

# Лекция 10: Тестирование и дефекты

Юрий Литвинов  
y.litvinov@spbu.ru

23.04.2024

# Тестирование

- ▶ Любая программа содержит ошибки
- ▶ Если программа не содержит ошибок, их содержит алгоритм, который реализует эта программа
- ▶ Если ни программа, ни алгоритм ошибок не содержат, такая программа даром никому не нужна

# Ошибки

- ▶ Не несоответствие техническому заданию, а несоответствие ожиданиям
- ▶ Процесс тестирования субъективен

## Баг

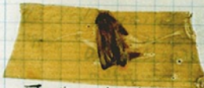
9/9

0800 Antan started  
 1000 " stopped - antan ✓

1300 (032) HP-MC { 1.2700 9.037 847 025  
 (033) PRO 2 2.130476415 9.037 846 895 correct  
 correct 2.130476415 4.615925059(-2)  
 correct 2.130676415

Relays 6-2 in 033 failed special speed test  
 in relay 10.00 test.

Relays changed  
 1100 Started Cosine Tape (Sine check)  
 1525 Started Multi-Adder Test.

1545  Relay #70 Panel F  
 (moth) in relay.

First actual case of bug being found.  
 1630 Antan started.  
 1700 closed down.

Relay 2145  
 Relay 3376

© <https://education.nationalgeographic.org/resource/worlds-first-computer-bug/>

# Цель тестирования

- ▶ Тестирование — процесс поиска ошибок
  - ▶ Тест, не выявивший ошибку — впустую потраченное время
    - ▶ Не совсем правда, есть регрессионные тесты
- ▶ Тестирование не может доказать, что ошибок в программе нет
  - ▶ Субъективность ошибок
  - ▶ Огромное количество входных данных
    - ▶ Программа, складывающая два целых числа — сотни лет на полный тест
  - ▶ Огромное количество путей исполнения
    - ▶ 1979 год, около 20 строк кода, сто триллионов путей исполнений
- ▶ Формальная верификация

# Виды тестирования

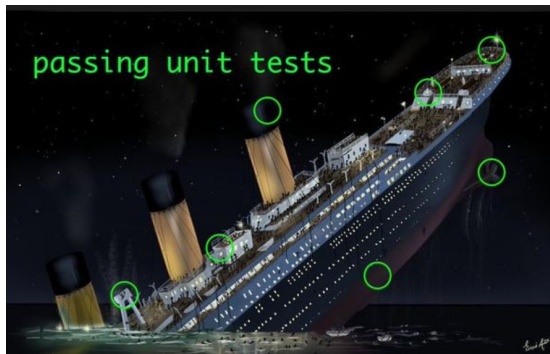
Классификация по тому, что тестируется

- ▶ Функциональное тестирование
- ▶ Тестирование производительности
  - ▶ Нагрузочное
  - ▶ Стресс-тестирование
  - ▶ Тестирование стабильности
  - ▶ Тестирование конфигурации
- ▶ Тестирование пользовательского интерфейса
- ▶ Тестирование удобства использования
- ▶ Тестирование безопасности
- ▶ Тестирование локализации
- ▶ Тестирование совместимости

# Виды тестирования

## Классификация по масштабности тестирования

- ▶ Модульное
- ▶ Интеграционное
- ▶ Системное
  - ▶ В т.ч. тестирование пользовательского интерфейса



# Виды тестирования

По этапу жизненного цикла

- ▶ Смоук-тестирование
- ▶ Регрессионное тестирование
- ▶ Альфа-тестирование
- ▶ Бета-тестирование
- ▶ Релиз-кандидат



# Виды тестирования

По знанию о системе

- ▶ Тестирование «чёрного ящика»
- ▶ Тестирование «белого ящика»
- ▶ Тестирование «серого ящика»
- ▶ Исследовательское тестирование

# Тестирование требований

- ▶ Однозначность
  - ▶ слова «обычно», «как правило», «иногда», «необязательно» и т.п.
  - ▶ субъективные оценочные суждения: «удобно», «быстро», «гибко» и т.п.
- ▶ Атомарность (без предлогов и/или)
- ▶ Чёткий критерий приёмки (acceptance criteria)
- ▶ Отсутствие избыточных и противоречивых требований
- ▶ Мотивация каждой роли
- ▶ Не предполагает конкретного способа реализации

# Критерии INVEST

- ▶ I — Independent, независимое от остальных
- ▶ N — Negotiable, то есть его можно обсудить и изменить
- ▶ V — Valuable, имеющее ценность для пользователя
- ▶ E — Estimable, трудоёмкость его реализации можно оценить
- ▶ S — Small, его можно реализовать в разумные сроки (один спринт или одну итерацию разработки)
- ▶ T — Testable, можно протестировать его выполнение

