**Testes automatizados: TDD com Python**

1. **Aula 1 – Por que testar?**
   1. ALT + INSERT: Atalho para criar um novo arquivo no pycharm.
   2. Quando vamos importar uma classe presente em um arquivo separado do python, podemos fazer de duas maneiras, a primeira é somente selecionar o que o python sugere em primeiro e a segunda é seguir o caminho completo das pastas desde o root até o arquivo .py:



* + 1. Como podemos ver, as subpastas são separadas por “.” E não por “/” ou “\” como estamos acostumados.
  1. CTRL + P: Atalho para saber o que colocar como parâmetro em uma função caso não lembramos o que precisa ser passado. Semelhante ao CTRL + SPACE no VScode e no próprio Pycharm, mas para funções, atributos e afins:



* 1. @property: Já vimos antes, responsável por retornar uma propriedade privada como uma normal para visualização da mesma. Não permite alterar. A visualização é de uma segunda variável que possuí o valor da privada, permitindo que o usuário a acesse como se fosse o atributo:



* 1. Quando vamos implementar um sistema de avaliador para saber qual foi o menor e qual foi o maior lance dado em um leilão, por exemplo, podemos utilizar uma biblioteca chamada sys.
     1. Como precisamos criar duas variáveis, uma que receberá o maior e outra o menor valor, o valor de início delas precisa ser, respectivamente, o menor e o maior valor existente, pois, dessa maneira, qualquer valor que for muito alto sobrescreverá o menor valor da variável maior valor, e o contrário também é verdade para o menor valor.
     2. Dessa forma, utilizamos a biblioteca sys para que ela nos forneça esses dados a partir do sistema, sem que nós mesmos precisemos determinar isso:



* + 1. O que estamos dizendo é que queremos pegar o menor valor das informações de números flutuantes, ou seja, com “.”/”,”, existentes na biblioteca sys. O contrário é válido para o maior valor.
  1. Quando estamos criando um método, podemos passar como argumento o nome dele seguido de “:” e uma classe, ou então uma frase, indicando o que se espera receber como argumento. Chamamos esse tipo de estratégia de anotação:





* + 1. Basicamente estamos dizendo que como argumento para esse método esperamos que seja passado o objeto Leilao.
    2. Para fazer com que o maior e menor lance sejam atribuídos as suas respectivas variáveis, precisamos fazer um esquema de validação com ifs:



* + 1. Basicamente dizendo que para cada lance nos lances do lailao, deverá ser feita essa verificação: Se o valor do lance for maior que o maior lance (inicialmente determinado pelo sys, como visto acima), então o maior lance recebe esse novo valor do lance. O contrário também é verdade.
  1. ALT + ENTER: Caso esteja tentando utilizar uma classe que ainda não foi importada, ao invés de subir todo o código e digitar o import dela, pode simplesmente utilizar esse atalho e selecionar a primeira opção:



* 1. Testamos nosso código e descobrimos que existe um bug nele ao adicionar outro lance com um valor maior do que o que já havia sido definido antes. Com esse exemplo determinamos o quão importante é testar nosso código, pois se esse programa fosse de um hospital, pacientes poderiam ter recebido as doses erradas de um medicamento.
     1. Considerando isso, muitos desenvolvedores criaram frameworks que possibilitam fazer testes em programas.
     2. Caso queiramos fazer o teste em uma classe específica, podemos deixar o cursor em cima do nome da classe e apertar CTRL + SHIFT + T e ENTER:





* + 1. O arquivo que ele vai criar é este:



* + 1. Onde ele cria uma classe teste e herda de tescase.
    2. O que vamos fazer é apagar esse sel.fail (que serve justamente para dar erro no nosso teste) e colocar o que já tínhamos no nosso principal:



* + 1. Para confirmar nosso teste podemos utilizar um método do TestCase chamado assertEqual(valor\_esperado, valor\_programa), dessa forma ele faz a comparação se o valor esperado é igual ou não ao valor recebido, reportando no console depois:







* + 1. Para corrigir esse bug é simples, basta ir lá no nosso domínio e remover duas letras da classe Avaliador:





* + 1. Se deixássemos um elif no método avalia ele nunca passaria pela segunda verificação se passasse logo na primeira, fazendo com que ocorresse o bug, mas ao deixar apenas como if, o código é obrigado a passar por ambas as verificações evitando o bug de ocorrer:

