# Progetto testing e verifica del software

**ASMETA**

**Funzionamento del gioco**

Il programma si presenta come una rivisitazione del gioco del 7 ½.

Nel sistema sono presenti nove carte:

{ASSO | DUE | TRE | QUATTRO | CINQUE | SEI | SETTE | REGINA | RE}

Ad ognuna di queste carte è assegnato un valore da uno a sette, mentre le figure valgono ½ punto.

Ad ogni step della macchina l’utente può decidere se pescare oppure no e il PC decide di conseguenza se pescare.

Ad ogni pescata la macchina assegna ad ogni giocatore una carta che viene sommata a quella attualmente in mano.

Le casistiche di vittoria sono le seguenti:

* Avere in mano esattamente 7 ½;
* Avere in mano meno di 7 ½ ma l’altro utente ha in mano più di 7 ½.

Il PC pesca solo nel caso in cui abbia in mano meno dell’utente (ma comunque meno di 7 ½).

Se l’utente decide di non pescare, avendo però in mano meno del PC, allora il PC vince la giocata, in quanto è come se l’utente si fosse ritirato.

I giocatori (utente e PC) inizialmente hanno 5 euro a testa, ad ogni giocata vinta viene aggiunto un euro ed ogni giocata persa ne viene sottratto uno.

Il gioco termina quando un giocatore non ha più soldi.

Esempio di giocata:

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Descrizione generata automaticamente

Dove:

* *Stato 0*: Sia utente che PC hanno 5 euro;
* *Stato 1*: L’utente ha pescato il RE (½ punto) mentre il PC ha pescato il DUE, il vincitore non è ancora definito;
* *Stato 2*: L’utente ha pescato il SEI mentre il PC in questo caso non ha pescato in quanto nel turno precedente aveva in mano più punti dell’utente.   
  Quindi ora hanno in mano rispettivamente 6.5 punti e 2 punti, il vincitore non è ancora definito;
* *Stato 3*: L’utente ha pescato la REGINA (½ punto) mentre il PC ha pescato il SEI.  
  Quindi ora hanno in mano rispettivamente 7 punti e 8 punti, il vincitore della giocata è quindi l’utente.  
  I soldi dell’utente sono quindi aumentati mentre quelli del PC sono diminuiti.  
  I punti vengono azzerati immediatamente per la giocata successiva.

Esempio di partita completa:

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Descrizione generata automaticamente

Dallo stato 14 in poi l’utente non ha più abbastanza soldi per giocare, la partita quindi termina con vincitore PC, ovvero anche il vincitore dell’ultima giocata.

**Scenari AsmetaV**Per creare degli scenari il codice del programma originale è stato modificato togliendo il choose durante la pesca. In questa versione le pescate sono diventate variabili monitorate.

Gli scenari creati sono i seguenti:

* *Vincita Utente Base*: Un'unica giocata formata da 3 pescate dove alla fine l’utente vince. Ad ogni pescata viene controllato il valore della mano dell’utente e del PC ed infine se i soldi sono stati modificati correttamente.   
  Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, design

  Descrizione generata automaticamente
* *Vincita Completa*: Viene impostato pescataUtente=TRE e pescataPC=QUATTRO, eseguendo poi gli step necessari (tramite step until) affinché i soldi del PC siano 10.   
  Viene quindi controllato se il PC ha vinto e se l’utente non ha più soldi.

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

Descrizione generata automaticamente

* *Giocata con pareggio:* In questo caso sia l’utente che il PC pescano le stesse carte.  
  Viene controllato se alla fine della giocata il vincitore è non definito ed i soldi di entrambi i giocatori sono rimasti invariati.  
  Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

  Descrizione generata automaticamente

**Specifiche**

Per creare e testare alcune specifiche del programma, sono stati necessari ulteriori accorgimenti.  
Oltre ad inserire manualmente il valore delle pescate di utente e PC, il dominio delle carte è stato modificato da reale ad intero, essendo il dominio dei reali non supportato da NuSMV.

