



Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg

Fakultät für Informatik

Bachelorarbeit

Python Test-Tools für Test-driven development im Vergleich

zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Science

Thema: Python Test-Tools für Test-driven development im Vergleich

Autor: Maximilian Konter
maximilian.konter@hs-augsburg.de
MatNr. 951004

Version vom: 7. Mai 2019

1. Betreuer: Dipl.-Inf. (FH), Dipl.-De Erich Seifert, MA
2. BetreuerIn: Prof. Dr.-Ing. Alexandra Teynor

Diese Arbeit befasst sich mit den aktuellen Tools zum testen von Python Software im Aspekt Test-driven development.

Dabei wird auf verschiedene Test-Tools eingegangen um diese dann zu vergleichen um so einen Leitfaden für das richtige Test-Tool zu bieten. Der Vergleich behandelt die Anwendbarkeit, Effizienz, Komplexität sowie die Erweiterbarkeit der Tools im Bezug auf Test-driven development.

Am Ende dieser Arbeit wird über die allgemeine Anwendbarkeit von Test-driven development diskutiert.

Inhaltsverzeichnis

Listingverzeichnis	6
Fußnotenverzeichnis	7
Glossar	8
Abkürzungsverzeichnis	10
1 Einleitung	11
1.1 Die Programmiersprache Python	11
1.2 Test-driven development	12
2 Python Test-Tools	14
2.1 Tools der Standard Bibliothek	16
2.1.1 unittest	16
2.1.2 doctest	18
2.2 Tools abseits der Standard Bibliothek	20
2.2.1 pytest	22
2.2.2 Mocking Tools	25
2.2.2.1 stubble	25
2.2.2.2 mocktest	27
2.2.2.3 flexmock	30
2.2.2.4 doublex	32
2.2.3 Fuzz-testing Tools	35
2.2.3.1 hypothesis	36
2.3 Zusammenfassung	39
2.4 Vergleich der Tools	40
2.5 Kombinierung von Tools	40
3 Diskussion: Test-driven development in der Praxis	40
3.1 Stärken von Test-driven development	40
3.2 Schwächen von Test-driven development	40
3.2.1 Vermeidbare Schwächen	40
3.2.2 Unumgängliche Schwächen	40
3.3 Wirtschaftlichen Aspekte von Test-driven development	40
3.4 Zusammenfassung	41
4 Fazit	41
5 Nachwort	41
Literaturverzeichnis	42
Listings	43

Listingverzeichnis

1	Basis Modul zum testen	43
2	Basis Modul zum testen von mocks	43
3	unittest einfaches Beispiel	45
4	unittest einfaches Beispiel: Output erfolgreich	45
5	unittest einfaches Beispiel: Output misslungen	45
6	unittest my_module	46
7	doctest unterscheidet Typen	47
8	doctest unterscheidet Typen: Output	47
9	doctest verbose Output	47
10	doctest: my_module	48
11	doctest my_module: Textdatei	49
12	pytest setUp und tearDown	50
13	pytest setUp und tearDown Output	50
14	pytest my_module	50
15	pytest my_module: Output	51
16	pytest Abhängigkeiten	51
17	stubble: Impostor	51
18	stubble my_mock_module lastline	51
19	mocktest my_mock_module	53
20	flexmock my_mock_module	54
21	flexmock exception	55
22	python-doubles my_mock_module	56
23	hypothesis @given() Beispiel	57

Fußnotenverzeichnis

1	https://docs.python.org/3/license.html	11
2	http://pyunit.sourceforge.net/pyunit.html	16
3	https://docs.python.org/3/library/doctest.html	16
4	https://github.com/nose-devs/nose	18
5	https://github.com/nose-devs/nose2	18
6	https://github.com/twisted/twisted	18
7	https://launchpad.net/testtools	18
8	Übersetzt aus dem Englischen	18
9	Brandl, van Rossum, Heimes, Peterson, Melotti et al., 2007.	20
10	Krekel und pytest-dev team, 2019.	20
11	https://github.com/Yelp/Testify/	21
12	https://github.com/pytest-dev/pytest/	21
13	https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/tofu.d.html	21
14	https://pypi.org/project/zope.testing/	21
15	http://www.zope.org/en/latest/	21
16	https://pypi.org/project/nose/1.3.7/	21
17	https://pypi.org/project/nose2/	21
18	https://pypi.org/project/testtools/	21
19	https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html	22
20	https://github.com/timbertson/mocktest/tree/master	22
21	https://github.com/bkabrda/flexmock	22
22	https://bitbucket.org/DavidVilla/python-doublex	22
23	https://github.com/ionelmc/python-aspectlib	22
24	https://github.com/HypothesisWorks/hypothesis	22
25	https://github.com/pytest-dev/pytest/releases/tag/1.0.0	22
26	https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html#systemoutstub	26
27	https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html#callmonitor	26
28	https://github.com/benjaminp/six	27
29	http://rspec.info/	27
30	https://github.com/jimweirich/flexmock	30
31	Übersetzt aus dem Englischen	30
32	Übersetzt aus dem Englischen	32
33	Alises, 2014	32
34	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/data.html	36
35	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/data.html	38
36	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/extras.html	38
37	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/django.html	38
38	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/numpy.html	38
39	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/strategies.html	38
40	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/quickstart.html	38
41	https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/examples.html	38

Glossar

annotation Eine Annotation ist das gleiche wie ein decorator, mit ausnahme, dass eine Annotation über jedem Wert, jeder Funktion und jeder Klasse stehen kann. Eine Annotation wird mit hilfe von `@{name}` über das zu annotierende Objekt geschrieben. Diese dienen dazu gewisse aktionen aus zu führen oder dem Programm etwas mit zu teilen, wie zum Beispiel, dass eine Methode veraltet ist. 36, 37

bug Ein Bug(zu deutsch Käfer) ist ein Fehler in einem Programm oder in einer Software. 21

Command-line interface Eine Benutzerschnittstelle für das Terminal. 10

commit Ein commit ist die Sammlung von änderungen an Dateien, welche mithilfe eines VCS verwaltet werden. 20, 21

contextmanager Ein Contextmanager in Python ist ein Objekt, dass einen Kontext bietet, in dem gearbeitet werden kann. Dieser Kontext wird mit `with contextmanager as c` geöffnet und schließt sich selbst beim verlassen des Kontextes. Dadurch stehen dem entwickler der nutzbare Kontext als Variable `c` zur Verfügung. 22, 26

decorator Ein Decorator ist eine Funktion die eine andere Funktion oder Methode umschließt, wodurch der Code im Decorator vor und/oder nach der Funktion oder Methode ausgeführt werden kann. Ein Decorator wird einer anderen Funktion mit `@{decorator-funktion}` über der Funktions- oder Methoden-Definition übergeben. Das adjektiv für einen Decorator ist allerdings nicht dekorieren, sondern annotieren. 23, 25, 26

docstring Ein Docstring ist ein Block von Text der sich zwischen jeweils drei Anführungsstrichen befindet. Mit diesem Text wird ein Objekt in Python dokumentiert. 19

fixture Beschreibt die Präperation von Tests mit festen (fix) Werten, so wird zum Beispiel vor jedem Test eine Variable gesetzt. Dies dient der übersichtlichkeit, da dies dann nicht in jedem Test vorgenommen werden muss und um varianz zwischen Tests und Test läufen zu vermeiden. 14, 16, 17, 19, 20, 23, 24

fuzz-testing Beschreibt eine Art von Test, bei dem das zu testende Modul oder Programm mit zufälligen Werten aufgerufen wird. Dabei soll jede mögliche anwendung des Moduls oder Programms dargestellt werden. 14, 15, 22, 38

mock Ein Mock (zu Detusch: Attrappe) ist ein Objekt, dass von dem zu mockenden Objekt abstammt. Das heißt es besitzt alle eigenschaften des originals, jedoch fügt es noch weitere Methoden hinzu. Diese ermöglichen das prüfen, welche weiteren Methoden und Funktionen mit welchen Parametern ausgeführt wurden. 4, 12, 14–17, 19–25, 27–31, 34

StackTrace Der StackTrace ist ein Protokoll der aufgerufenen Funktionen und Methoden die ineinander verschachtelt sind, bis hin zu der tiefsten Funktion/Methode die einen Fehler geworfen hat. 18

stub Ein Stub (zu Deutsch: Stumpf) ist, ähnlich wie ein Mock, eine Attrappe. Jedoch werden hier nicht weitere Methoden hinzugefügt, sondern lediglich die vorhandenen Methoden werden ersetzt. Dabei wird allerdings keine Logik implementiert, sondern es wird ein Wert gesetzt den die Methode zurück gibt. 25–27, 29–34

Versions Control System Ein VCS ist ein Dienst, der es seinen Nutzern ermöglicht Änderungen an Dateien in einer Chronik zu speichern um später darauf zu greifen. Dies dient auch der Verteilung von Daten über mehrere Systeme sowie Sicherung der Daten vor Verlust. 10

Abkürzungsverzeichnis

CLI	Command-line interface
GNU	GNU is not Unix
GPL	GNU General Public License
GUI	Graphical User Interface
LGPL	GNU Lesser General Public License
STDLIB	Python Standard Bibliothek
TDD	Test-driven development
VCS	Versions Control System

1 Einleitung

TDD wird in der heutigen Softwareentwicklung immer verbreiteter und beliebter. Die Ansprüche an Software sind in den letzten Jahren immer weiter gestiegen. Dies liegt vor allem an der Reichweite, die Software heute hat. So besitzen nach Schobelt, 2017 im Jahr 2018 bereits circa 66% aller Menschen ein Smartphone. Im Arbeitsleben ist ein PC meist gar nicht mehr weg zu denken. Doch mit den steigenden Nutzerzahlen steigen auch die Anforderungen, welche die Nutzer an die Software stellen. Somit wird die Anzahl der gefundenen Bugs dementsprechend größer.

Im weltweiten Markt gibt es viele große Unternehmen, die gegenseitig um die Nutzer kämpfen. Selbstverständlich präferieren die Nutzer denjenigen Anbieter, welcher die bessere Software bietet. Dies kann sich heute jedoch stetig ändern. Mit der steigenden Anzahl an Bugs, die gefunden werden, steigt auch die Anzahl der Nutzer, die von diesen Bugs betroffen sind. Diese Bugs sollen natürlich schnellstmöglich gefixt werden um so zu verhindern, dass die Nutzer die Software wechseln.

So schwer es ist seine Nutzer zu halten, umso schwerer ist es, zum Start einer Software Nutzer zu akquirieren. Es gibt bereits Software, die ähnliche Services anbieten. So ist es noch schwerer dem Markt beizutreten. Die Anforderungen werden durch die bereits am Markt tätigen Firmen gesetzt, damit sollten Fehler, die bereits gelöst wurden nicht mehr auftauchen.

Für Unternehmen sind diese Anforderungen meist schwer zu meistern, weshalb Software meist mit Fehlern released wird, um diese dann von den Nutzern aufdecken zu lassen und zu fixen.

Sowohl als Entwickler als auch als Arbeitgeber muss man sich bei der Wahl der Programmiersprache Gedanken darüber ob und wie einfach eine Sprache für Test-driven development ein zu setzen ist. Der wichtigste Aspekt bei diesem Prozess ist die Auswahl und die Qualität der von der Sprache zur Verfügung gestellten Tools.

1.1 Die Programmiersprache Python

Python ist eine dynamisch Typisierte Programmiersprache, sie ist Open Source unter der Python Software Foundation License (PSFL)¹. Eine dynamisch Typisierte Programmiersprache bestimmt zur Laufzeit welchem Typ eine Variable angehört, dies ist möglich, da Python eine Interpretierte und keine Kompilierte Sprache ist. Interpretierte Sprachen werden während sie ausgeführt werden in Maschinen Code umgewandelt, während Kom-

¹<https://docs.python.org/3/license.html>

pilierte Sprachen vorher umgewandelt werden, beides hat seine Vor- und Nachteile auf diese hier aber nicht weiter eingegangen werden soll.

Python unterstützt verschiedene Programmier-Paradigmen, wie die Funktionale Programmierung oder die Objekt Orientierte Programmierung. Dadurch, dass Python interpretiert ist wird die Sprache auch oft als Skript Sprache genutzt.

Das Hauptmerkmal der Sprache ist die Syntax die verwendet wird, in Python werden keine geschweiften Klammern genutzt, stattdessen verwendet man Einrückungen in Form von vier Leerzeichen. Dadurch entsteht ein leicht zu lesender Code der gerade für Anfänger leichter zu verstehen ist.

1.2 Test-driven development

Test-driven development ist eine Ausrichtung der Entwicklung nach einem definierten Schema. Bei TDD dreht sich in der Entwicklung alles um die Tests die ausgeführt werden sollen.

Der Basis Ansatz dabei ist, dass bevor der Tatsächliche Code geschrieben wird, die Anforderungen an den Code definiert sind. Je genauer die Definition ist, desto besser lässt sich TDD betreiben. Aus der Definition heraus lassen sich die einzelnen Units (Funktionen und Methoden) und deren angestrebte Funktionalität abstrahieren. Ist dies geschehen werden Tests geschrieben, die die Funktionalität der nicht vorhandenen Units prüft. Dabei sollte jede Spezifikation getestet werden die vorher fest gelegt wurde. Je nach Auslegung werden erst alle Tests und dann der Code geschrieben oder jeweils der Test und dann der Code, dabei ist es nicht von Nöten, dass der Entwickler der den Test geschrieben hat auch den Code schreibt.

Die Implementierung wird dabei stets so vorgenommen, dass ein Test nach dem Anderem erfolgreich ist, wobei Tests, die bereits Erfolgreich waren, immer Erfolgreich bleiben müssen. Bei diesem Prozess ist es normal, dass zunächst alle Tests fehl schlagen und von Zeit zu Zeit weniger werden. Der Ablauf ist demnach immer, Code schreiben, Tests ausführen, wenn Erfolgreich Code aufräumen und nächste Unit schreiben und wenn nicht Erfolgreich den Code verbessern. Dieser Prozess wird immer und immer wiederholt bis alle Tests erfolgreich durchgelaufen sind.

