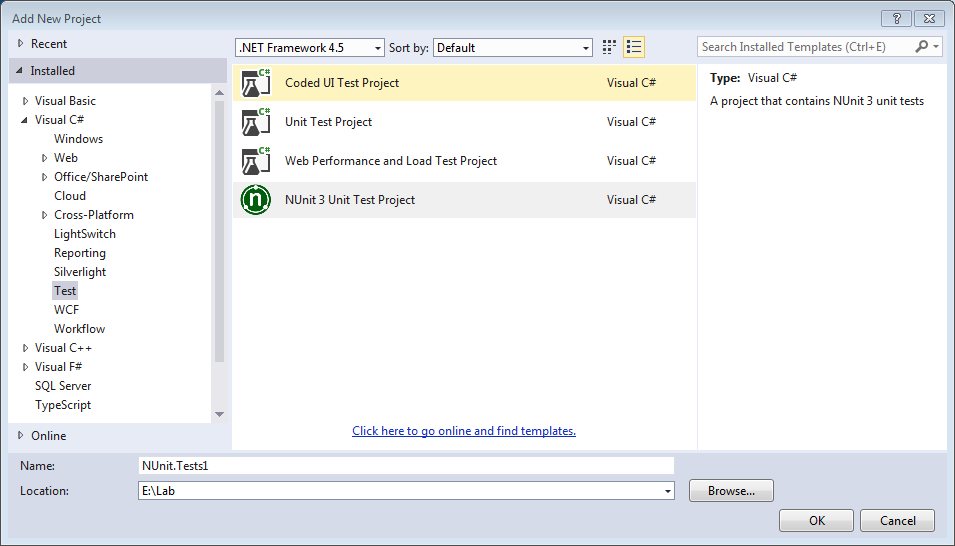
Заредете подадения Solution във Visual Studio.

Създайте следните тестове:

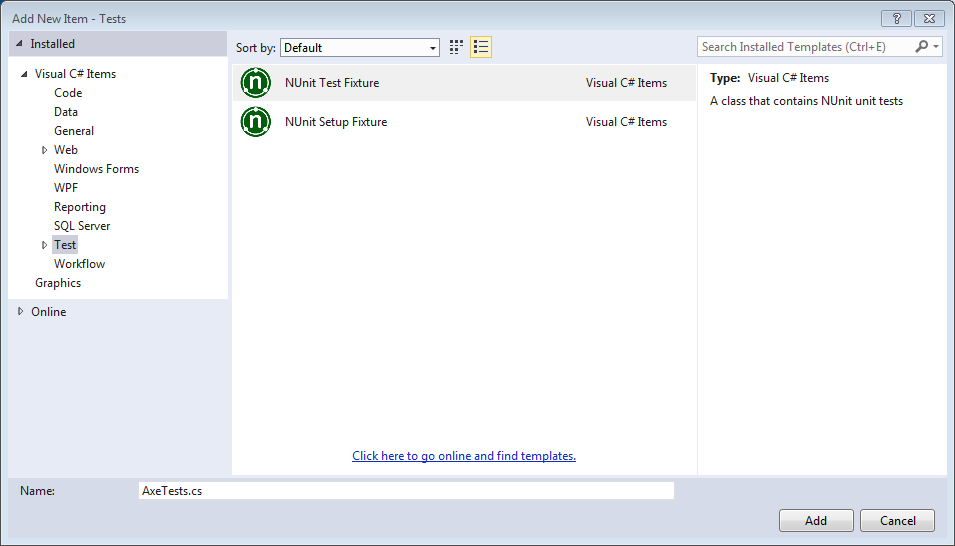
* Тествайте дали оръжието губи здравина след всяка атака
* Тествайте атака със счупено оръжие