A causa di questa modifica, sono stato eliminate le figure (RE e REGINA) dal gioco, spostando il limite di vittoria da 7 ½ a 8.

Effettuate queste modifiche, le specifiche create sono le seguenti:

* La somma dei soldi di utente e PC dovrà sempre essere uguale a 10



* Esiste almeno un percorso in cui in uno stato l'utente vincerà una giocata



* Non sempre utente o il PC possono vincere una giocata



* Se l'utente non pesca, allora o il PC pesca oppure qualcuno vince la giocata
* Il PC pesca finché ha una mano minore o uguale a quella dell'utente



* Il PC pesca finché non avrà vinto la partita oppure la sua mano è più alta dell'utente (non è detto che ciò accada)



* Ogni volta che il pc vince, nel prossimo stato avrà di sicuro almeno un euro



* Esiste sempre la possibilità che la partita non sia possibile (qualcuno ha finito i soldi)



Queste specifiche sono tutte corrette, ciò viene confermato anche dalla loro esecuzione. Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

È stata generata anche una specifica non corretta, ovvero:

* Ogni volta che l’utente pesca allora pesca anche il PC



Questa specifica è ovviamente errata, il controesempio generato per dimostrarne la falsità è il seguente:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, menu

Descrizione generata automaticamente Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, design

Descrizione generata automaticamente

Come si può notare, nello stato 3, il PC ha in mano 6, mentre l’utente ha in mano 2.  
L’utente deciderà quindi di pescare (altrimenti avrebbe perso), ma il PC non pesca in quanto se l’utente pescasse il 7 o decidesse di non pescare, farebbe vincere il PC.

**MBT – ATGT**

Per poter provare ad utilizzare ATGT, è stato necessario modificare il programma principale, essendo che ATGT da problemi con l’utilizzo di interi, accettando solo enumerativi.

Il programma è stato quindi modificato, arrivando alla seguente versione del gioco:

L’utente pesca una carta fintanto che non riesce ad arrivare a sette (vittoria) oppure se supera il sette (sconfitta).

Questo semplice programma è stato implementato con una serie di condizioni, le quali controllano il valore delle carte che si hanno in mano e, nel caso fosse possibile, aggiungendo la carta pescata alla mano.

Una volta implementato ciò, grazie all’utilizzo di ATGT vengono creati diversi scenari, rappresentati di seguito.

Immagine che contiene testo, schermata, modello, punto

Descrizione generata automaticamente Immagine che contiene testo, schermata, modello, punto

Descrizione generata automaticamente

Come si può notare, il numero di scenari generati non è casuale ma ogni scenario prova uno specifico percorso.

Ecco alcuni esempi:

1. Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, design

   Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Carattere

   Descrizione generata automaticamenteUn primo esempio è il primo scenario testa il caso in cui il primo if è falso, ovvero vittoria non è ancora definita.  
   Ciò viene generato nel seguente modo:

Come si nota, vittoria = NONDEFINITA è il primo controllo del codice

1. Un ulteriore esempio è il seguente, dove lo scenario arriva ad un’esecuzione dove tutti gli if sono falsi tranne l’ultimo, ovvero il caso in cui l’utente vince.  
   Ciò viene eseguito nel seguente modo:  
   Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

   Descrizione generata automaticamente

Tutti gli scenari generati, una volta eseguiti, daranno in output tutti i check corretti, a dimostrazione della corretta generazione degli scenari.

Dopo aver eseguito la modellazione dei casi di test riguardo al comportamento di questo programma, la cosa migliore sarebbe quella di riportare il seguente codice in un linguaggio di programmazione, come Java, ed implementare tutti questi casi di test in un linguaggio come JUnit (nel caso di java).

Ciò, in questo caso, non è stato implementato in quanto per la parte di JUnit il programma testato in questo progetto sarà il programma “base” già presentato in precedenza.

L’implementazione di un ulteriore programma Java con i relativi casi di test non è stata considerata necessaria per lo svolgimento di questa parte del progetto.

**JAVA**

**Funzionamento del gioco**

Anche in questo caso, il gioco si presenta come una rivisitazione del gioco del 7 ½.