Sollten während der Test Phase Units auf anderen Units basieren können diese mithilfe von mocking ersetzt werden um so die Funktionalität der anderen Unit zu Testen. Die Form von Tests nennt man Integration Tests.

Sollte dem Programm nun während der Entwicklung weitere Units hinzugefügt werden, so ist hier auch stets zuerst der Test zu schreiben und dann der Code. Das gleiche gilt auch wenn die Funktionalität einer Unit erweitert werden soll.

Neben dieser allgemeinen Herangehensweise gibt es auch Definitionen, wie die von Kent Beck in „Test Driven Development: By Example“ geschilderte. Demnach sieht der Entwicklungsprozess folgendermaßen aus (Beck, 2002):

1. Schreiben eines Tests, der neue Funktionalität oder Verbesserung zu einer bestehenden Unit hinzufügt. Dieser Test sollte möglichst kurz und aussagekräftig sein. Dazu muss der Entwickler die Spezifikationen und Anforderungen des Features genau verstehen um den Test wirklich effektiv schreiben zu können.
2. Alle Tests durchführen und sehen, ob der neue Test fehlschlägt. Dies bestätigt, dass der neue Test die anderen Tests nicht beeinflusst und auch ohne neuen Code nicht bestanden wurde. Dadurch kann der Entwickler ausschließen, dass ein Test immer Korrekt ist, wodurch das Vertrauen des Entwicklers in den Test gesteigert wird.
3. Schreiben des Code, dabei ist unwichtig wie unschön der Code ist, Hauptsache, der Test wird bestanden. Die Code Qualität spielt hier keine Rolle, da sie in Punkt Fünf überarbeitet wird. Der Entwickler darf in diesem Prozess auch keinen Weiteren Code hinzufügen, der nicht notwendig ist um den Test zu bestehen.
4. Alle Test durchführen und überprüfen ob alle Tests erfolgreich waren. Sollte dies nicht der Fall sein muss Punkt Drei wiederholt werden.
5. Der neue Code muss aufgeräumt werden. Dieser Punkt ist sehr wichtig, da in Punkt Drei der Code nur Funktionieren muss kann es sein, dass hier Code entstanden ist, der nicht den Anforderungen entspricht. Sämtliche Objekte sollten einen aussagekräftigen Namen erhalten und der Code sollte, sofern dies nötig ist an einen Ort verlegt werden, der seiner Logischen Aufgabe entspricht und Duplikationen sollten entfernt werden. Nach jeder Aufräumaktion sollten die Tests noch einmal ausgeführt werden, um zu verifizieren, dass alles noch so Funktioniert wie es sollte.

Dieser Vorgang soll für jedes Feature wiederholt werden bis alle Anforderungen an das Programm erfüllt sind. Dabei sollten die einzelnen Tests und Features möglichst klein sein.

2 Python Test-Tools

Dieses Kapitel befasst sich mit den von der STDLIB bereitgestellten Test-Tools sowie denen aus externen Paketen. Diese werden unter 2.1 und 2.2 zusammengefasst, wobei diese unterteilt sind in unit-testing -, mock-testing - und fuzz-testing Tools.

Die unit-testing Tools sind Tools die Funktionalität zum testen bereitstellen. Jedoch wird für TDD weit mehr als nur Tests benötigt, aus diesem Grund werden mock-testing - und fuzz-testing Tools zusätzlich behandelt. Dabei soll aber zwischen einer reinen Erweiterung eines Tools und der Erweiterung von allen Tools unterschieden werden. Ist zum Beispiel ein Tool nur zusammen mit einem anderen Tool, das die Funktionalität bereit stellt Tests aus zu führen, so ist dieses Tool als Erweiterung zu sehen und wird nicht Analysiert. Bietet ein Tool allerdings Funktionalität zum erweitern von verschiedenen Test Tools, so wird es hier zur Analyse verwendet. Diese Unterscheidung wird verwendet um Duplikationen in den einzelnen vergleichen zu vermeiden und verhindert, dass Tools mit sehr vielen Erweiterungen den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Sollten sich für ein Tool besonders interessante Erweiterungen finden, so werden diese in der Analyse des jeweiligen Tools erwähnt und verlinkt.

Jedes Tool wird anhand folgender Aspekte untersucht:

- Anwendbarkeit:

Bietet das Tool alles, um TDD betreiben zu können? (Fixtures und Mocks) Mit wie vielen Paketen muss das Tool betrieben werden? (Mehr Abhängigkeiten führen zu mehr externe Entwicklern auf die man sich verlassen muss.)

- Bei mock-testing- und fuzz-testing-testing-Tools wird hier auf die Features die das jeweilige Tool bietet geprüft.

- Effizienz:

Wie viel lässt sich mit diesem Tool möglichst einfach und schnell erreichen? Ist besonders viel Vorarbeit notwendig um die Tests auf zu setzen oder kann sofort mit dem Schreiben der Tests begonnen werden?

Genauso stellt sich die Frage, wie Effizient der Entwickler die Tests auswerten kann (Nur bei Tools mit test-runner).

- Komplexität:

Wie komplex ist das Tool? Das heißt, wie viel Funktionalität bietet das Tool dem Entwickler von Haus aus, aber auch wie schwer ist es einen Code zu schreiben oder

wie schnell wird ein Code unübersichtlich, da das Tool viel Code abseits der Tests benötigt.

- Erweiterbarkeit:

Wie leicht lässt sich das Tool mit anderen Tools erweitern? Gibt es vielleicht Erweiterungen der Community für dieses Tool, die sehr hilfreich sind?

- Dieser Punkt wird bei mock-testing - und fuzz-testing-testing Tools ignoriert, da diese selbst Erweiterungen darstellen.

Zum Vergleich der einzelnen unit-testing Tools untereinander werden diese auf den in Listing 1 abgebildeten Code angewandt, da sich diese Arbeit auch mit mock-testing Tools beschäftigt, wurde auch für diese Code geschrieben der zu testen ist. Der Code dazu befindet sich in Listing 2. Durch diesen Code lassen sich die unterschiedlichen Anforderungen zwischen den Arten der Tools besser vergleichen.

Das Modul aus Listing 1 für die unit-testing Tools enthält eine selbst geschriebene Implementierung der Funktion `pow()`, welche eine Zahl `a` mit einer Zahl `b` quadriert. Um die Komplexität zu erhöhen wurde eine in-memory Datenbank implementiert, welche eine Items Tabelle enthält. Jedes Item hat eine ID (`id`), einen Namen (`name`), einen Lager Platz (`storage_location`) und eine Anzahl der vorrätigen Items `amount`. Dazu besitzt jedes Item eine Methode `do_something()` welche eine externe Funktion/Methode aufruft, die jedoch noch nicht existiert `do_something_which_does_not_exist()`.

Für die mock-testing Tools wurde eine Klasse geschrieben, welche Funktionen besitzt die in ihrem Namen ausdrücken welche Aktion sie ausführen, jedoch führt nicht jede Methode das gewünschte aus. Die mock-testing Tools sollen hier die Methoden so mocken, dass sie das jeweilige ausführen. Selbstverständlich ist realer Code viel komplexer als in diesem Listing (2) dargestellt, jedoch reicht dieser Code aus um viele Tools an Ihre grenzen zu bringen. So muss in `call_internal_function_n_times` überprüft werden ob sie `n` mal aufgerufen wurde, auch `call_helper_help` wird nicht ohne weiteres funktionieren, da die Methode der Klasse `Helper` noch nicht implementiert wurde. Auch die Methode `return_false_filepath` bringt das ein oder andere Tool zum schwitzen, da eine externe Methode aus der `STDLIB` ersetzt werden muss, wobei dies nicht global geschehen darf.

Für die Fuzz-testing Tools werden keine Beispiele geschrieben werden, da diese meist auf Komplexen Beispielen basieren um Sinn zu ergeben, stattdessen werden im jeweiligen Kapitel kleinere Beispiel genannt, wie das Tool ein zu setzen ist oder es wird auf Beispiele aus der jeweiligen Dokumentation verwiesen.

Verfügt ein Tool über keinen test-runner, so wird der von der STDLIB gestellte runner `unittest` verwendet.

2.1 Tools der Standard Bibliothek

Die Standard Bibliothek von Python bietet zwei verschiedene Test-Tools (Muthukadan et al., 2011). Zum einen ist dies `unittest`² und zum anderen `doctest`³. Diese beiden Tools reichen sind in ihrem Umfang bereits so vielseitig dass, es einfach ist eine hohe Test-Abdeckung eines Programms oder eine Bibliothek zu erreichen.

Beide Tools zählen zu den „Unit Testing Tools“ (Muthukadan et al., 2011) auf Deutsch Modul Test-Tools, mit deren Hilfe die einzelnen Module eines Programms getestet werden können. In einem Programm oder einer Bibliothek wären dies die einzelnen Funktionen und Methoden.

2.1.1 unittest

Das von JUnit inspirierte (Brandl, van Rossum, Heimes, Peterson, Pitrou et al., 2007) Tool `unittest`, ist bestand der Python Standardbibliothek und bietet seit jeher seinen Nutzern ein umfangreiches Repertoire an Funktionen zum testen von Python Code. Die Funktionen von `unittest` lassen sich unter folgenden Punkten beschreiben:

- Fixture, zum präparieren der Tests.
- Test Fälle, zum gliedern einzelner Tests.
- Testumgebungen, zum gliedern von zusammengehörigen Tests.
- Test runner, zum ausführen von Testumgebungen oder Test Fällen.

Mithilfe der genannten Punkte ist es dem Entwickler möglich eine Stabile Test Umgebung auf zu bauen. Jedoch bietet `unittest` alleine nicht alles um TDD betreiben zu können.

Bei TDD werden zuerst die Tests und dann die Funktionalitäten geschrieben, daher muss es möglich sein andere Module(units) zu mocken auf denen ein Test basiert. Durch die Fixtures ist es bereits möglich den Test oder die Tests so vor zu bereiten, dass diese funktionieren, jedoch bieten Mocks einfachere und schnellere Möglichkeiten Funktionen, Methoden, Klassen usw. zu imitieren.

²<http://pyunit.sourceforge.net/pyunit.html>

³<https://docs.python.org/3/library/doctest.html>

Jedoch gibt es in der STDLIB eine Erweiterung zu unittest mit dem Namen `unittest.mock` welche unter eben diesem importiert werden kann um die mocking Funktionalität zu bekommen. Diese Erweiterung, auch als submodule bezeichnet ist Teil der STDLIB seit Python 3.3 wie in PEP417 definiert wurde (Foord et al., 2012).

Das Tool bietet des weiteren ein CLI, mit welchem es dem Benutzer möglich ist seine Tests gebündelt aus zu führen und aus zu werten. Mit dem CLI ist es auch auch möglich automatisch Tests in einem Ordner zu „entdecken“(discover) und aus zu führen. Dadurch ist es sehr leicht neue Tests in ein bestehendes Test System ein zu führen und diese ohne Veränderungen am bestehenden System aus zu führen.

Im Aspekt Anwendbarkeit bietet unittest alles um als Tool für TDD in Frage zu kommen, jedoch nur unter Einbezug der Erweiterung `unittest.mock`.

Mit Hilfe von unittest lässt sich sehr einfach und schnell ein Test schreiben, so würde das der Code aus Listing 3 bereits unsere selbst geschriebene quadrat-Funktion aus Listing 1 testen, einmal mit unserem selbst berechneten Wert und einmal gegen den wert der quadrat-Funktion aus der STDLIB.

Mit `self.assertEqual` wird überprüft ob der erste Wert dem zweiten Wert gleicht. Im ersten assert wird auf einen im Kopf ausgerechneten Wert geprüft und im zweiten wird die von Python gegebene Methode zum überprüfen verwendet.

Die basis-Funktionalität von unittest ist schnell verstanden und setzt sich eigentlich nur aus `self.assert{irgendwas}(...)` zusammen. Hat man die richtige assert Funktion gefunden lässt sich jede Funktion-Methode testen.

Soll vor den Tests etwas vorbereiten oder präparieren so lässt sich dies mit `setUp()` und `tearDown()` realisieren, diese zwei Methoden überschreiben die Methoden aus `unittest.TestCase` und werden vor jeder Funktion ausgeführt. Das Gleiche gibt es auch für den Test Fall, bei dem `setUp()` und `tearDown()` allerdings nur beim eintritt der Klasse und beim austritt ausgeführt werden. Diese Methoden sind die sogenannten Fixtures.

Sind weitere Features gewünscht kann sich der Dokumentation bedient werden, welche unter <https://docs.python.org/3/library/unittest.html> zu finden ist, diese umfasst, konvertiert zu einer PDF 58, Seiten.

Die folgenden Listings 4 und 5 zeigen wie ein Erfolgreicher Test und wie ein Misslungener Test aussehen können. In beiden Listings ist gut zu erkennen ob und was schief gegangen ist bei einem Test. Der erfolgreiche Test zeigt dem Nutzer sofort wie viele Test in wie vielen Sekunden gelaufen sind und ist dies erwünscht kann der Nutzer mit `--verbose` sich noch mehr Informationen anzeigen lassen. Bei misslungenen Tests ist im Output immer

der StackTrace abgebildet um so den Fehler bis zur Wurzel zurück verfolgen zu können. Auch der Fehler selbst wird in den Output geschrieben, wie in Zeile 8 in Listing 5 zu erkennen ist. Am Ende wird auch noch einmal angezeigt wie viele Tests schief gelaufen sind.

Die Effizienz Tests aus zu werten ist demnach sehr hoch, jedoch wird der Output bei Mehreren Fehlern und langem StackTrace sehr schnell sehr unübersichtlich für das Terminal. Ein Farbiger Output würde hier Abhilfe schaffen.

