Filosofía y patrones

Qué hay que saber para programar tests.

Mantra

• El código de prueba no es como el código de producción: diséñalo para que sea simple, corto, sin abstracciones, agradable de leer. Uno debe mirar una prueba y obtener la intención al instante.

2 Siglas y conceptos

- SUT: System (Subject) Under Test. Lo que se está probando.
- DOCs: Depended On Components. Lo que se necesita para que funcione el SUT.

- **3** Secciones: Arrange, Act & Assert (AAA Pattern)
 - Arrange: Prepara y organiza lo que necesitas.
 - Act: Ejecuta el código y obtén una respuesta.
 - Assert: Verifica que la respuesta es la esperada.

- 4 Cuestiones: Given, Should, Actual, Expected.
 - **Given**: Texto. Condiciones de la prueba. (*Arrange*)
 - Should: Texto. Funcionalidad esperada.
 - Actual: Wariable. El resultado obtenido. (Act)
 - Expected: Stariable. La respuesta esperada. (Assert)

- 5 Test Doubles: Simuladores para no depender de las dependencias DOC.
 - **Dummy**: Datos requeridos para que el SUT funcione, pero que no se usan durante la prueba. (Carga previa de una base de datos)
 - **Stub**: Un objeto que cumpliendo una interfaz de un DOC tiene una respuesta constante y predeterminada. (*Responder como lo haría un llamada http*)
 - Fake: Un objeto que realiza una funcionalidad coherente pero simplificada de un DOC. (Simular una base de datos en memoria)
 - **Spy**: Cuenta las llamadas a una función o método. (Comprobar que se ejecuta una acción un determinado número de veces)
 - **Mock**: Monitoriza el uso de un objeto y las llamadas a una función junto con sus argumentos. (Simular un envío de correo completo)

6 Comprobaciones: igualdad, existencia, comparación, pertenencia, excepciones y negación

- igualdad: El valor actual es igual al esperado.
- existencia: El valor actual existe.
- comparación: El valor actual es mayor o menor que el esperado.
- pertenencia: El valor actual contiene o está contenido en el esperado.
- excepciones: Se espera que una excepción sea lanzada.
- negación: Niega cualquiera de los anteriores.

7 Consejos generales

- incorpora herramientas: Puedes empezar de cero, pero hay muchas ayudas.
- evita arreglos globales: Cada prueba deber ser autónoma e independiente.
- datos realistas en los fakes: Nada de foo bar baz asdf
- usa etiquetas o códigos: Útil para buscar resultados o pre filtrar pruebas.
- public black box: Prueba los métodos públicos.
- evita los mocks: Mejor usa Stubs y Spies.
- haz alguna prueba: Esto no va de todo o nada.