Durante la creazione del gioco è necessario inserire il numero di giocatori, ciò inizializzerà le seguenti variabili:

* Mano[] -> Vettore dove ad ogni giocatore è assegnato il valore delle carte che ha in mano;
* Vincitori[] -> Vettore che indica lo stato dei giocatori (-1=Ha perso, 0=Può giocare, 1=Ha vinto);

Un giocatore, come nel caso di Asmeta, vince se con la propria mano arriva esattamente a otto (vengono utilizzati gli interi per semplicità), oppure se tutti gli altri superano l’otto con le proprie carte.

Per l’implementazione sono stati creati i seguenti metodi:

* *Giocata*: Prende in input un vettore di pescate (lungo quanto il numero di giocatori), aggiunge le pescate alla mano dei giocatori che possono ancora giocare ed invoca i metodi primoControllo e secondoControllo.  
  Restituisce in output -1 se non ci sono stati vincitori, altrimenti il numero dell’ultimo giocatore ad aver vinto.
* *primoControllo*: Controlla, dopo le varie pescate chi e se qualcuno ha vinto/perso, controllando solo il numero che si ha in mano;
* *secondoControllo*: Ulteriore controllo per verificare chi e se qualcuno ha vinto/perso, considerando il caso in cui in mano si ha un numero minore di otto ma tutti gli altri giocatori abbiano un numero maggiore di otto.
* *Print*: Stampa lo stato del gioco, indicando per ogni giocatore se può giocare, se ha vinto oppure se ha perso.

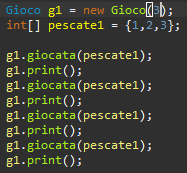
Durante il gioco sono gestite tutte le casistiche particolare come per esempio la vincita di più giocatori (se entrambi sono arrivati a otto) oppure la perdita di tutti i giocatori (hanno tutti superato l’otto).

**Main di prova**

Per capire meglio il funzionamento del programma è stato implementato un metodo main in cui viene creato l’oggetto e vengono invocati alcuni metodi.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamenteDi seguito viene riportato una parte del main, con il relativo output:



Input

Output

**JUNIT & Codecover**

I test JUnit generati permetto di ottenere la copertura di istruzioni, branch, condizioni e MCDC.

Durante tutti i test viene utilizzato il metodo assertEquals per testarne la veridicità, cercando di creare il numero minimo di casi di test.

Di seguito vengono illustrati nello specifico i test creati:

**Test delle istruzioni**

I casi di test generati sono i seguenti:

* *TC1*: Copre il caso in cui qualcuno riesce a vincere per il fatto che tutti gli altri giocatori superano il numero otto.  
  Implementazione: Pescate=[5,3,5], invocato due volte il metodo giocata ed il metodo print.
* *TC2*: Copre il caso in cui qualcuno vince perché arriva ad otto preciso.  
  Implementazione: Pescate=[1,1,4], invocato due volte il metodo giocata ed il metodo print.

Grazie a questi test è possibile ottenere la completa copertura delle istruzioni, come dimostrato con l’utilizzo di Codecover:

Immagine che contiene testo, software, Software multimediale, schermata

Descrizione generata automaticamente

**Test dei Branch**

Per avere una copertura completa dei branch è stato necessario aggiungere alcuni accorgimenti ed un nuovo caso di test ai casi ti test TC1 e TC2 creati in precedenza.

Le modifiche effettuate sono le seguenti:

* Al caso di test TC2 è stata aggiunta un’ulteriore chiamata al metodo “giocata”, per far si di provare il metodo nel caso in cui qualcuno abbia già vinto;
* Inserimento di *TC3*: Copre il caso in cui un solo giocatore perde, facendo in modo che lui non possa più pescare.  
  Implementazione: Pescate=[1,1,5], invocato tre volte il metodo giocata.

Grazie a questi accorgimenti è possibile ottenere la completa copertura dei branch, come dimostrato con l’utilizzo di codecover:

Immagine che contiene testo, Software multimediale, software, schermata

Descrizione generata automaticamente

**Test delle condizioni**

Come è possibile notare nel test precedente, sviluppando il test del branch si è già ottenuta la copertura delle condizioni.