Um die Komplexität von unittest dar zu stellen wurde mithilfe des in Listing 1 definierten Codes ein Fortgeschrittener Test geschrieben, welcher die Basis Features von unittest umfasst. Dieser Code befindet sich in Listing 6.

unittest bietet seinem Nutzer ein hohes Potential an Anwendbarkeit, es ist Standardmäßig möglich Fixtures zu erstellen und unter Einbezug der Erweiterung auch zu mocken. Da das Tool in der STDLIB ist, werden keine Abhängigkeiten benötigt um unittest zu verwenden.

Unittest verfügt über einige interessante Erweiterungen, welche das Tools mit neuen Funktionalitäten auffrischen. Die folgende Auflistung zeigt ein paar dieser Erweiterungen.

- [nose](#)⁴(veraltet)
- [nose2](#)⁵
- [twisted](#)⁶
- [testtools](#)⁷

2.1.2 doctest

„Das doctest Modul sucht nach Textstücken, die wie interaktive Python-Sitzungen aussehen, und führt diese Sitzungen dann aus, um sicherzustellen, dass sie genau wie gezeigt funktionieren.“⁸ (Brandl, van Rossum, Heimes, Peterson, Melotti et al., 2007). Diese Textstücke müssen sich in Kommentaren befinden, da sie sonst von Python als Code interpretiert werden.

doctest bietet dem Nutzer eine Möglichkeit mithilfe von einem Test den Code zu dokumentieren. Da doctest lediglich Code ausführt wie in einer interaktiven Python-

⁴<https://github.com/nose-devs/nose>

⁵<https://github.com/nose-devs/nose2>

⁶<https://github.com/twisted/twisted>

⁷<https://launchpad.net/testtools>

⁸Übersetzt aus dem Englischen

Sitzung, ist auch nur das möglich aus zu führen was im Code geschrieben ist. Test Fälle oder gar Mocks sind hierbei nur bedingt realisierbar, Fixtures hingegen sind teilweise realisierbar in Form von Code der vor dem Test ausgeführt wird.

doctest selbst nutzt keine Assert Funktionen oder Methoden, stattdessen wird der Output eines Befehls überprüft. So ergibt eine Funktion `return_3(s=None, i=None)` bei `s=True` eine '3' und bei `i=True` eine 3. Dieses Beispiel ist in Listing 7 zu sehen, um einen Output zu erzeugen wurde noch ein fehlerhafter Test hinzu gefügt. Dieser Output ist in Listing 8 zu sehen.

Möchte der Entwickler einen etwas größeren Test schreiben, so kann er sich einer Funktionalität von doctest bedienen, die es Ihm ermöglicht Tests in eine externe Datei zu verlagern. Dabei wird die Datei als ein Docstring behandelt, wodurch sie keine "" benötigt. Um jedoch Code in diese Datei ausführen zu können muss das zu testende Modul importiert werden.

Durch das schreiben der Tests in den Docstrings werden die Module in denen Tests geschrieben wurden schnell sehr unübersichtlich und lang, wenn der Entwickler große Tests schreibt. Zwar wird durch externe Textdateien Abhilfe geschaffen, dennoch sind zu lange und komplexe doctests schwer zu lesen und nach zu vollziehen.

Das Listing 10 zeigt den Code aus 1 mit Docstrings versehen. Dieser Test wurde mithilfe der main Funktion von Python ausgeführt. Der in Listing 11 ausgelagerte Test, wurde mithilfe des CLIs von doctest ausgeführt. Da beide Test keine Fehler werfen existiert auch kein Output für diese Tests. Die einzige Möglichkeit hier einen Output zu bekommen wäre mit `-v` im CLI oder `verbose=True` im Funktionsaufruf. Die dort dargestellten Informationen sind lediglich welche Kommandos ausgeführt wurden, was erwartet wurde und das, dass erwartete eingetroffen ist. Ein kleines Beispiel ist in Listing 9 zu sehen.

Da doctest selbst keine Test Fälle unterstützt besitzt `unittest` eine Integration für doctest, diese ermöglicht es Tests aus Kommentaren sowie Textdateien in unittest zu integrieren und zu gliedern. Wie `unittest`, ist auch doctest in der `STDLIB`, wodurch keine externen Abhängigkeiten geladen werden müssen.

Im Bezug auf die Anwendbarkeit von `unittest` lässt sich sagen, dass nicht alles zur Verfügung steht um TDD zu betreiben. Tests können nicht vor der eigentlichen Funktionalität geschrieben werden und Fixtures und Mocks werden nicht unterstützt.

Die Anforderungen für doctest sind sehr gering. Das testen geschieht mithilfe der interaktiven Python-Sitzung, welche jedem Python Entwickler bekannt ist. Die Tests

selbst sind aufrufe der geschriebenen Funktionen und Methoden und ein Abgleich des Outputs mit dem Erwarteten Wert. Demnach kann ein Entwickler sehr Effizient mit doctest umgehen ohne viel wissen zu benötigen.

doctest selbst bietet keinerlei Komplexität von sich aus, stattdessen ist die Komplexität die möglich ist vom Entwickler abhängig, da dieser die Tests komplett selber schreiben muss. Je nach zu testender Funktion/Methode kann dies abhängig des Test Aufwands schnell unübersichtlich werden, wenn viel Code abseits des eigentlichen Tests benötigt wird.

Als Erweiterung bestehen lediglich die Integration in unittest⁹ sowie pytest¹⁰.

Muss nach Zusammenfassung Da sich mit Doctest leider Funktionen nicht präparieren lassen, ist dieses Test Modul für die alleinige Anwendung in TDD nicht nutzbar. Das Tool bietet keine Möglichkeiten Objekte zu mocken wodurch Tests an nicht implementieren Methoden und Funktionen scheitern. Auch Fixtures sind nur bedingt realisierbar und benötigen viel Code der dupliziert werden muss, da dieser vor und nach jedem Test geschrieben werden muss.

2.2 Tools abseits der Standard Bibliothek

Abseits der Standard Bibliothek gibt es einige Tools deren Nutzung von Vorteil gegenüber der STDLIB ist. Diese werden unter diesem Punkt aufgeführt.

Auf <https://wiki.python.org/moin/PythonTestingToolsTaxonomy> werden viele externe Tools gelistet, jedoch scheinen viele inaktiv zu sein da ihre commits teilweise mehr als ein Jahr zurück liegen. Dies ist weder für eine Bibliothek noch für ein Tool ein gutes Zeichen, da sich die Anforderungen stetig ändern und niemals alle Bugs gefixt sind.

Manche der dort aufgelisteten Tools sind bereits oder werden gerade in andere Tools integriert. Dies kann zum einem sein, da ein Tool eine Erweiterung für ein anderes war und die Entwickler die Änderungen angenommen haben und zum anderen um die Tools zu verbessern und mehr Entwickler zur Verfügung zu haben. Eventuell sind auch andere Gründe dafür verantwortlich, jedoch war dies der Grund bei zum Beispiel [Testify](#) von

⁹Brandl, van Rossum, Heimes, Peterson, Melotti et al., 2007.

¹⁰Krekel und pytest-dev team, 2019.

Yelp ¹¹.

Da sowohl Software als auch Programmiersprachen sich stetig weiter entwickeln werden in dieser Arbeit nur jene Tools behandelt die sich diesen Entwicklungen Anpassen, sei dies durch das unterstützen der aktuellsten Version von Python als auch durch neue Innovationen, sowie Bug-fixes. Aus diesem Grund werden Tools deren letzter Commit weiter als ein Jahr zurück liegt hier nicht behandelt.

Lässt man zusätzlich die Erweiterungen von Tool zunächst außen vor, so bleiben folgende Modul Test-Tools zur Verfügung (Muthukadan et al., 2011):

- [pytest](#)¹²

Tools wie [reahl.tofu](#)¹³ oder [zope.testing](#)¹⁴ sind zwar mehr oder weniger aktiv, da sie beide auf die neusten Python Versionen patchen, jedoch bieten sie sonst keinen Mehrwert in ihren Updates. [reahl.tofu](#)¹³ selbst ist auch nur eine Erweiterung für bestehende Test Tools, wie zum Beispiel [pytest](#), weshalb es hier nicht behandelt wird. So wird [zope.testing](#)¹⁴ auch nicht behandelt, da dieses Tool wie bereits beschrieben nicht aktiv weiter entwickelt wird und es eher dafür gemacht wurde [zope](#)¹⁵ Applikationen zu testen und nicht Python Applikationen.

Der Test-Runner [nose](#)¹⁶, der eine Erweiterung zu [unittest](#) bietet ist nicht mehr in Entwicklung, dennoch haben sich ein paar Liebhaber des Tools zusammengesgeschlossen und [nose2](#)¹⁷ geschrieben. Da [nose2](#)¹⁷ wie sein Vorfahre eine Erweiterung zu [unittest](#) darstellt wird es hier nicht analysiert.

Auch sehr bekannt ist [testtools](#)¹⁸, welches jedoch auch als Erweiterung zu [unittest](#) gesehen werden muss. Jedoch findet dort auch keine wirkliche weiter Entwicklung statt.

Die Quelle aus dem Offiziellen Python Wiki beschreibt sonst keine weiteren Tools. Auch die suche auf einschlägigen Suchmaschinen liefert sonst keine weiteren relevanten Tools.

Als weitere Kategorie werden Mock-Tools geführt. Auch wenn fast alle unittest-Tools

¹¹<https://github.com/Yelp/Testify/>

¹²<https://github.com/pytest-dev/pytest/>

¹³ <https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/tofu.d.html>

¹⁴ <https://pypi.org/project/zope.testing/>

¹⁵<http://www.zope.org/en/latest/>

¹⁶<https://pypi.org/project/nose/1.3.7/>

¹⁷ <https://pypi.org/project/nose2/>

¹⁸<https://pypi.org/project/testtools/>

integriertes mocking haben, so lässt sich mit diesen Tools meist mehr erreichen. Es wurden die gleichen Filter-Kriterien verwendet wie bei den unit-testing Tools (Muthukadan et al., 2011).

- [stubble](#)¹⁹
- [mocktest](#)²⁰
- [flexmock](#)²¹
- [python-doublex](#)²²
- [python-aspectlib](#)²³

Auch hier lassen sich sonst keine weiteren relevanten Tools finden.

Als letzte Kategorie werden hier die Fuzz-testing Tools behandelt, da diese eine gute Möglichkeit bieten Code ausgiebig zu testen. Das wohl umfangreichste und nach den obigen Kriterien einzige Tool ist [hypothesis](#)²⁴ (Muthukadan et al., 2011).

2.2.1 pytest

Das am 04. August 2009 in Version 1.0.0²⁵ veröffentlichte Tool `pytest` (auch `py.test` genannt) ist ein sehr umfangreiches und weit entwickeltes Tool. Seit 2009 wird das Tool stets weiter entwickelt und vorangetrieben, wodurch es eine Menge an Features gewonnen hat. Die Basis Features von `pytest` sind folgende (Krekel und `pytest-dev` team, 2019):

- Simple assert statements.
Kein `self.assert`
Error Überprüfung mit Contextmanager
- Informativer Output in Farbe
Der gesamte Output kann angepasst werden

¹⁹<https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html>

²⁰<https://github.com/timbertson/mocktest/tree/master>

²¹<https://github.com/bkabrda/flexmock>

²²<https://bitbucket.org/DavidVilla/python-doublex>

²³<https://github.com/ionelmc/python-aspectlib>

²⁴<https://github.com/HypothesisWorks/hypothesis>

²⁵<https://github.com/pytest-dev/pytest/releases/tag/1.0.0>

- Feature reiche Fixtures
 - Vordefinierte Fixtures von pytest
 - Geteilte Fixtures unter Tests
 - Globale Fixtures zwischen Modulen
 - Parametrisierung von Test als Fixtures
- Überprüfung von stdout und stderr
- Gliedern von Test in Fällen
 - ... durch Markierung
 - ... durch Nodes (Auswahl der Modul Abhängigkeit)
 - ... durch String Abgleich der Funktions-Namen

Wie anhand der Basis Features erkennbar ist, bietet `pytest` einiges um Tests zu schreiben und aus zu führen. So ist mit den gebotenen Fixtures bereits eine Voraussetzung für TDD erfüllt, da `pytest` viele verschiedene Arten bietet diese zu benutzen. Fixtures werden in `pytest` allerdings nicht mit `setUp` und `tearDown` geschrieben, sondern werden mithilfe eines decorators markiert und den Test Funktionen als Parameter übergeben. Um die `setUp` und `tearDown` Funktionalität zu bekommen muss lediglich das keyword `yield` verwendet werden, die Fixture wird dann den Code bis zum `yield` ausführen und nach der Funktion den Rest nach `yield` ausführen. Ein Beispiel dazu ist in Listing 12 zu finden, der dazugehörige Output ist in Listing 13. Diese lassen sich durch zusätzliche Parameter weiter anpassen. Die dazugehörigen Dokumentation ist in Kapitel Fünf der Dokumentation beschrieben (Krekel und `pytest-dev team`, 2019).

Des weiteren bietet `pytest` auch mocking, so lässt sich beispielsweise mit `monkeypatch.setattr()` der return Wert einer Funktion ersetzen. Dies wird in `pytest` automatisch am ende der Funktion rückgängig gemacht, wodurch der Entwickler sich mehr auf das eigentliche Testen konzentrieren kann und weniger um das aufräumen nach dem Testen. Auch hier bietet `pytest` weitere Möglichkeiten Mocks zu verwenden, die dazugehörige Dokumentation ist in Kapitel Sieben zu finden (Krekel und `pytest-dev team`, 2019).

Ein weiteres Feature von `pytest` ist die Gliederung in Test-Fälle. Diese lassen sich vom Entwickler mit vielen Einstellungsmöglichkeiten verfeinern, so lässt sich, wie in den Basis Features bereits beschrieben, ein Test mit einer oder mehreren Markierungen

versehen, wodurch eine Gliederung nach Markierung entsteht. Auch durch das selektieren bestimmten Wörtern lassen sich Tests nach ihrem Namen gliedern, so entsteht einerseits eine Gliederung zur Ausführung der Tests und andererseits eine Gliederung für die Entwickler die sie selbst im Code sehen können. Als letzte alternative lassen sich Tests anhand ihrer Module ausführen, dies geschieht durch die Angabe der Module. So würde `test_datei.py::TestKlasse::test_methode` den Test `test_methode` der Klasse `TestKlasse` in der Datei `test_datei.py` ausführen. Diese Features sind in Kapitel Sechs notiert (Krekel und pytest-dev team, 2019).