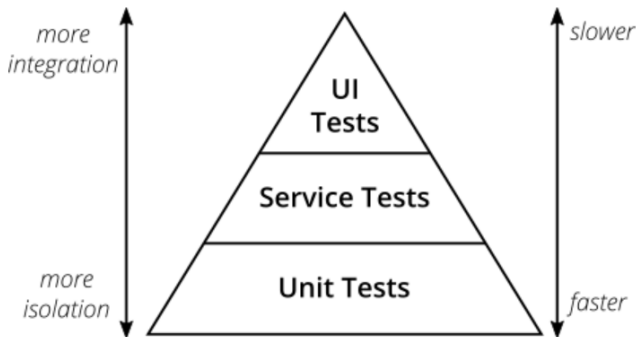
# Критерии приёмки

- ▶ Чёткие
- ▶ Контекст-действие
- ▶ Однозначно документирующие поведение системы
- ▶ Добросовестные

# Тестирование архитектуры

- ▶ Аккуратность декомпозиции
  - ▶ Dependency Inversion
  - ▶ Слои
  - ▶ Микросервисы
    - ▶ Опасайтесь «микросервисного монолита»
- ▶ Простота
- ▶ Наблюдаемость
  - ▶ Возможность развернуть окружение
  - ▶ Быстрая обратная связь
  - ▶ Логирование
    - ▶ Поддержанное инструментами, например Elasticsearch и Kibana
  - ▶ Трассируемость
  - ▶ Метрики

# Пирамида тестирования



© <https://martinfowler.com/articles/practical-test-pyramid.html>

# Тестовые сценарии, свойства

- ▶ Идентификатор и название
- ▶ Предварительные шаги
- ▶ Тестовые шаги
  - ▶ Действие — ожидаемый результат
- ▶ Итоговый ожидаемый результат
- ▶ Шаги по восстановлению окружения
- ▶ Конфигурация
- ▶ Тэги
- ▶ Зависимости

# Тесты, терминология

- ▶ Сьюты
- ▶ Проекты
- ▶ Тестовые прогоны
  - ▶ Статус
  - ▶ Результаты по каждому шагу
- ▶ Тест-планы
  - ▶ Отобранные тестовые сценарии
  - ▶ Календарные сроки
  - ▶ Ответственные



## Пример тестового сценария

Что делаем	Что происходит
Вводим <i>adder</i> и жмём на <i>Enter</i>	Экран мигает, внизу появляется знак вопроса
Нажимаем 2	За знаком вопроса появляется цифра 2
Нажимаем <i>Enter</i>	В следующей строке появляется знак вопроса
Нажимаем 3	За вторым знаком вопроса появляется цифра 3
Нажимаем <i>Enter</i>	В третьей строке появляется 5, несколькими строками ниже — ещё один знак вопроса

# Выявленные проблемы

- ▶ Нет названия программы на экране, может, мы запустили не то
- ▶ Нет никаких инструкций, пользователь без идей, что делать
- ▶ Непонятно, как выйти

# Позитивный сценарий

Ввод	Ожидаемый результат	Замечания
$99 + 99$	198	Пара наибольших допустимых чисел
$-99 + -99$	-198	Отрицательные числа, почему нет?
$99 + -14$	85	Большое первое число может влиять на интерпретацию второго
$-38 + 99$	61	Отрицательное плюс положительное
$56 + 99$	155	Большое второе число может повлиять на интерпретацию первого
$9 + 9$	18	Два наибольших числа из одной цифры
$0 + 0$	0	Программы часто не работают на нулях
$0 + 23$	23	0 — подозрительная штука, его надо проверить и как первое слагаемое,
$-78 + 0$	-78	и как второе

# Негативные сценарии

Ввод	Замечания
100 + 100	Поведение сразу за диапазоном допустимых значений
<i>Enter</i> + <i>Enter</i>	Что будет, если данные не вводить вообще
123456 + 0	Введём побольше цифр
1.2 + 5	Вещественные числа, пользователь может решить, что так можно
A + b	Недопустимые символы, что будет?
Ctrl-A, Ctrl-D, F1, Esc	Управляющие клавиши часто источник проблем в консольных программах

## Ещё больше тестов!

- ▶ Внутреннее хранение данных — двузначные числа могут хранить в **byte**
  - ▶  $99 + 99$ , этот случай покрыли
- ▶ Кодовая страница ввода: символы `'/'`, `'0'`, `'9'` и `':'`
  - ▶ Программист может напутать со строгостью неравенства при проверке
  - ▶ Не надо вводить  $A + b$ , достаточно граничные символы