Questo è dovuto soprattutto al fatto che nel codice sono presenti pochi if con più di una condizione.

Ciò implica che, facendo risultare tutti gli if sia negativi che negativi almeno una volta, tutte le condizioni vengono già testate.

**Test MCDC**

Valgono le stesse considerazioni fatte per il test delle condizioni.

Tutte le condizioni sono già stato provate in tutte le combinazioni, un esempio è il seguente:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, linea

Descrizione generata automaticamente

**Risultati finali**

Eseguendo i test eseguiti, tramite interfaccia JUnit, il risultato ottenuto è il seguente:

Immagine che contiene testo, Carattere, numero, software

Descrizione generata automaticamente

Ciò conferma la veridicità di tutti gli assertEquals inseriti nei vari test.

**JML**

Per quanto riguarda la parte di design by contract, nel programma java sono stati creati diversi contratti, descritti in seguito.

**Invarianti**

Sono stati creati tre contratti che andranno sempre rispettati durante l’esecuzione (a partire da dopo il costruttore), ovvero:

* Il vettore della “mano” dovrà essere sempre diverso da null  
  
* Il vettore dei vincitori dovrà essere sempre diverso da null  
  
* Il vettore dei vincitori dovrà sempre contenere un numero compreso tra -1 e 1   
  

**Costruttore**

Per il costruttore i contratti creati sono i seguenti:

* Il gioco deve avere almeno un giocatore, ma non più di mille, per evitare problemi di overflow  
  
* In output devono essere rispettati gli stessi contratti inseriti nelle invarianti in quanto le condizioni degli invarianti valgono da dopo il costruttore  
  
* La variabile “vittoria” deve essere impostato a -1 (nessuno ha vinto) 
* Viene controllato che i vettori “mano” e “vincitori” siano stati creati della giusta lunghezza  
  
* Viene controllato che i vettori “mano” e “vincitori” siano stati inizializzati correttamente  
  

**Metodo giocata**

Per il metodo giocata i contratti creati sono i seguenti:

* Viene impostato diverges true, in modo tale da non far verificare che il programma termini  
  
* Richiedo che il vettore delle pescate sia lungo uguale al numero di giocatori  
  
* Viene richiesto che il vettore delle pescate contenga numeri compresi tra uno e sette  
  
* Viene controllato che la mano più la pescata non superi il numero 20, in quanto sarebbe il caso peggiore (aver già perso arrivando a 14 e voler pescare ancora 7)  
  
* Viene controllato che la variabile vittoria sia compresa tra -1 (non ha vinto nessuno) ed il numero dei giocatori  
  
* Viene controllato che nessun giocatore in mano abbia più di 14 (caso peggiore)  
  
* Viene controllato che il risultato (e quindi anche la variabile vittoria) sia un numero compreso tra -1 ed il numero di giocatori  
  
* Alcune di questi contratti sono stati inseriti anche all’interno del codice come loop\_invariant in tal modo da verificare che valgano sia all’inizio che alla fine del ciclo  
  
* Dopo aver eseguito i metodi primo e secondo controllo viene controllato lo stato della variabile vittoria tramite un assert  
  Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, linea

  Descrizione generata automaticamente

**Metodo primoControllo**

* Viene impostato diverges true, in modo tale da non far verificare che il programma termini  
  
* Viene controllato che alla fine dell’esecuzione tutti i giocatori hanno vinto, perso o possono continuare a giocare  
  
* Viene controllato tramite loop\_invariant che chi ha in mano più di otto ha perso  
  
* Viene controllato tramite loop\_invariant che chi ha in mano esattamente otto ha vinto  
  

**Metodo secondoControllo**

* Viene controllato che alla fine dell’esecuzione tutti i giocatori hanno vinto, perso o possono continuare a giocare  
  

**Metodo print**

Per questo metodo non sono statati generati contratti JML in quanto non necessari.