Selbstverständlich bietet pytest noch weitere Features jedoch sind diese nicht zwangsläufig notwendig um TDD zu betreiben und sind mehr ein nice to have Feature als wirklich benötigt. Für eine Vollständige Auflistung und Erklärung aller Features kann jederzeit unter <https://docs.pytest.org/en/latest/> die aktuellste Version der Dokumentation abgefragt werden.

Das Testen des in Listing 1 definierten Moduls gestaltete sich mit pytest ohne Probleme. Der Code dazu kann in Listing 14 gelesen werden. Der dazugehörige Output findet sich in Listing 15. Da beim Testen keine Probleme gefunden wurde, wird hier nicht weiter auf den Test eingegangen.

Im Aspekt der Anwendbarkeit bietet pytest alles um TDD effektiv anwenden zu können, da sowohl mocking als auch Fixtures ohne Erweiterungen möglich sind und dazu noch im Umfang einiges zusätzlich zur Basis Funktionalität dazu bieten. Da pytest nicht in der STDLIB ist, muss es aus externen Quellen installiert werden. Dabei werden für pytest 4.4.0 die in Listing 16 gezeigten Abhängigkeiten installiert. Demnach benötigt pytest sechs externe Abhängigkeiten zusätzlich zu sich selbst.

Da pytest keine neuen assert Methoden hinzufügt lässt sich ein Test ohne großen Zeitaufwand und Komplikationen schreiben. Mit pytest ist es dem Entwickler möglich mit einem geringen Aufwand Fixtures und Mocks zu nutzen.

Die Effizienz, mit der pytest verwendet werden kann ist hoch, denn der Entwickler muss keine neuen Konstrukte lernen um Tests zu schreiben. Die Auswertung der Tests erfolgt auf der Konsole in Farbigen Output und lesbarer Gliederung, wie in Listing 15 zu sehen ist (Abgesehen von der Farbe). Demnach ist es dem Entwickler möglich ohne großen Zeitaufwand die Ergebnisse der Test effizient aus zu werten.

Die Features von pytest sind äußerst umfassend und bieten dem Nutzer nahezu alles an Funktionalitäten die gewünscht sein könnten. Durch die unkomplizierte Verwendung

von pytest ist es Entwicklern möglich übersichtlichen und gut lesbaren Code zu schreiben. Dieser wird auch mit steigender Komplexität, dank der Strukturen von pytest nicht weniger lesbar.

Sollten dem Nutzer die Features von pytest nicht genügen, so lässt sich unter <http://plugincompat.herokuapp.com/> eine Liste von 618 (Stand: 2. April 2019) Erweiterungen für pytest 4.3.0 finden. pytest selbst kann allerdings auch als Erweiterung zu unittest genutzt werden, indem es als Test-runner für diese verwendet wird, dadurch ist es dem Entwickler möglich den verbesserten Output von pytest zu verwenden.

2.2.2 Mocking Tools

Um einen bessere Gliederung zur Verfügung zu stellen, werden die Mocking Tools in diesem Kapitel gegliedert.

Wie in [Python Test-Tools](#) bereits beschrieben, werden hier Tools analysiert, die eine Erweiterung für Test Tools zur Verfügung stellen im Bezug auf verbessertes mocking.

2.2.2.1 stubble

Stubble zählt zwar zu den mocking Tools, jedoch werden hier nur Stubs als Funktionalität gegeben. Demnach ist es zwar möglich Objekte zu ersetzen und Rückgabewerte zu fälschen, jedoch lässt sich nicht verfolgen wie oft und mit welchen Parametern ein Objekt aufgerufen wurde.

Angenommen ein Objekt `class Original` hat eine Abhängigkeit zu dem zu testenden Objekt. Mit stubble lässt sich ein Objekt `class Fake` erstellen, welches einen decorator besitzt `@stubclass(Original)`. Dadurch stellt stubble sicher, dass alle Methoden aus `class Fake` der Signatur derer aus `class Original` entsprechen. Zusätzlich kann `class Fake` von `class Original` erben, wodurch nur die Funktionen überschrieben werden, die in `class Fake` definiert wurden.

Um Helfer Methoden zu `class Fake` hinzu zu fügen, müssen diese mit `@exempt` annotiert werden. Ist das Objekt von `class Original` bereits initialisiert, so lässt es sich dieses an `class Fake` übergeben, wenn diese von `reahl.stubble.Delegate` erbt. Dadurch ist es möglich zur Laufzeit ein Objekt durch einen Stub ersetzen. Als weiteres Feature wird die Möglichkeit geboten Stubs mit `setuptools` zu verwenden um Installationen zu stubben.

Die Hauptfeatures von stubble sind jedoch die vorgefertigten Stubs, So werden dem Entwickler folgende Stubs geboten:

- [SystemOutStub](#)²⁶

Ein Stub, der den Standard Out ersetzt

- [CallMonitor](#)²⁷

Ein Stub, zum überprüfen welche Methoden wann, wie und wie oft aufgerufen wurde

Diese Stubs lassen sich als contextmanagers einsetzen, wodurch es leichter wird Code mit diesen zu schreiben. Ein weiterer Contextmanagers ist `replaced`, dieser lässt den Entwickler eine Methode oder Funktion durch eine andere ersetzen wodurch, solange der contextmanagers aktiv ist, die neue Methode/Funktion genutzt wird.

Des weiteren bietet `stubble` einige Experimentelle Features die, jedoch eher weniger für den praktischen Einsatz geeignet sind (Vosloo, Sparks und Nagel, 2018), aber dennoch interessante Features darstellen. So ist es möglich `class Fake` von `reahl.stubble.Impostor` erben zu lassen, wodurch jede Instanz von `class Fake` eine Instanz von `class Original` ist. Das Beispiel dazu ist in Listing 17 zu finden.

Ein weiteres experimentelles Feature ist das Ersetzen eines bereits bestehenden Objekts (Delegation). Dies wurde bereits in den Hauptfeatures beschrieben, da es als sehr praktisch an zu sehen ist. Lediglich die Instanz Variablen eines Objektes machen hierbei Probleme, da diese nicht mit einem Stub ersetzt werden können. So werden auch Objekt variablen die von Originalen Methoden gesetzt oder verändert werden nicht im Stub gesetzt. Aus diesem Grund wird Delegation als Experimentelles Features gesehen, da ein Bug, der durch dieses Feature entstanden ist schwer zu finden ist (Vosloo et al., 2018).

Der Code für den Vergleichstest von `stubble` ist in Listing 18 zu finden. Mit `stubble` alleine lässt sich dieser in Listing 2 definierte Code nicht zu 100% optimal testen. So ist die nicht existierende Methode `Helper.help(self)` nicht ohne Probleme zu ersetzen, lediglich wenn in der Stub Klasse die Methode `help(self)` definiert und sie mit `@exempt` annotiert wird. Jedoch verliert man dadurch die Funktionalität von `stubble`, welche überprüft ob die Signatur der Funktionen übereinstimmen. Alternativ hätte man auch einfach eine Klasse nehmen können die ohne `@stubclass` auskommt. Ansonsten Zeigt der Code wie ein recht simples Tool viel erreichen kann, wenn auch mit viel Code abseits der Tests. Dabei lies sich `os.path.abspath(path)` ohne Komplikationen mithilfe von `reahl.stubble.replaced`

²⁶<https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html#systemoutstub>

²⁷<https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html#callmonitor>

ersetzen und das abfangen des STDOUTs mithilfe der vorgefertigten Stubs erwies sich auch als unkompliziert.

Im Bezug auf die Anwendbarkeit für TDD ist `stubble` demnach ein Tool das durchaus in Betracht gezogen werden kann, auch die Abhängigkeiten halten sich mit einer Abhängigkeit (`six`²⁸) in Grenzen.

Die Effizienz mit der ein Entwickler `stubble` einsetzen kann ist hoch, denn abgesehen von einem decorator benötigt der Entwickler nichts weiter um Objekte zu ersetzen.

Lediglich die Komplexität von `stubble` ist nicht sehr hoch, zwar wird dem Entwickler alles geboten um ein Objekt zu ersetzen, jedoch aber auch nicht mehr. Zusätzlich bietet `stubble` mit seinen vorgefertigten Stubs eine gute schnelle Möglichkeit den Stdout zu ersetzen oder ein Objekt zu Monitoren. Um jedoch selbst ein Objekt zu ersetzen wird vergleichsweise viel Code benötigt, da nicht einfach nur der Rückgabewert neu gesetzt wird sondern die Methode neu geschrieben werden muss. Dies kann allerdings bei komplexeren Anforderungen wiederum zu Vorteil werden weshalb sich das Ganze wiederum ausgleicht. Durch die Contextmanager ist der Code der geschrieben wird sehr übersichtlich und gut gegliedert.

2.2.2.2 mocktest

`mocktest` ist ein mocking Tool, dass von `rspec`²⁹ inspiriert wurde, dabei soll `mocktest` kein Port von `rspec`²⁹ sein, sondern eine kleine leichtere Version in Python (Cuthbertson, 2018). Da sich `mocktest` derzeit in der Version 0.7.3 (Stand 16. April 2019) befindet, sind noch nicht alle Features vollkommen entwickelt und ausgereift, dennoch lässt sich das Tool bereits produktiv einsetzen, da die Basis Funktionalität aus `rspec`²⁹ bereits implementiert wurde.

Das Hauptfeature von `mocktest` ist die Test Isolation, diese verhindert, dass Mock Objekte außerhalb eines Test Falles weiterhin Veränderungen vornehmen und so andere Tests beeinflussen. Demnach werden Tests immer innerhalb einer `mocktest.MockTransaction` ausgeführt, sofern diese einen oder mehrere Mocks nutzen.

Innerhalb dieses Kontextes stehen dem Entwickler verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung Tests auszuführen. So lässt sich beispielsweise überprüfen ob eine Funktion oder Methode aufgerufen wurde, dabei spielt es keine Rolle ob es sich hierbei um ein

²⁸<https://github.com/benjaminp/six>

²⁹ <http://rspec.info/>

Globales Objekt handelt oder ein Lokales. Des weiteren lassen sich auch Stubs nutzen, mit deren Hilfe Funktionen und Methoden präpariert werden können. Wie auch beim überprüfen des Aufrufs spielt es hier keine Rolle ob es sich um ein Lokales oder Globales Objekt handelt. Die Präparation lässt sich nach bedarf auch anpassen, so kann der Entwickler beispielsweise festlegen, dass nur bei einem bestimmten Aufruf mit bestimmten Parametern das Mock Objekt aufgerufen wird. Andernfalls wird das Originale Objekt genutzt.

`mocktest` nutzt `unittest` als Basis für seine Testumgebung, `mocktest.TestCase` erbt von `unittest.TestCase`, wodurch die gesamte Funktionalität von `unittest` geerbt wird. `mocktest.TestCase` führt dabei in seiner `setUp()` und `tearDown()` Methode Code aus, der benötigt wird um `mocktest` Nutzen zu können. Zusätzlich wird mit `mocktest` `unittest` um eine `assert` Methode erweitert, `assertRaises()` verfügt über verbesserte Funktionalität zum überprüfen auf Exceptions. Ist es jedoch erwünscht `unittest` nicht zu verwenden, so ist es möglich `mocktest.MockTransaction` als Kontextmanager mit `with MockTransaction:` zu nutzen. `MockTransaction.__enter__()` und `MockTransaction.__exit__()` sind die Methoden die in `setUp()` und `tearDown()` automatisch aufgerufen werden, weshalb es möglich ist `mocktest` mit jedem Test-runner zu verwenden, der Fixtures unterstützt.

Zum überprüfen von Mocks kann entweder `when(obj)` oder `expect(obj)` verwendet werden. Der unterschied hier ist lediglich, dass `when(obj)` nicht überprüft ob eine Methode aufgerufen wurde oder nicht. Wird hingegen aufgestellt, dass `expect(os).system`, dann wird ein Fehler geworfen, wenn `os.system` nicht aufgerufen wurde, was bei `when(os).system` nicht der Fall ist. Möchte man später überprüfen wie oft und mit was ein Objekt aufgerufen wurde, ist es möglich `received_calls` ab zu prüfen, dies ist eine Liste von allen getätigten aufrufen und Ihren Parametern.

Eine Auflistung der Features von `mocktest` (Cuthbertson, 2018):

- Ergebnisvariation mit `.and_return(erg1, erg2, ergX)`, alternativ ist `.then_return()` die gleiche Methode.
- Mit `.at_least(n)`, `.at_most(n)`, `.between(a, b)` und `.exact(n)` lässt sich festlegen wie viele aufrufe erfolgt sein müssen.
 - Als alias wird `.never()` und `.once()` geboten für nie und einmal aufgerufen.

- Durch `.then_call(func)` wird die Funktion oder Methode `func` ausgeführt anstatt der eigentlichen.
- Properties lassen sich mit `.with_children(**kwargs)` setzen, wobei `mock('mein_mock').with_children(x=1)` den Wert `x` für `mein_mock` gleich 1 setzt.
- Das gleiche ist mit `.with_method(**kwargs)` möglich, nur für Methoden anstatt Properties.

Diese Features wurden anhand des in Listing 2 definierten Codes, mit `mocktest` getestet. Der Code dazu ist in Listing 19 zu finden. Bei der Implementierung der Tests gab es keine Komplikationen mit dem Tool. Da `mocktest` keine `setUp()` Methode benötigt um zu funktionieren kann hier ein paar Zeilen Code gespart werden. Durch `expect()` und `when()` ist es möglich jedes beliebige Objekt zu nehmen und zu ersetzen. Da die Implementierung keine Schwierigkeiten barg wird hier auf eine weitere Analyse verzichtet.

