

Ένα μαγαζί με ηλεκτρονικά παιχνίδια χρεώνει τους πελάτες του κλιμακωτά, ανάλογα με το πόση ώρα χρησιμοποιούν τα παιχνίδια, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Χρόνος σε λεπτά	Χρέωση ανά λεπτό
1-60	0,15€
61-90	0,22€
91-120	0,37€
121-180	0,42€
>180	0,55€

Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να διαβάζει τον χρόνο χρήσης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και στη συνέχεια να υπολογίζει και να εμφανίζει το ποσό χρέωσης, σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα.

Με βάση τις παραπάνω προδιαγραφές, δημιουργήστε τα κατάλληλα σενάρια ελέγχου για να πραγματοποιήσετε έλεγχο ακραίων τιμών.

Βήμα 1ο: Δημιουργία ισοδύναμων διαστημάτων

Έγκυρα:

1 <= Χρόνος <= 60

61 <= Χρόνος <= 90

91 <= Χρόνος <= 120

121 <= Χρόνος <= 180

Χρόνος > 180

Μή έγκυρα:

Χρόνος < 1

-----> | 1 <---> 60 | <-----> 90 | <-----> 120 | <-----> 180 | ----->

Μη έγκυρος χρόνος | 0,15€/λεπτό | 9,00€+0,22€/λεπτό | 15,60€+0,37€/λεπτό | 26,70€+0,42€/λεπτό | 51,90€+0,55€/λεπτό

Βήμα 2ο: Καθορισμός ακραίων τιμών διαστημάτων

----->0 | 1 <----> 60 | 61 <----> 90 | 91 <----> 120 | 121 <----> 180 | 181 ----->

Μη έγκυρος χρόνος | 0,15€ | 9,00 € | 9,22€ | 15,60€ | 15,97€ | 26,70€ | 27,12€ | 51,90€ | 52,45€ | 52,45€+ 0,55€/λεπτό

Βήμα 3ο: Δημιουργία σεναρίων ελέγχου

A/A	ΕΙΣΟΔΟΣ	ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΕΛΕΓΧΕΤΑΙ
1	0	Μή έγκυρη τιμή	Άνω άκρο διαστήματος Χρόνος < 1
2	1	0,15€	Κάτω άκρο διαστήματος 1 <= Χρόνος <= 60
3	60	9,00€	Άνω άκρο διαστήματος 1 <= Χρόνος <= 60
4	61	9,22€	Κάτω άκρο διαστήματος 61 <= Χρόνος <= 90
5	90	15,60€	Άνω άκρο διαστήματος 61 <= Χρόνος <= 90
6	91	15,97€	Κάτω άκρο διαστήματος 91 <= Χρόνος <= 120
7	120	26,70€	Άνω άκρο διαστήματος 91 <= Χρόνος <= 120
8	121	27,12€	Κάτω άκρο διαστήματος 121 <= Χρόνος <= 180
9	180	51,90€	Άνω άκρο διαστήματος 121 <= Χρόνος <= 180
10	181	52,45€	Κάτω άκρο διαστήματος Χρόνος > 180