# Библиотеки модульного тестирования

- ▶ JUnit со товарищи (JUnit, pytest и т.п.)
  - ▶ Инициализация SUT
  - ▶ Выполнение действия
  - ▶ Проверка результатов
- ▶ Библиотеки матчеров: Hamcrest и т.п.
  - ▶ Assert.That(f(), Is.EqualTo(1))
  - ▶ NUnit умеет «из коробки»
- ▶ Библиотеки тестирования, основанного на свойствах: QuickCheck, FsCheck
- ▶ Библиотеки символьного исполнения

## Библиотеки тестовых заглушек

- ▶ Mockito, Moq и т.п.

```
LinkedList mockedList = mock(LinkedList.class);
```

```
// or even simpler with Mockito 4.10.0+
```

```
// LinkedList mockedList = mock();
```

```
// stubbing appears before the actual execution
```

```
when(mockedList.get(0)).thenReturn("first");
```

```
// the following prints "first"
```

```
System.out.println(mockedList.get(0));
```

```
// the following prints "null" because get(999) was not stubbed
```

```
System.out.println(mockedList.get(999));
```

# Тестирование интерфейсов

- ▶ Пользовательские интерфейсы
  - ▶ Selenium: клик по координатам, запросы к DOM
  - ▶ White (Windows Accessibility API и т.п.)
- ▶ Программные интерфейсы
  - ▶ Postman, Swagger вручную, модульные тесты с запросами
  - ▶ Фаззеры, сканеры безопасности



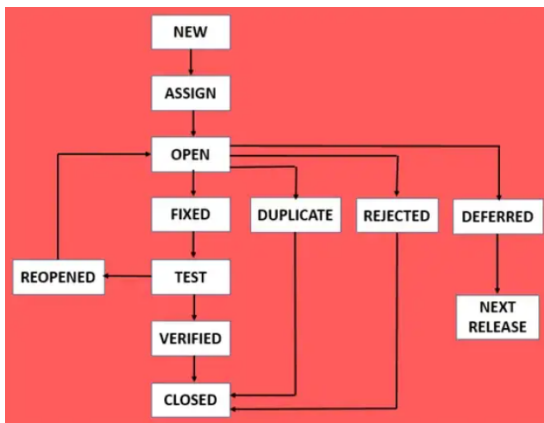
# Системы управления тестированием

- ▶ Электронные таблицы, документы и т.п.
- ▶ TestRail
- ▶ Test IT, Xray, Kiwi TCMS, Sitechko
- ▶ TestY

# Атрибуты отчёта об ошибке

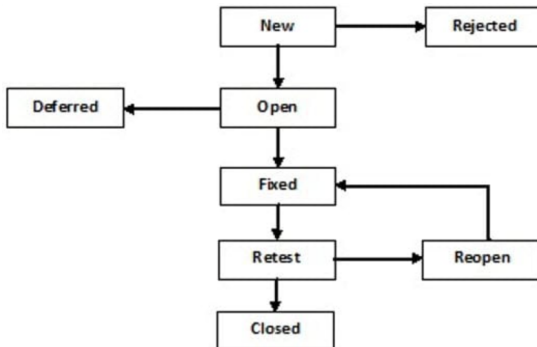
- ▶ Уникальный идентификатор
- ▶ Заголовок
- ▶ Описание дефекта
  - ▶ Контекст — версия, конфигурация и т.п.
  - ▶ Шаги воспроизведения — минимальны и воспроизводимы
  - ▶ Ожидаемый и полученный результаты
  - ▶ Дополнительная информация
- ▶ Серьёзность (блокер, высокая, средняя, низкая, тривиальная)
- ▶ Приоритет
- ▶ Статус
- ▶ Тип (ошибка, улучшение)
- ▶ Автор, ответственный за исправление, ответственный за проверку

# Жизненный цикл ошибки



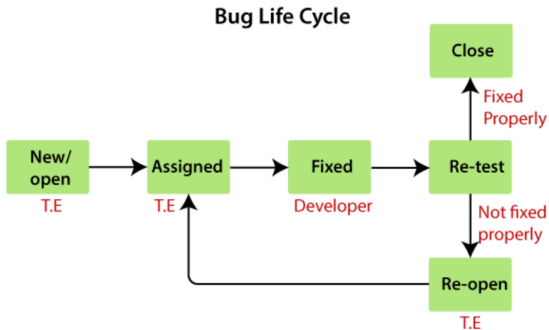
© <https://www.softwaretestingmaterial.com/bug-life-cycle/>

## Ещё пример



© <https://www.softwaretestinghelp.com/bug-life-cycle/>

# Слишком простой пример



© <https://www.javatpoint.com/software-testing-bug-life-cycle>

# Системы отслеживания ошибок

- ▶ Jira
- ▶ GitHub Issues, Gitlab и т.п.
- ▶ Yandex Tracker
- ▶ Microsoft Team Foundation Server
- ▶ Redmine
- ▶ JetBrains Youtrack
- ▶ Bugzilla
- ▶ OpenProject