Um TDD zu betreiben bietet `mocktest` alles was ein Entwickler zum mocken benötigt. So ist es möglich bestehende Objekte gänzlich oder Teilweise zu ersetzen, oder neue Objekte zu erstellen die, die Signatur eines anderen Objektes haben. Auch Globale Objekte lassen sich für den Zeitraum eines Tests ersetzen, dadurch ist alles an Funktionalität geboten, was ein mock-testing Tool bieten muss.

Bezüglich der Effizienz kann `mocktest` problemlos eingesetzt werden, da quasi kein Vorwissen von Nöten ist um Objekte erfolgreich zu mocken. Die Vorarbeit die geleistet werden muss hält sich je nach Anwendungsfall in grenzen oder ist so gering, dass sie kein Hindernis darstellt. Wird die von `mocktest` zur Verfügung gestellte Klasse `mocktest.TestCase` für einen Testfall genutzt, so ist bereits alles fertig und direkt einsetzbar. Selbstverständlich kann `mocktest.TestCase` je nach den Bedürfnissen um Funktionalität erweitert werden, jedoch sollte sich dies als unkompliziert erweisen.

`mocktest` lässt den Entwickler Code schreiben der sich wie gesprochen liest. Durch die Methoden `when(obj)` und `expect(obj)` lässt sich ein Mock erstellen der mit Methoden angepasst werden kann, die wenn man sie aneinander reiht, sich wie ein Satz lesen. Dies ist zum einen durch die verschiedenen Aliase möglich, wie zum Beispiel `.once()` welches `.exact(1)` ausführt als auch mit `.then_return()`. Abseits der eigentlichen Funktionalität die mit `mocktest` genutzt wird fällt kein Code an der geschrieben werden muss um Tests ausführbar zu machen.

2.2.2.3 flexmock

flexmock ist ein weiteres Tool, dass von der Ruby Community inspiriert wurde. Dabei diente das gleichnamige Tool [flexmock](#)³⁰ als Inspiration. „[...]“. Es ist jedoch nicht das Ziel von Python flexmock, ein Klon der Ruby-Version zu sein. Stattdessen liegt der Schwerpunkt auf der vollständigen Unterstützung beim Testen von Python-Programmen und der möglichst unauffälligen Erstellung von gefälschten Objekten.“³¹ (Kabrda und Sheremetyev, 2019). Die Features von flexmock sind denen von [mocktest](#) sehr ähnlich. So bildet flexmock seine Tests, stubs und mocks wie ausgesprochen dar.

flexmock bietet dem Nutzer einiges an Funktionalität, auch wenn es sich erst in der Version 0.10.4 (Stand 22. April 2019) befindet. So lässt sich bereits ein Stub für Klassen, Module und Objekte mithilfe von `flexmock()` einrichten. Damit ist es möglich alles was ein Entwickler zum erfolgreichen durchlaufen seiner Tests brauch zu erstellen.

Auch mocking ist kein Problem mit flexmock. Mit der gleichen Funktion, mit der auch Stubs erstellt werden lassen sich auch Mocks erstellen. Dadurch ist es möglich, einen Stub als einen Mock und umgekehrt zu verwenden. Daraus resultierend ist es dem Entwickler möglich zu überprüfen wie oft etwas aufgerufen wurde, welche Parameter verwendet wurden, welcher Rückgabe Wert zu erwarten ist und/oder welche Exception zu geworfen werden soll.

Zusätzlich ist es möglich originale Funktionen eines Objektes zu mocken, dadurch enthält der Entwickler die Möglichkeit zu überprüfen ob eine unveränderte Funktion oder Methode bestimmten Anforderungen Entspricht. Das Interface dafür, ist das gleiche wie bei einem Stub.

flexmock bietet des weiteren Funktionalität um den gefälschten Objekten neue Methoden hinzu zu fügen, wodurch nicht existierende Funktionen abgebildet werden können oder Objekte in ihrem Funktionsumfang temporär erweitert werden können.

Ein besonders interessantes Feature ist, dass überprüfen des Ergebnisses nach Typ. Dabei wird `.and_return()` nur der Typ mitgegeben, der erwartet wird. So würde `.and_return((int, str, None))` jedes Tuple zulassen, dass als ersten Wert einen int hat, als zweiten einen String und als drittes None. Dabei kann selbstverständlich auf jede beliebige Instanz überprüft werden, so auch auf eigene Klassen. Dies ist allerdings nur möglich bei `.should_call()` nicht bei `.should_receive()`.

³⁰<https://github.com/jimweirich/flexmock>

³¹Übersetzt aus dem Englischen

Das letzte in der Dokumentation erwähnte Feature ist das Ersetzen von Klassen noch vor ihrer Instanziierung (Kabir und Sheremetyev, 2019). Dabei gibt es mehrere Ansätze die allerdings auch verschiedene Ausgänge haben, der erste ist auf Modul Level, dabei wird im Modul die Klasse mit einem Objekt ersetzt, dass entweder ein flexmock sein kann oder ein beliebig anderes. Der Nachteil dieser Methode ist, dass es eventuell zu Problemen führen kann, dass die Klasse durch eine Funktion ersetzt wurde. Die alternative ist, `.new_instance(obj)` zu verwenden, welches beim Erstellen das Objekt zurück gibt, welches `.new_instance()` übergeben wurde oder man ersetzt die `__new__()` Methode der Klasse mit `.should_receive('__new__').and_return(obj)` was im Endeffekt das gleiche ist, nur ausgeschrieben.

Der Code zu Listing 2 wurde mithilfe des Codes aus Listing 20 getestet, dabei ergaben sich die eben aufgelisteten Aspekte von flexmock. flexmock überzeugt dabei mit der Einfachheit mit der es aufgesetzt werden muss. In der `setUp()` wird global im Modul `my_package.my_mock_module` die Klasse `NotMocked` ersetzt. Dadurch ist es möglich in jedem Test Fall eine Annahme auf zu stellen, die dann auf alle Objekte der Klasse `NotMocked` zutreffen. Der Aufwand diesen Code zu schreiben war demnach sehr gering. Lediglich das Erstellen einer Methode die im Originalen Objekt nicht existiert war nicht möglich, aus diesem Grund ist der Code in `test_call_helper_help()` nicht korrekt und wirft eine Exception, diese kann in Listing 21 eingesehen werden.

Die Anwendbarkeit von flexmock ist ausgezeichnet, da es zunächst keine weiteren Abhängigkeiten installiert außer sich selbst und mit allen Test-Runnern kompatibel ist. Im Bezug auf TDD lässt flexmock nichts zu wünschen übrig, dem Entwickler werden allerhand Funktionalität geboten Stubs oder Mocks zu erstellen und zu verwenden. Dabei lässt sich alles überprüfen von der Aufruf Anzahl bis zu den Parametern die verwendet wurden.

Im Aspekt Effizienz ist flexmock ein Parade-Beispiel, einmal `flexmock()` aufgerufen kann bereits losgelegt werden, dabei muss der Entwickler selbst wenig von mocking verstehen um die Funktionalität nutzen zu können, da sich der Code wie eine Aussage liest. Das gleiche gilt natürlich auch für die Stubs.

Genauso ist die Komplexität von flexmock ausgezeichnet. An Funktionalität bietet flexmock alles was man sich als Entwickler wünschen kann und bietet dabei auch noch ein Interface, dass es ermöglicht übersichtlichen Code zu schreiben. Dies liegt vor allem an der deskriptiven Programmierung die von flexmock geboten wird. Unübersichtlich wird

dadurch der Code nicht mehr als er im Laufe der Zeit sowieso werden würde, eher noch hilft flexmock dabei die Übersicht länger zu wahren.

2.2.2.4 doublex

Mit doublex wird dem Entwickler ein Tool an die Hand gelegt, dessen Funktionalität sich voll und ganz um doubles dreht. Ein double ist je nach Anwendung ein Mock, ein Stub oder ein Spy(Spion), der eine Klasse oder ein Objekt imitiert (Alises, 2014).

doublex bietet drei Verschiedene Interfaces (vier zählt man die Unterklasse von Spy dazu), Stub, Spy (, ProxySpy) und Mock. Da die Dokumentation hier sehr schöne und treffende Beschreibungen nimmt, werden diese nun hier zitiert.

- „Stubs sagen dir was du hören willst.“^{32 33}
- „Spies erinnern sich an alles was Ihnen passiert.“^{32 33}
- „Proxy spies leiten aufrufe an Ihre originale Instanz weiter.“^{32 33}
- „Mock erzwingt das vordefinierte Skript.“^{32 33}

Mit diesen Beschreibungen der einzelnen Interfaces kann ein Entwickler bereits entscheiden welches der Objekte relevant für die zu erledigende Arbeit ist, ohne den Code dazu kennen zu müssen. Um dennoch einen erweiterten Einblick zu schaffen werden die einzelnen Funktionen nun genauer beschrieben.

Wichtig ist hierbei zu beachten, dass doublex lediglich doubles, also Duplikate anbietet, die das gleiche Interface wie eine Klasse haben, jedoch keine Instanz dieser Klasse sind. Dadurch bleiben manche Möglichkeiten dem Entwickler verwehrt, wie zum Beispiel das Nutzen einer implementierten Methode aus der original Klasse. Die Duplikate sollen als Ersatz gelten für Objekte die in einer bestimmten Umgebung ausgeführt werden müssen oder Änderungen vornehmen, die während einem Test nicht gewünscht sind.

Das Stub Interface ist, wie der Name bereits vermuten lässt, ein Stub mit dem es dem Entwickler möglich ist Rückgabe Werte von Funktionen zu setzen oder ähnliche Aktionen fest zu definieren. Dabei ist es dem Entwickler möglich zwischen verschiedenen Parametern zu unterscheiden oder gar auf alle aufrufe zu prüfen.

³² Übersetzt aus dem Englischen

³³ Alises, 2014

Das Interface bietet auch die Möglichkeit Parameter von einem Objekt zu ändern um den Ausgang von Methoden zu verändern. Hierbei wird zwischen einem Stub und einem „free“ Stub unterschieden. Ersterer nimmt eine Klasse als Parameter und ersetzt diese, zweiterer nimmt keine Parameter und fungiert als generelles Objekt. Dabei ist der wichtigste unterschied, dass der normale Stub nur Methoden ab ändern kann, die die originale Klasse auch besitzt, der „free“ Stub hingegen ist in dieser Hinsicht ungebunden und kann alles sein was der Entwickler programmiert, er ist also frei.

Als zweites Interface wird in der Dokumentation das Spy Interface erwähnt (Alises, 2014). Dieses bietet dem Nutzer die Möglichkeit Klassen zu überwachen, dabei legt der Entwickler fest welche Methode wie oft und mit welchen Parametern aufgerufen werden muss. Werden die Erwartungen nicht getroffen wird eine Exception geworfen. Das überprüfen der Parameter ist dabei möglich, mithilfe des exakten wertes, einer Regex oder mit dem von doublex definierten Schlüsselwort ANY_ARG, welches, wie der Name sagt, jedes Argument validiert.

Zusätzlich gibt es auch hier einen „free“ Spy, welcher von keiner Klasse abhängig ist. Hierdurch ist es möglich ist jede beliebige Methode auf diesem aus zu führen, ohne dass dies zu einer Exception führen würde. Ansonsten fungiert der freie Spy wie der normale auch.

Zusätzlich zum Spy und „free“ Spy, gibt es noch einen ProxySpy, welcher das zu überwachende Objekt aufruft und nicht ersetzt. Aus diesem Grund erhält der ProxySpy ein Objekt als Parameter und kein Klasseninterface. Sämtliche Methoden werden auf das originale Objekt ausgeführt wodurch keine Veränderung an diesem Vorgenommen werden kann.

Das letzte Interface, ist das Mock Interface. Mit diesem lässt sich vor dem Test festlegen welche Methode wann und wie aufgerufen werden muss, damit der Test erfolgreich ist. Die Reihenfolge spielt dabei eine wichtige Rolle, außer es wird `any_order_verify()` genutzt. Das Mock Objekt lässt sich dabei wie jedes andere Objekt verändern und wie ein Stub präparieren.

Auch der „free“ Mock ist wie bei den anderen Interfaces verfügbar und bietet die gleichen Möglichkeiten der freien Gestaltung des Objekts.

Zusammenfassen lässt sich sagen, dass jedes Interface die Möglichkeit bietet eine Klasse zu verändern ausgenommen, der ProxySpy der nur auf einer Instanz arbeiten kann. Zu jedem Interface ist ein freies Interface verfügbar, welches mit beliebigen Methoden aufgerufen werden kann ohne Fehler zu werfen. Zum Abschluss lässt sich auch noch sagen, dass jedes Interface, die Möglichkeit bietet stubbing zu betreiben, wobei nur das Stub Interface sonst keine weitere Funktionalität bietet.

doublex bietet dem Entwickler viel, aber nicht alles für effizientes TDD. Wie der Name des Tools bereits vermuten lässt handelt es sich um Duplikate von Objekten, deren Funktionalität aber vom Entwickler festgelegt werden muss. So würde eine Klasse mit einer Methode `return_input(input)` die den übergebenen Parameter zurück gibt standardmäßig `None` zurück geben, solange nichts anderes im Duplikat festgelegt wurde. Lediglich die Signatur des Aufrufs wird überprüft, so würde `stub.return_input()` eine Exception werfen. Zwar lässt sich das standardverhalten von doublex verändern, jedoch kann man hier nur einen festen Wert setzen der für alle nicht ersetzten Methoden gilt. Auch wenn man Globale Objekte oder Module ersetzen möchte ist dies nicht möglich. Hinzu kommt das, dass Tool drei Abhängigkeiten benötigt und selbst nicht in stabilem Zustand ist. Während der Analyse sind zwei DeprecationWarnings aufgetaucht, wovon eine bereits mit Python 3.0 ausgelaufen ist. Dies weist auf eine nicht sehr aktive Entwicklung des Tools hin. Selbstverständlich wurde die Fehler auf GitHub gemeldet, sodass man sich darum kümmern kann. (Stand 23. April 2019)

Auch die Effizienz lässt etwas zu wünschen übrig. Dadurch, dass das Duplikat nicht die originalen Methoden aufruft, sofern verfügbar, muss jede Methode mit einem Return Wert überschrieben werden. Dies mag für manche Tests vollkommen ausreichen, macht aber die Entwicklung mit TDD sehr schwer, da Tests von Zeit zu Zeit ausgeführt werden müssen und dort die Teil Implementierung selbst verständlich genutzt werden soll. Hat man allerdings eine Externe Klasse auf die kein Einfluss ist kann dieses Tool durchaus nützlich werden.