**Verifica dei contratti**

Dopo aver creato i contratti riportati, è possibile controllare il funzionamento cercando di violarne qualcuno nel main.

Per esempio, se volessimo violare il contratto tale per cui le pescate dei giocatori debbano essere comprese tra uno e sette inserendo una pescata di 22, si otterrebbe il seguente errore:

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, linea

Descrizione generata automaticamente



**OpenJML**

A questo punto si potrebbero validare i contratti tramite il solver z3\_4\_3.

Il metodo print per questa esecuzione non viene controllato per problemi di efficienza ed in quanto non serve che venga controllato.

Eseguendo il solver con i contratti creati in precedenza, si ottiene il seguente output

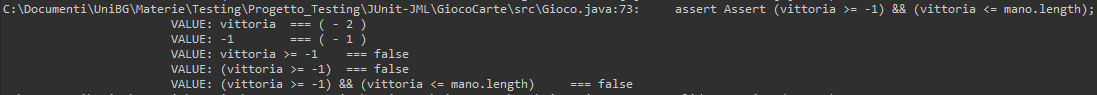
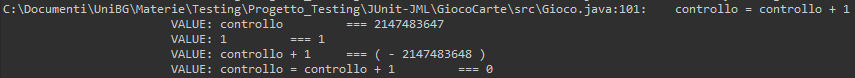
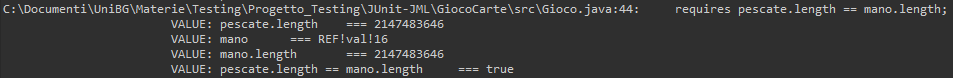
Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, grafica

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, Carattere, schermata

Descrizione generata automaticamente

Come si può notare solo il metodo Gioco (il costruttore) risulta validato.

Analizzando gli altri metodi vengono di seguito riportati alcuni esempi riportati nell’output del solver:

* *Esempio 1*  
    
  In questo caso l’errore è relativo al contratto in cui veniva richiesto il valore di vittoria compreso tra -1 ed il numero di giocatori.  
  Il solver afferma però che, se vittoria fosse uguale a -2, questo contratto non sarebbe rispettato.
* *Esempio 2*  
    
  In questo caso viene fatto notare come la variabile controllo in caso di overflow viene azzerata se viene sommato uno.  
  Questo problema della somma con l’overflow è molto comune.
* *Esempio 3*  
    
  In questo caso invece si può notare come il solver sia riuscito a validare un contratto creato.

La chiusura dei contratti tramite openJML in questo caso risulta molto critica in quanto la maggior parte degli errori sono generati a causa di overflow.

Probabilmente si potrebbero provare a sistemare i contratti “ensures” in quanto questi non considerano la presenza dei “requires” nel metodo, utilizzando valori in input qualsiasi.

Queste modifiche non porterebbero comunque alla chiusura completa dei contratti.

**MBT - Combinatorial Testing**

Per la parte di combinatorial testing, tramite l’utilizzo di CTWedge, si è creata un’astrazione del modello nel seguente modo

Immagine che contiene testo, Carattere, Software multimediale, software

Descrizione generata automaticamente

Come si può notare sono state create tre pescate che rappresentano le pescate di 3 giocatori differenti.

Questi possono pescare numeri tra 1 e 9. Essendo però che nel gioco i numeri pescati devono essere minori di 8, il numero 9 rappresenta semplicemente un caso in cui una serie di pescate hanno superato il numero 8.

Nella parte di costraints sono state inserite le condizioni di vittoria dei 3 giocatori e la condizione di pareggio.

Ciò ha generato diverse combinazioni, come le seguenti:

Immagine che contiene testo, schermata, numero

Descrizione generata automaticamente

Questi casi di test andrebbero tutti riportati in JUnit per testare la veridicità.

Per completezza sono stati riportati alcuni casi di test generati da CTWedge in JUnit.

Nello specifico i casi di test generati sono il caso 1, 31, 72 ed i risultati ottenuti sono i seguenti:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, software

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Carattere, software

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Carattere, software

Descrizione generata automaticamente

Risultati casi di test

Casi di test generati