### Решение

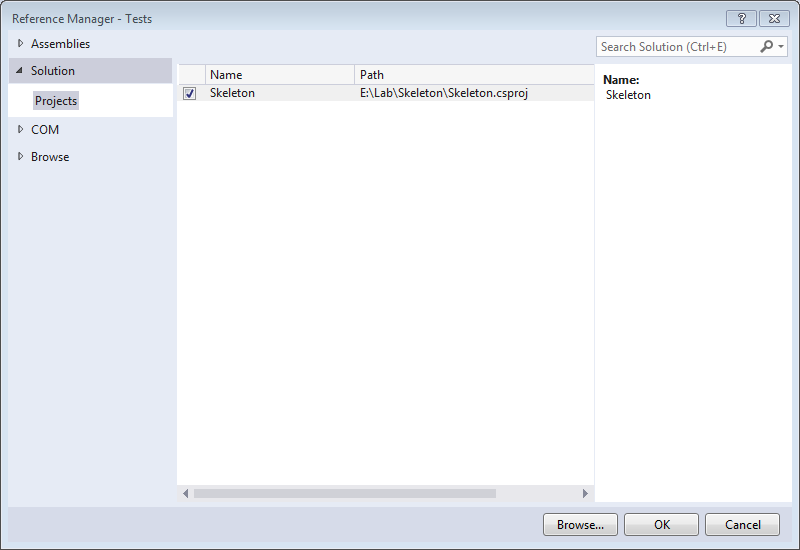
Добавете нов проект в рамките на solution-a **Tests**, като при създаване на проекта изберете **NUnit Test Project.**



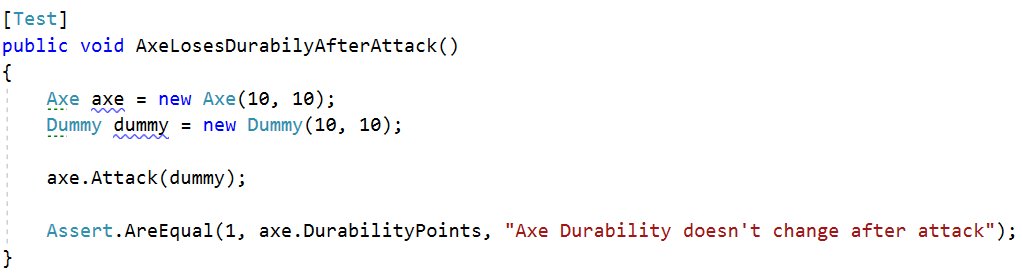
Създайте клас AxeTests като тук е особено удобно да изберете **NUnit Test Fixture**:

****

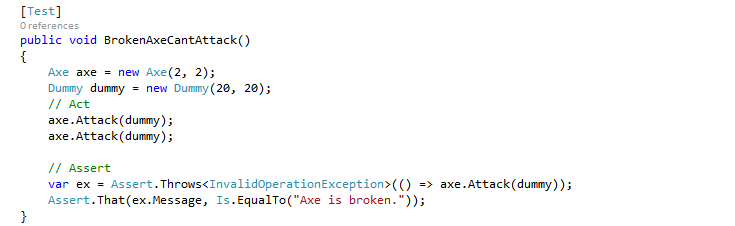
Уверете се, че имате включен Reference към Skeleton проекта. Ако нямате добавете такъв чрез десен бутон върху проекта **Tests** -> [**Add**] -> [**Reference**] и от там изберете Solution:



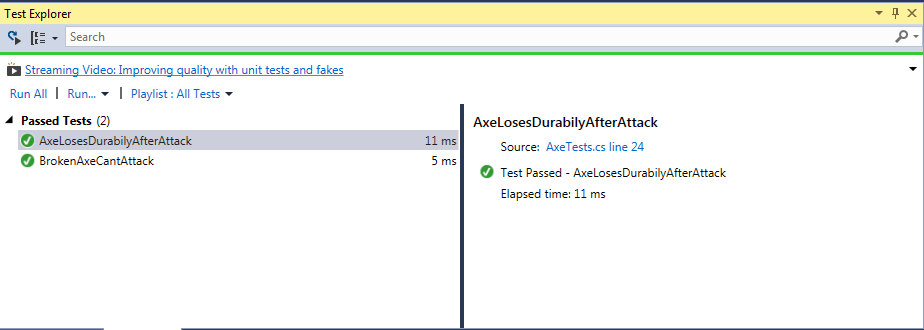
* Създайте метод за проверка на здравината



* По аналогичен начин създайте метод за проверка на атака със счупено оръжие



Изпълнете Build за целия solution, след което тестовете ще се покажат в Test Explorer прозорчето. Изпълнете ги. Резултатите от тестовете могат да бъдат видени в Test Explorer прозоречето:



## Тест на Dummy

Създайте клас DummyTests

Създайте следните тестове:

* Чучелото губи здраве, ако е атакувано
* Мъртво чучело хвърля изключение, ако е атакувано
* Мъртвото чучело може да даде XP
* Живото чучело не може да даде XP

### Подсказки

Следвайте логиката на предната задача