An Komplexität fehlt es doublex etwas, so kann der Stub lediglich festlegen welche Funktion ausgeführt, welcher Rückgabewert zurück gegeben oder welche Exception geworfen wird. Das Spy Interface hingegen ist leicht zu nutzen und bietet fast alles was ein Entwickler brauchen kann um zu überprüfen ob und wie etwas aufgerufen wurde. Jedoch scheitert es hier auch an der Implementieren von echten Objekten, so fungiert der ProxySpy zwar als Spy auf einem Objekt, jedoch kann er nur verzeichnen welche Methode auf ihm aufgerufen wurde. So würde `spy.call_other()` nicht `obj.other()` registrieren, wodurch es nicht möglich ist zu überprüfen ob `other()` nun aufgerufen wurde oder nicht.

Das gleiche gilt mit Mock, lediglich Methoden die auf dem Mock-Objekt aufgerufen werden werden registriert. Aus diesem Grund ist es auch hier nicht optimal nutzbar für TDD.

Auch hier wurde der Code aus Listing 2 mit doublex getestet. Der Code dazu befindet sich in Listing 22. Wie dort zu erkennen ist, konnte nicht jeder Test ohne Probleme validiert werden. So war es zwar möglich die ersten drei Tests erfolgreich zu validieren, jedoch fragt man sich dort ob es wirklich etwas bringt ein Objekt zu testen welches einfach das zurück gibt was man erwartet. Beim Test, der eine interne Methode aufrufen soll kommt das Spy Interface an seine grenzen, da es nicht überprüfen kann ob die interne Methode aufgerufen wurde. Der Error wurde in einem Kommentar in der Teste Methode festgehalten. Das Testen ob `Helper.help()` aufgerufen wurde, war teilweise erfolgreich, da es dank des Duplikates ein Objekt mit dem Richtigen Interface bekommen hat, dennoch ist es leider mit doublex nicht möglich vor zu täuschen eine andere Klasse zu sein. Auch hier wurde der Fehler in einem Kommentar festgehalten. Zuletzt sollte getestet werden ob das `os` Modul ausgetauscht werden kann, jedoch ist dies mit doublex leider nicht möglich. Der Fehler dazu wurde in einem Kommentar innerhalb der Funktion festgehalten, sowie eine mögliche, wenn auch umständliche Lösung. Die würde das `os` Objekt duplizieren und der Methode als Parameter übergeben, was im Praktischen Einsatz aber nicht gemacht werden sollte.

2.2.3 Fuzz-testing Tools

Zusätzlich zu den hier behandelten Test runnern und den mocking Tools werden zusätzlich noch Fuzz-testing Tools behandelt. Unter Fuzz-testing versteht man das Testen eines Programms oder einem Modul mit zufälligen Werten. Diese Werte können komplett zufällig sein, aber auch einem gewissen Format entsprechen oder einem Typ.

Fuzz-testing funktioniert dabei anders als die gewohnten Methoden des Testens. Der Normale Flow ist, dass Test Daten präpariert werden, dann werden Tests mit diesen Daten aus geführt und danach validiert, dass das Ergebnis richtig ist. Mit Fuzz-testing sieht das ganze etwas anders aus, zuerst wird festgelegt, welchem Schema die Daten entsprechen müssen (Beispiel: Es wird eine IP erwartet, `[1-9]{1,3}.[1-9]{1,3}.[1-9]{1,3}.[1-9]{1,3}`), danach wird mit den Daten der Test ausgeführt und danach validiert (MacIver, 2019).

Der unterschied ist nun, das der Entwickler selbst sich nicht Daten ausdenken muss. Im genannten Beispiel müsste der Entwickler sich verschiedene IP Adressen ausdenken, die entweder richtig oder Falsch sind und danach diese überprüfen. Fuzz-testing übernimmt das ausdenken der Daten und sorgt dafür, dass diese der Spezifikation entsprechen. So

kann eine viel größere Anzahl an Tests mit erheblich weniger Aufwand auf einem Modul oder Programm ausgeführt werden.

Das ist aber noch nicht alles, schlägt ein Test fehl, mit Daten die per Spezifikation richtig sind, so wird der Wert der Daten für später gespeichert und sofern möglich wird versucht mit ähnlichen Daten dieser Fehler zu erreichen. Dadurch hat ein Entwickler am Ende der Tests Daten die fehlgeschlagen sind. Mit diesen kann er dann die weiteren Tests befüllen um so zu verhindern, dass diese Daten zu Fehlern führen. Im Normalfall übernimmt dies allerdings das Tool, wodurch der Entwickler sich nur darum kümmern muss, dass die Tests erfolgreich verlaufen.

Von Zeit zu Zeit entsteht dadurch ein Katalog an Daten für verschiedene Tests, der vorgibt bei welchen Daten ein Test fehl geschlagen ist. Dadurch wird verhindert, dass beim ändern des Codes dieser Fehler wieder auftritt. Führt man dies über den gesamten Entwicklungsprozess hinweg durch, so erhält man am Ende ein sehr ausgiebig getestetes Programm.

Diese Methode des Testens ist auch „property based testing“, also Eigenschafts- basierte Tests genannt. In dieser Arbeit, wird allerdings weiterhin der Englische Begriff Fuzz-testing genutzt.

2.2.3.1 hypothesis

Das größte und am weitesten verbreitete Tool für Fuzz-testing mit Python ist hypothesis. Recherchen im Internet weisen auf kein weiteres aktuelles Tool hin, dass Open Source ist, demnach ist hypothesis das einzige Tool welches zum Fuzz-testing mit Python derzeit genutzt werden kann (Python 3.7).

Bevor man anfangen kann mit hypothesis zu testen, muss man verstehen wie hypothesis funktioniert. Möchte man Daten haben die einer Spezifikation entsprechen, benötigt man `hypothesis.strategies`. In hypothesis sind Strategien Spezifikationen für die Generierung von Daten. Wäre eine Spezifikation also, dass die Daten Integer sind, dann würde man `hypothesis.strategies.integers()` verwenden. Diese Strategie würde verschiedene Daten die Integer sind ausgeben. Möchte man nur Werte zwischen A und B, so wäre die Strategie `.integers(min_value=A, max_value=B)`. Dies kann man mit beliebig vielen Daten Typen und Spezifikationen durchführen, dabei verfügt hypothesis über so viele verschiedene Spezifikationen, dass es schwer sein wird alle zu kennen. Die Basics lassen sich allerdings in der [Dokumentation](https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/data.html) ³⁴ finden.

³⁴<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/data.html>

Ist die Spezifikation bekannt und die Strategie gefunden werden Tests mithilfe einer Annotation der Test Funktion übergeben, diese Annotation nennt sich `hypothesis.given()`. Ein kleines Beispiel dazu kann in Listing 23 gefunden werden. `.given()` unterstützt dabei die `*args` als auch die `**kwargs` Übergabe der Strategien.

Hat man nun einen Fehler gefunden und möchte diesen für alle weiteren Tests testen, so kann man mit `hypothesis.example()` den Test annotieren und die Werte bei denen der Test fehl geschlagen ist dort übergeben. Alternativ übernimmt dies `hypothesis` durch das speichern des Wertes im Cache, allerdings kann dieser verloren gehen, oder durch umbenennen einer Funktion invalide werden. Um zu verhindern, dass der Cache von Entwickler zu Entwickler unterschiedlich ist, lässt sich der Cache in der VCS einbinden, dazu sollte alles in `.hypothesis/examples/` hinzu gefügt werden. Alle anderen Ordnern in `.hypothesis` sind nicht dafür ausgelegt in das VCS integriert zu werden, da sie zu Merge-Konflikten führen können.

Möchte der Entwickler etwas mehr Information darüber weshalb ein Test fehl geschlagen ist, so ist es Ihm möglich mit `hypothesis.note()` vor einer Assertion einen Text aus zu geben, der Ihm diese Informationen gibt. `note()` wird allerdings nur aus gegeben, wenn der Test fehl schlägt.

Möchte man ein paar Statistiken darüber was `hypothesis` gemacht hat und man nutzt `pytest` als Test runner, so kann man mit `--hypothesis-show-statistics` sich die Statistiken zu den Tests anschauen. Dabei werden folgende Informationen zu jeder Test Funktion gezeigt:

- Gesamte Anzahl der Durchläufe mit der Anzahl der fehlgeschlagenen und der Anzahl der invaliden Tests.
- Die ungefähre Laufzeit des Tests.
- Wie viel Prozent davon für die Datengenerierung aufgewendet wurde.
- Wieso der Test beendet wurde.
- Alle aufgetretenen Events von `hypothesis`

Ein Event kann allerdings auch vom Entwickler genau so wie `note()` genutzt werden, mit dem Unterschied, dass ein Event immer zu einem Output führt wenn die Zeile im Code ausgeführt wird (Sofern `pytest` und `--hypothesis-show-statistics` genutzt werden).

Mit diesem Wissen lässt sich `hypothesis` bereits für die einfachsten Dinge Nutzen, hat man allerdings etwas Spezifischere Anforderungen, so muss etwas tiefer in die Materie

eingestiegen werden. Angenommen, eine Funktion soll mit einem Integer getestet werden, dieser muss aber durch sich selbst teilbar sein. Dies könnte mit einem `if` Statement geprüft werden, würde aber die Anzahl der relevanten Tests erheblich senken. Stattdessen ist es möglich auf Strategien `filter` an zu wenden. Filter müssen dabei Funktionen sein, die einen Wert filtern und ihn zurück geben. Für das eben genannte Beispiel würde die Annotation dann so aussehen: `@given(integers().filter(lambda i: i % i == 0))`.

Gibt `hypothesis` einem Test Daten die nicht gefiltert werden können oder sollen, so ist es möglich mit `hypothesis.assume()` eine Annahme auf zu stellen. Ist die Annahme falsch, so wird dieser Test übersprungen. Allerdings kann dies zu Fällen führen bei denen `hypothesis` keine validen Daten finden kann, was zu einer Exception und zum fehlschlagen des Tests führt.

`hypothesis` verfügt noch über weit mehr Funktionalität als hier genannt werden kann, wie zum Beispiel das Verketten von Strategien. Die Dokumentation zu allem, was `hypothesis` ohne Erweiterungen erschaffen kann, kann [online](#)³⁵ eingesehen werden.

Auch wenn die Standard Bibliothek von `hypothesis` bereits sehr viele Strategien enthält, so gibt es dennoch einiges was mithilfe von Erweiterungen dazu gewonnen werden kann. So werden von `hypothesis` selbst First-party Erweiterungen zur Verfügung gestellt. Dies dient vor allem dazu die Abhängigkeiten von der Standard Bibliothek so gering wie möglich zu halten (eine zusätzliche Abhängigkeit) und zum anderen um Kompatibilitätsprobleme zu verhindern. Aus diesem Grund können diese zusätzlichen Erweiterungen extra installiert werden, dazu finden sich in der Dokumentation drei Seiten, eine Generelle³⁶, eine für Django³⁷ und eine für Wissenschaftliche Module³⁸. Zusätzlich zu den First-party Erweiterungen, gibt es auch noch Erweiterungen der Community, eine kleine Liste dazu kann in der Dokumentation³⁹ gefunden werden oder durch das Explizite suchen einer Strategie im Internet.

Ein kleines Beispiel einer Anwendung von `hypothesis` war bereits in Listing 23 zu sehen, für weitere Beispiele kann in der Dokumentation unter ["Quick start guide"](#)⁴⁰ und unter ["Some more examples"](#)⁴¹ nachgesehen werden.

Da `hypothesis` das derzeit einzige aktiv Entwickelte Open Source Tool ist, müssen Entwickler, die fuzz-testing betreiben wollen auf dieses Tool zurück greifen. Doch

³⁵<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/data.html>

³⁶<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/extras.html>

³⁷<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/django.html>

³⁸<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/numpy.html>

³⁹<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/strategies.html>

⁴⁰<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/quickstart.html>

⁴¹<https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/examples.html>

das ist nichts Negatives, hypothesis bietet einem Entwickler alles um seine einzelnen Funktionen und Methoden auf Herz und Nieren zu testen. Selbstverständlich kommt es hier stets auf den Anwendungsfall an, denn nicht jede Funktion oder Methode lässt sich mit zufälligen Werten wirklich Effektiv testen, jedoch bietet hypothesis dort wo es sinnvoll ist alles um ausgiebig zu testen. Sollten die in der Standard Bibliothek enthaltenen Strategien nicht reichen, so bietet hypothesis mit seinen First-party Erweiterungen, Erweiterungen die zu 100% mit hypothesis Funktionieren. Dadurch ist die Standard Bibliothek besonders schlank.

hypothesis selbst lässt den Entwickler sehr schnell einsteigen, da nicht sonderlich viel Vorarbeit notwendig ist um hypothesis an zu wenden. Allerdings kommt mit den steigenden Anforderungen an die Daten auch die steigende Vorarbeit, die nötig ist um fuzz-testing-testing zu betreiben.

Die Komplexität von hypothesis ist allerdings sehr hoch, so viel wie hypothesis bietet, so komplex kann es auch werden es an zu wenden. Hat man spezielle Anforderungen abseits der Standard Werte wie `int` oder `str` ist mehr Arbeit und Verständnis Notwendig. Dies kann schon mal dazu führen das man als Entwickler etwas Zeit investieren muss um die Spezifikationen auf eine Strategie an zu wenden. Je nach Komplexität der erforderlichen Daten ist es also leicht bis schwer hypothesis zu verwenden. Bei Komplexeren Anforderungen kann es auch dazu führen das der geschriebene Code unübersichtlich wird, wenn er nicht richtig dokumentiert wurde.

Auch wenn hypothesis als Erweiterung in dieser Arbeit behandelt wird, so bietet es selbst allerdings auch Erweiterungen für sich selbst. Dies liegt aber daran, dass man den Entwicklern nicht standardmäßig alle Funktionalität an die Hand gibt, die vermutlich gar nicht verwendet wird. Und auch wenn hypothesis über sehr viele Strategien verfügt, so hat die Community dennoch weitere Strategien entwickelt die zusätzlich genutzt werden können.

2.3 Zusammenfassung

Hier werden in kurzen Punkten die Vor- und Nachteile der einzelnen Tools zusammengefasst, um dem Leser einen schnellen Überblick zur Verfügung zu stellen.

2.4 Vergleich der Tools

Die in Kapitel 2.3 aufgeführten Vor- und Nachteile werden hier untereinander verglichen. Wodurch eine Ausführung entstehen soll welches Tool am besten für Welchen Zweck geeignet ist.

2.5 Kombinierung von Tools

Sofern dies möglich ist werden hier mögliche Kombinationen von Tools diskutiert.

3 Diskussion: Test-driven development in der Praxis

Hier wird die Einleitung der Diskussion stehen.

3.1 Stärken von Test-driven development

Hier soll eine Diskussion der Schwächen von TDD entstehen.

3.2 Schwächen von Test-driven development

Dieses Kapitel soll die Schwächen von TDD Diskutieren, dabei wird in [Vermeidbare Schwächen](#) beschrieben welche dieser Schwächen umgangen werden können und in [Unumgängliche Schwächen](#) werden jene Schwächen die nicht vermeidbar sind analysiert.

3.2.1 Vermeidbare Schwächen

Vermeidbare Schwächen

3.2.2 Unumgängliche Schwächen

Unumgängliche Schwächen

3.3 Wirtschaftlichen Aspekte von Test-driven development

Dieses Kapitel befasst sich mit den möglichen Wirtschaftlichen folgen, die die Anwendung von TDD mit sich bringt.

3.4 Zusammenfassung

Hier wird die gesamte Diskussion zusammengefasst um danach im [Fazit](#) eine Fundierte Meinung wieder zu geben.

4 Fazit

FAZIT

5 Nachwort

Nachwort

Literaturverzeichnis

- Alises, D. V. (2014). doublex - doublex 1.8.1 documentation. Website. Online erhältlich unter <https://python-doublex.readthedocs.io/en/latest/>; abgerufen am 23. April 2019.
- Beck, K. (2002). *Test Driven Development: By Example*. Addison-Wesley Professional.
- Brandl, G., van Rossum, G., Heimes, C., Peterson, B., Melotti, E., Murray, R., ... Miss Islington (bot). (2007). *doctest — Test interactive Python examples*. Website. Online erhältlich unter <https://github.com/python/cpython/blob/3.7/Doc/library/doctest.rst> oder <https://docs.python.org/3/library/doctest.html>; abgerufen am 25. März 2019.
- Brandl, G., van Rossum, G., Heimes, C., Peterson, B., Pitrou, A., Dickinson, M., ... Palard, J. (2007). *unittest — Unit testing framework*. Website. Online erhältlich unter <https://github.com/python/cpython/blob/3.7/Doc/library/unittest.rst> oder <https://docs.python.org/3/library/unittest.html>; abgerufen am 25. März 2019.
- Cuthbertson, T. (2018). About mocktest - mocktest 0.7.2 documentation. Website. Online erhältlich unter <http://gfxmonk.net/dist/doc/mocktest/doc/>; abgerufen am 16. April 2019.
- Foord, M., Melotti, E., Coghlan, N., Storchaka, S., Peterson, B., Huang, H. & Wijaya, M. (2012). PEP 417 – Including mock in the Standard Library. Website. Online erhältlich unter <https://github.com/python/peps/blob/master/pep-0417.txt> oder <https://www.python.org/dev/peps/pep-0417/>; abgerufen am 26. Januar 2019.
- Kabrda, S. & Sheremetyev, H. (2019). flexmock - Testing Library – flexmock 0.10.3 documentation. Website. Online erhältlich unter <https://flexmock.readthedocs.io/en/0.10.3/>; abgerufen am 22. April 2019.
- Krekel, H. & pytest-dev team. (2019). pytest Documentation - Release 4.4. PDF. Online erhältlich unter <https://media.readthedocs.org/pdf/pytest/4.4.0/pytest.pdf>; abgerufen am 2. April 2019.
- MacIver, D. R. (2019). Welcome to Hypothesis! — Hypothesis 4.18.0 documentation. Website. Online erhältlich unter <https://hypothesis.readthedocs.io/en/latest/>; abgerufen am 29. April 2019.
- Muthukadan, B., jtatum, CPE0014bf07ffd2-CM001ac30d4aca, 71-35-143-156, gjb1002, little-black-box, ... Barnes, S. (2011). PythonTestingToolsTaxonomy. Website. Online erhältlich unter <https://wiki.python.org/moin/PythonTestingToolsTaxonomy>; abgerufen am 14. März 2019.
- Schobelt, F. (2017). Weltweite Smartphone-Verbreitung steigt 2018 auf 66 Prozent. Online erhältlich unter https://www.wuv.de/digital/weltweite_smartphone_verbreitung_steigt_2018_auf_66_prozent; abgerufen am 25. Januar 2019.
- Vosloo, I., Sparks, C. & Nagel, P. (2018). Stubble – A collection of tools for writing stubs in unit tests (reahl.stubble). Website. Online erhältlich unter <https://www.reahl.org/docs/4.0/devtools/stubble.d.html>; abgerufen am 15. April 2019.

Listings

```

1  """my_module.py"""
2  from sqlalchemy import (
3      Column,
4      Integer,
5      String,
6      create_engine,
7  )
8  from sqlalchemy.orm import sessionmaker
9  from sqlalchemy.ext.declarative import declarative_base
10
11 engine = create_engine('sqlite:///memory:')
12 Session = sessionmaker(bind=engine)
13 session = Session()
14 Base = declarative_base()
15
16 do_something_which_does_not_exist = None
17
18
19 def my_pow(a, b):
20     result = a
21     for _ in range(1, b):
22         result = result * a
23
24     return result
25
26
27 class Item(Base):
28     __tablename__ = 'items'
29
30     id_ = Column('id', Integer, primary_key=True)
31     name = Column(String(64))
32     storage_location = Column(Integer)
33     amount = Column(Integer)
34
35     def do_something(self):
36         return do_something_which_does_not_exist(self)
37
38     def __repr__(self):
39         return f'item<{self.id_}, {self.name}, {self.storage_location}, {self.amount}>'
40
41
42 Base.metadata.create_all(engine)

```

Listing 1: Basis Modul zum testen

```

1  import os
2
3
4  class Helper:
5      """Diese Klasse simuliert eine Klasse die noch nicht geschrieben wurde"""
6      pass

```

```
7
8
9 class NotMocked:
10     """ Originale Klasse.
11         Die Methodennamen geben an was sie eigentlich machen sollten
12         """
13     def print_foo(self):
14         print("I should print foo, instead I print this!")
15
16     def return_42(self):
17         return 21
18
19     def raise_error(self):
20         return
21
22     def _internal_function(self):
23         return
24
25     def call_internal_function(self):
26         self._internal_function()
27
28     def call_internal_function_n_times(self, n):
29         for _ in range(0, n):
30             self._internal_function()
31
32     def call_helper_help(self, h: Helper):
33         assert isinstance(h, Helper)
34         assert h.help() is True
35
36     def return_false_filepath(self):
37         """ Diese Methode soll /foo/bar/baz.py zurueckgeben """
38         return os.path.abspath(__file__)
```

Listing 2: Basis Modul zum testen von mocks

```
1 import unittest
2
3 from my_package.my_module import my_pow
4
5
6 class TestMyModule(unittest.TestCase):
7     def test_my_pow(self):
8         self.assertEqual(my_pow(2, 2), 4)
9         self.assertEqual(my_pow(4, 8), pow(4, 8))
10
11
12 if __name__ == '__main__':
13     unittest.main()
```

Listing 3: unittest einfaches Beispiel

```
1 .
2
3 Ran 1 test in 0.000s
4
5 OK
```

Listing 4: unittest einfaches Beispiel: Output erfolgreich

```
1 F
2
3 FAIL: test_my_pow (unittest_ .example.TestMyModule)
4
5 Traceback (most recent call last):
6   File "unittest_/example.py", line 9, in test_my_pow
7     self.assertEqual(my_pow(4, 7), pow(4, 8))
8   AssertionError: 16384 != 65536
9
10
11 Ran 1 test in 0.000s
12
13 FAILED (failures=1)
```

Listing 5: unittest einfaches Beispiel: Output misslungen

```
1 import unittest
2 import unittest.mock as mock
3
4 from my_package.my_module import (
5     Item,
6     session
7 )
8
9 class TestMyDatabase(unittest.TestCase):
10     def setUp(self):
11         self.item = Item(id_=1, name='name', storage_location=7, amount=3)
12
13     def test_creation(self):
14         session.add(self.item)
15         session.commit()
16
17         self.assertIs(len(session.new), 0)
18         self.assertEqual(session.query(Item).first(), self.item)
19
20     @mock.patch('my_package.my_module.do_something_which_does_not_exist')
21     def test_external_function(self, mock_do_something_which_does_not_exist):
22         mock_do_something_which_does_not_exist.return_value = 42
23
24
25         self.assertIs(self.item.do_something(), 42)
26         mock_do_something_which_does_not_exist.assert_called_with(self.item)
27
28     def tearDown(self):
29         session.close()
30
31 if __name__ == '__main__':
32     unittest.main()
```

Listing 6: unittest my_module

```

1 import random
2
3 def return_3(s=None, i=None):
4     """
5     >>> return_3(s=True)
6     '3'
7
8     >>> return_3(i=True)
9     3
10
11    >>> return_3(i=True)
12    '4'
13    """
14    if s:
15        return '3'
16    elif i:
17        return 3
18
19
20 if __name__ == '__main__':
21     import doctest
22     doctest.testmod()

```

Listing 7: doctest unterscheidet Typen

```

1 *****
2 File "example.py", line 14, in __main__.return_3
3 Failed example:
4     return_3(i=True)
5 Expected:
6     '4'
7 Got:
8     3
9 *****
10 1 items had failures:
11   1 of   3 in __main__.return_3
12 ***Test Failed*** 1 failures.

```

Listing 8: doctest unterscheidet Typen: Output

```

1 Trying:
2     from advanced import *
3 Expecting nothing
4 ok
5 Trying:
6     my_pow(2, 2)
7 Expecting:
8     4
9 ok

```

Listing 9: doctest verbose Output

```

1 def my_pow(a, b):
2     """
3     >>> my_pow(2, 2)
4     4
5     >>> my_pow(4, 8)
6     65536
7     """
8     result = a
9     for _ in range(1, b):
10         result = result * a
11
12     return result
13
14
15 class Item(Base):
16     """
17     Da Doctest keine Fixtures unterstuetzt muss hier der setUp Code stehen:
18     >>> Base.metadata.create_all(engine)
19     >>> item = Item(id_=1, name='name', storage_location=1, amount=1)
20     >>> session.add(item)
21     >>> session.commit()
22
23
24     Check ob das item committed wurde
25     >>> len(session.new)
26     0
27
28     Check ob das item in der Datenbank ist.
29     Das item wird mit seiner __repr__() Methode representiert, da die
30     Werte bekannt sind kann ueberprueft werden ob diese uebereinstimmen.
31     >>> session.query(Item).first()
32     item<1, name, 1, 1>
33
34     do_something existiert nicht, da mit Doctest kein Mock erstellt werden
35     kann wird auf die Exception ueberprueft.
36     >>> item.do_something()
37     Traceback (most recent call last):
38         ...
39     TypeError: 'NoneType' object is not callable
40
41     Hier wird der tearDown Code ausgefuehrt
42     >>> session.close()
43     """
44     __tablename__ = 'items'
45
46     id_ = Column('id', Integer, primary_key=True)
47     name = Column(String(64))
48     storage_location = Column(Integer)
49     amount = Column(Integer)
50
51     def do_something(self):
52         return do_something_which_does_not_exist(self)

```



```

53
54     def __repr__(self):
55         return f'item<{self.id_}, {self.name}, {self.storage_location}, {self.amount}>'
56
57 if __name__ == '__main__':
58     import doctest
59     # Fuehrt die internen Tests aus
60     doctest.testmod()
61     # Fuehrt die externen Tests aus
62     doctest.testfile('advanced.txt')

```

Listing 10: doctest: my_module

```

1 In dieser Datei stehen alle Docstrings ausgelagert
2
3 Um my_module zu testen muss alles importiert werden.
4 >>> from my_module import *
5 >>> my_pow(2, 2)
6 4
7 >>> my_pow(4, 8)
8 65536
9
10
11 Da Doctest keine Fixtures unterstuetzt muss hier der setUp Code stehen:
12 >>> Base.metadata.create_all(engine)
13 >>> item = Item(id_=1, name='name', storage_location=1, amount=1)
14 >>> session.add(item)
15 >>> session.commit()
16
17
18 Check ob das item committed wurde
19 >>> len(session.new)
20 0
21
22 Check ob das item in der Datenbank ist.
23 Das item wird mit seiner __repr__() Methode representiert, da die
24 Werte bekannt sind kann ueberprueft werden ob diese uebereinstimmen.
25 >>> session.query(Item).first()
26 item<1, name, 1, 1>
27
28 do_something existiert nicht, da mit Doctest kein Mock erstellt werden kann
29 wird auf die Exception ueberprueft.
30 >>> item.do_something()
31 Traceback (most recent call last):
32     ...
33 TypeError: 'NoneType' object is not callable
34
35 Hier wird der tearDown Code ausgefuehrt
36 >>> session.close()

```

Listing 11: doctest my_module: Textdatei

```

1 # Aufruf mit py.test -q -s <dateiname>
2 import pytest
3
4 @pytest.fixture
5 def setup_teardown():
6     print("setup")
7     yield 1
8     print("\ntearDown")
9
10 def test_setup_teardown(setup_teardown):
11     assert setup_teardown == 1

```

Listing 12: pytest setUp und tearDown

```

1 setup
2 .
3 tearDown
4
5 1 passed in 0.00 seconds

```

Listing 13: pytest setUp und tearDown Output

```

1 import pytest
2
3 from my_package.my_module import (
4     Item,
5     session,
6 )
7
8 class TestMyDatabase:
9     @pytest.fixture
10    def setUp_tearDown(self):
11        # setUp
12        self.item = Item(id_=1, name='name', storage_location=7, amount=3)
13        yield self.item
14        # tearDown
15        session.close()
16
17    def test_creation(self, setUp_tearDown):
18        session.add(self.item)
19        session.commit()
20
21        assert len(session.new) is 0, 'Lenght is not 0, session is dirty'
22        assert session.query(Item).first() is self.item, 'Item is not in databse'
23
24    def test_external_function(self, setUp_tearDown, monkeypatch):
25        def mock_return(something):
26            return 42
27
28        monkeypatch.setattr(Item, 'do_something', mock_return)
29        assert self.item.do_something() is 42, 'Do something wasn\'t patched'
30
31

```

```

32 if __name__ == '__main__':
33     pytest.main()

```

Listing 14: pytest my_module

```

1 ===== test session starts =====
2 platform linux -- Python 3.7.3, pytest-4.4.0, py-1.8.0, pluggy-0.9.0
3 rootdir: /this/is/my/secret/path
4 collected 2 items
5
6 pytest_my_module.py ..                                     [100%]
7
8 ===== 2 passed in 0.11 seconds =====

```

Listing 15: pytest my_module: Output

```

1 atomicwrites==1.3.0
2 attrs==19.1.0
3 more-itertools==7.0.0
4 pluggy==0.9.0
5 py==1.8.0
6 pytest==4.4.0
7 six==1.12.0

```

Listing 16: pytest Abhängigkeiten

```

1 from reahl.stubble import Impostor, stubclass
2
3
4 class Original:
5     pass
6
7
8 @stubclass(Original)
9 class Fake(Impostor):
10     pass
11
12
13 fake = Fake()
14 assert isinstance(fake, Original) # True

```

Listing 17: stubble: Impostor

```

1 import unittest
2 from reahl.stubble import (
3     exempt,
4     replaced,
5     stubclass,
6 )
7 from reahl.stubble.intercept import (
8     CallMonitor,
9     SystemOutStub,
10 )
11

```

```
12 from my_package.my_mock_module import (
13     NotMocked,
14     Helper,
15 )
16
17 @stubclass(NotMocked)
18 class Mocked(NotMocked):
19     def print_foo(self):
20         print("foo")
21
22     def return_42(self):
23         return 42
24
25     def raise_error(self):
26         raise BaseException("success")
27
28
29 @stubclass(Helper)
30 class MockedHelper(Helper):
31     @exempt
32     def help(self):
33         """Loest das Problem zwar, aber wenn die Funktion existiert wird nicht
34         die signatur ueberprueft.
35         """
36         return True
37
38
39 class TestStubble(unittest.TestCase):
40     def setUp(self):
41         self.mock = Mocked()
42
43     def test_print_foo(self):
44         with SystemOutStub() as monitor:
45             self.mock.print_foo()
46
47             assert monitor.captured_output == 'foo\n'
48
49     def test_return_42(self):
50         self.assertEqual(self.mock.return_42(), 42)
51
52     def test_raise_error(self):
53         self.assertRaises(BaseException, self.mock.raise_error)
54
55     def test_call_internal_function(self):
56         with CallMonitor(self.mock._internal_function) as monitor:
57             self.mock.call_internal_function()
58
59             self.assertIs(monitor.times_called, 1)
60             self.assertEqual(monitor.calls[0].args, ())
61             self.assertEqual(monitor.calls[0].kwargs, {})
62             self.assertIs(monitor.calls[0].return_value, None)
63
```

```

64     def test_call_internal_function_n_times(self):
65         with CallMonitor(self.mock._internal_function) as monitor:
66             self.mock.call_internal_function_n_times(4)
67
68             self.assertIs(monitor.times_called, 4)
69             self.assertEqual(monitor.calls[0].args, ())
70             self.assertEqual(monitor.calls[0].kwargs, {})
71             self.assertIs(monitor.calls[0].return_value, None)
72
73     def test_call_helper_help(self):
74         helper = MockedHelper()
75         with CallMonitor(helper.help) as monitor:
76             self.mock.call_helper_help(helper)
77
78             self.assertIs(monitor.times_called, 1)
79             self.assertEqual(monitor.calls[0].args, ())
80             self.assertEqual(monitor.calls[0].kwargs, {})
81             self.assertIs(monitor.calls[0].return_value, True)
82
83     def fake_os_path_abspath(self, path):
84         return "/foo/bar/baz.py"
85
86     def test_return_false_filepath(self):
87         from my_package.my_mock_module import os as my_os
88         with replaced(my_os.path.abspath, self.fake_os_path_abspath, on=my_os.path):
89             self.assertEqual("/foo/bar/baz.py", self.mock.return_false_filepath())
90             self.assertNotEqual("/foo/bar/baz.py", self.mock.return_false_filepath())
91
92
93 if __name__ == '__main__':
94     unittest.main()

```

Listing 18: stubble my_mock_module lastline

```

1 import sys
2 from mocktest import *
3
4 from my_package.my_mock_module import (
5     NotMocked,
6     Helper,
7 )
8
9
10 class TestMocktest(TestCase):
11     def setUp(self):
12         self.not_mocked = NotMocked()
13
14     def test_print_foo(self):
15         expect(self.not_mocked).print_foo().then_return(lambda: print('foo'))
16         self.not_mocked.print_foo()
17
18         self.assertEqual(sys.stdout.getvalue(), 'foo\n')
19

```

```

20     def test_return_42(self):
21         when(self.not_mocked).return_42().then_return(42)
22         self.assertEqual(self.not_mocked.return_42(), 42)
23
24
25     def test_raise_error(self):
26         def raise_error():
27             raise BaseException('success')
28
29         modify(self.not_mocked).raise_error = raise_error
30         self.assertRaises(BaseException, self.not_mocked.raise_error,
31                           message='success', matching=r'.*')
32
33     def test_call_internal_function(self):
34         expect(self.not_mocked)._internal_function.once()
35         self.not_mocked.call_internal_function()
36
37     def test_call_internal_function_n_times(self):
38         expect(self.not_mocked)._internal_function.thrice()
39         self.not_mocked.call_internal_function_n_times(3)
40
41     def test_call_helper_help(self):
42         helper = Helper()
43         when(helper).help.then_return(True).once()
44         self.not_mocked.call_helper_help(helper)
45
46     def test_return_false_filepath(self):
47         import os
48         when(os.path).abspath.then_return('/foo/bar/baz.py')
49         self.assertEqual('/foo/bar/baz.py', self.not_mocked.return_false_filepath())
50
51
52 if __name__ == '__main__':
53     import unittest
54     unittest.main(buffer=True)

```

Listing 19: mocktest my_mock_module

```

1 import sys
2 import unittest
3 import flexmock
4
5 from my_package.my_mock_module import (
6     NotMocked,
7     Helper,
8 )
9
10
11 class TestFlexmock(unittest.TestCase):
12     def setUp(self):
13         self.mock = flexmock(NotMocked)
14         self.not_mocked = NotMocked()
15

```

```

16     def test_print_foo(self):
17         self.mock.should_receive('print_foo').replace_with(lambda: print('foo'))
18         self.not_mocked.print_foo() # print_foo wurde ersetzt
19
20         self.assertEqual(sys.stdout.getvalue(), 'foo\n')
21
22     def test_return_42(self):
23         self.mock.should_receive('return_42').and_return(42)
24         self.assertIs(42, self.not_mocked.return_42()) # returned jetzt immer 42
25
26     def test_raise_error(self):
27         self.mock.should_receive('raise_error').and_raise(BaseException, 'success')
28         self.assertRaises(BaseException, self.not_mocked.raise_error)
29
30     def test_call_internal_function(self):
31         self.mock.should_call('_internal_function').once()
32         self.not_mocked.call_internal_function()
33
34     def test_call_internal_function_n_times(self):
35         self.mock.should_call('_internal_function').times(3)
36         self.not_mocked.call_internal_function_n_times(3)
37
38     def test_call_helper_help(self):
39         helper_mock = flexmock(Helper())
40         helper_mock.should_receive('help').replace_with(lambda: True)
41         helper_mock.should_call('help').once() # Check ob help aufgerufen wurde
42
43         self.not_mocked.call_helper_help(helper_mock)
44
45     def test_return_false_filepath(self):
46         import os
47         new_os = flexmock(os)
48         new_os.should_receive('path.abspath').and_return('/foo/bar/baz.py')
49         self.assertEqual(self.not_mocked.return_false_filepath(), '/foo/bar/baz.py')
50
51
52 if __name__ == '__main__':
53     unittest.main(buffer=True)

```

Listing 20: flexmock my_mock_module

```

1 E.....
2 =====
3 ERROR: test_call_helper_help (__main__.TestFlexmock)
4 =====
5 Traceback (most recent call last):
6   File "example.py", line 40, in test_call_helper_help
7     helper_mock.should_receive('help').replace_with(lambda: True)
8   File "flexmock_/venv/lib/python3.7/site-packages/flexmock.py", line 731,
9     in should_receive
10     _ensure_object_has_named_attribute(obj, name)
11   File "flexmock_/venv/lib/python3.7/site-packages/flexmock.py", line 1150,
12     in _ensure_object_has_named_attribute

```

```

13     raise FlexmockError(exc_msg)
14 flexmock.FlexmockError: <my_package.my_mock_module.Helper object at
15     0x7f0e0c18a6a0> does not have attribute help
16
17
18 Ran 7 tests in 0.002s
19
20 FAILED (errors=1)

```

Listing 21: flexmock exception

```

1 import sys
2 import unittest
3
4 from doublex import (
5     Stub,
6     Spy,
7     ProxySpy,
8     assert_that,
9     is_,
10    called,
11 )
12
13
14 from my_package.my_mock_module import (
15     NotMocked,
16     Helper,
17 )
18
19
20 class TestFlexmock(unittest.TestCase):
21     def setUp(self):
22         pass
23
24     def test_print_foo(self):
25         with Stub(NotMocked) as stub:
26             stub.print_foo().delegates(lambda: print('foo'))
27             stub.print_foo() # Das Duplikat kann nun print_foo()
28             self.assertEqual(sys.stdout.getvalue(), 'foo\n')
29
30     def test_return_42(self):
31         with Stub(NotMocked) as stub:
32             stub.return_42().returns(42)
33
34             assert_that(stub.return_42(), is_(42))
35
36     def test_raise_error(self):
37         with Stub(NotMocked) as stub:
38             stub.raise_error().raises(BaseException('success'))
39
40             self.assertRaises(BaseException, stub.raise_error)
41
42     def test_call_internal_function(self):

```

```

43     spy = ProxySpy(NotMocked())
44
45     spy.call_internal_function()
46     assert_that(spy._internal_function, called())
47     '''
48     Das ist mit doublex nicht moeglich, der Error ist folgender:
49
50     Expected: these calls:
51         NotMocked._internal_function(ANY_ARG)
52     but: calls that actually occurred were:
53         NotMocked.call_internal_function()
54     '''
55
56
57     def test_call_internal_function_n_times(self):
58         pass
59         '''
60         Hier kommt der gleiche Fehler wie bei test_call_internal_function
61         '''
62
63     def test_call_helper_help(self):
64         with Stub() as helper:
65             helper.help().returns(True)
66
67         self.assertTrue(NotMocked().call_helper_help(helper))
68         '''
69         Dieser Test wird auch fehlschlagen, da es nicht moeglich ist vor zu
70         tauschen eine Klasse zu sein. Ein doublex Objekt ist immer ein
71         Duplikat aber niemals die Klasse selbst.
72         '''
73
74     def test_return_false_filepath(self):
75         with Stub(NotMocked) as stub:
76             stub.return_false_filepath().returns('/foo/bar/baz.py')
77
78         assert_that(stub.return_false_filepath(), is_('/foo/bar/baz.py'))
79         '''
80         Es ist mit doublex leider nicht moeglich globale Objekte oder Module
81         zu ersetzen. Lediglich ein Duplikat koennte als parameter uebergeben
82         werden.
83         '''
84
85
86 if __name__ == '__main__':
87     unittest.main(buffer=True)

```

Listing 22: python-doublex my_mock_module

```

1 from hypothesis import given
2 from hypothesis.strategies import integers
3
4
5 @given(integers())

```

```
6 def test_int(i):  
7     assert (i + i) == (i * 2)  
8  
9  
10 if __name__ == '__main__':  
11     test_int()
```

Listing 23: hypothesis @given() Beispiel

Eidesstattliche Erklärung

Eidesstattliche Erklärung zur Abschlussarbeit

Hiermit versichere ich, die eingereichte Abschlussarbeit selbständig verfasst und keine andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Wörtlich oder inhaltlich verwendete Quellen wurden entsprechend den anerkannten Regeln wissenschaftlichen Arbeitens zitiert. Ich erkläre weiterhin, dass die vorliegende Arbeit noch nicht anderweitig als Abschlussarbeit eingereicht wurde.

Das Merkblatt zum Täuschungsverbot im Prüfungsverfahren der Hochschule Augsburg habe ich gelesen und zur Kenntnis genommen. Ich versichere, dass die von mir abgegebene Arbeit keinerlei Plagiate, Texte oder Bilder umfasst, die durch von mir beauftragte Dritte erstellt wurden.

Unterschrift :

Ort, Datum :