

RELAZIONE PROGETTO ISW2 ANNO 2019/2020

Testing on open-source Projects - Prof. De Angelis

Autore:

Alessio Mazzola, Matricola: 0279323

Indice

1	Introduzione	2
2	Configurazione dei progetti & classi di Test	3
2.1	Individuazione delle Classi da testare	3
2.2	Bookkeeper	3
2.3	Tajo	5
3	Category Partition	6
3.1	Bookkeeper	6
3.1.1	BufferedChannel	6
3.1.2	BookieStatus	7
3.2	Tajo	9
3.2.1	Int4Datum	9
3.2.2	Float4Datum	12
3.2.3	TextDatum	12
3.2.4	TimeDatum	14
4	Implementazione dei casi di Test	17
4.1	Test-Case e preparazione dell'ambiente di Test	17
4.1.1	Bookkeeper	17
4.1.2	Tajo	18
4.2	Adeguatezza dei Test attraverso Jacoco	19
4.3	Aumento della Coverage calcolata da Jacoco	20
4.3.1	Bookkeeper	20
4.3.2	Tajo	21
4.4	Mutazioni dei test attraverso PIT	22
4.4.1	Bookkeeper	23
4.4.2	Tajo	24
5	Links	26
5.1	Bookkeeper	26
5.2	Tajo	26

Capitolo 1

Introduzione

L'obiettivo dello studio da noi praticato è quella di andare ad effettuare attività di testing su classi diverse dei due progetti open-source assegnati, cioè Book-keeper e Tajo, dove il primo risulta essere un progetto in comune con gli altri colleghi, mentre il secondo risulta essere il progetto personale.

In un contesto generale di Verifica & Validazione l'obiettivo diventa quello di assicurare l'utilizzatore del sistema che quest'ultimo risulta essere adatto allo scopo, quindi si intende effettuare test all'interno del sistema per aumentare il livello di fiducia che si ha intenzione di fornire.

Identificando con S una descrizione del comportamento del Sistema, allora un programma P è una funzione da un dominio D ad un codominio C . Da questa relazione possiamo determinare che il programma P risulta quindi essere corretto se e solo se, considerato ogni elemento del dominio D , allora la funzione, sotto determinati parametri, restituisce sempre un elemento del codominio C che ci aspettiamo. (La funzione P deve quindi essere *Iniettiva*).

Questo approccio risulta essere però problematico in quanto, in generale, un dominio può essere estremamente grande, e quindi eseguire dei test case su tutti i possibili elementi diventa un'operazione estremamente onerosa. In secondo luogo l'attività di testing risulta essere una attività di tipo Best-Effort, quindi risulta essere impensabile impiegare una quantità enorme di risorse al fine di eseguire testing su ogni possibile elemento del dominio applicativo del programma.

Il Software Testing risulta quindi essere l'esecuzione di alcuni esperimenti in un ambiente controllato al fine di poter acquisire sufficiente fiducia sul suo funzionamento. Tipicamente ci soffermiamo su aspetti funzionali, comunque può riguardare anche caratteristiche extra-funzionali.

- Il vantaggio che si ha con il software testing è quindi quello di provare se il sistema reale risponde effettivamente alle esigenze per cui era stato creato, oppure se questo manifesta degli eventuali malfunzionamenti
- Lo svantaggio sta nel fatto che il testing non può dimostrare l'assenza di guasti, ma solo la loro presenza (E.W. Dijkstra)

Capitolo 2

Configurazione dei progetti & classi di Test

Per la configurazione dei progetti in locale, è stato effettuato un fork di questi ultimi direttamente dalla repository GitHub¹. Per quanto concerne i nostri scopi, sono stati eliminati tutti i Test presenti di default all'interno dei progetti, sostituendoli con quelli creati. Inoltre, per quanto riguarda gli aspetti di Automation&Continuous Testing, i progetti sono stati collegati rispettivamente a Travis-CI e SonarCloud. Travis-CI si occupa dell'esecuzione della build del progetto e dell'esecuzione dei casi di test, mentre SonarCloud esegue un controllo qualitativo del progetto. All'interno del file pom.xml abbiamo inoltre impostato il plugin Jacoco, che permette di calcolare la line-coverage dei casi di test effettuati. Durante la fase di Build eseguita su Travis, quindi, verrà attivato anche il plugin Jacoco, che andrà a generare un report che successivamente verrà utilizzato da SonarCloud per mostrare la coverage dei casi di test eseguiti.

2.1 Individuazione delle Classi da testare

Per individuare le classi sul quale eseguire testing, è stato sfruttato l'output della milestone del Prof. Falessi, che riportava le classi dei due progetti con diverse metriche calcolate e se queste classi fossero o meno Buggy. In particolare, le metriche di cui è stato tenuto conto sono le seguenti:

- Parametro *age* della classe.
- *Numero di Revisioni* della classe.

2.2 Bookkeeper

Per quanto riguarda Bookkeeper, le classi scelte sulle quali eseguire i Test sono le seguenti:

¹I link sono presenti nel Capitolo 5

- **BufferedChannel:** Questa classe rappresenta un Layer di bufferizzazione dei Ledger di Bookkeeper, prima che questi vengano effettivamente scritti su un Log. Un Ledger (Cioè l'unità di base di storage in Bookkeeper) rappresenta quindi una sequenza di Log entries (Cioè un file che gestisce le scritture ricevute dal client Bookkeeper). Ogni Entry ² è composta da:
 - long LedgerNumber → ID del Ledger
 - long EntryNumber → ID della entry (unico per ogni entry)
 - long LastConfirmed → ID dell'ultima entry che è stata finalizzata
 - byte[] Data → Dati della entry scritti all'interno del client Bookkeeper
 - byte[] AuthenticationCode → Messaggio di autenticazione che contiene tutti i campi della entry.

Per ottimizzare la scrittura dei Ledger, viene quindi utilizzata la classe **BufferedChannel**, che quindi permette di lasciare in memoria un determinato numero di Ledger, fintantoché questi non dovranno essere scritti su File, in modo tale da eseguire la scrittura una sola volta piuttosto che tante scritture in tempi diversi. La finalizzazione della scrittura è determinata da una variabile speciale identificata da "unpersistedByteBound", che appunto determina il limite massimo di bytes che possono non essere finalizzati. Una volta che questo limite viene superato, allora viene forzata la scrittura sul File delle entry log, in modo tale da prevenire la perdita di dati.

- **BookieStatus:** Questa classe va a determinare lo status di un Bookie. Un Bookie rappresenta un storage server individuale di Bookkeeper, i quali contengono Ledger e comunicano in modo distribuito. Lo stato di un Bookie può quindi variare, infatti questo può avere due diversi valori:
 - **READ_ONLY:** In questo stato il Bookie è disponibile per la sola lettura
 - **READ_WRITE:** In questo stato il Bookie è disponibile sia per la scrittura che per la lettura.

In particolare una lettura permette di andare a reperire informazione scritte sul Bookie, mentre una scrittura permette di andare a finalizzare sul Bookie delle nuove informazioni. Il numero esatto di Bookie presente all'interno di Bookkeeper varia a seconda dell'installazione, comunque risulta essere dipendente dalla grandezza del Quorum-MODE che viene scelto. Ogni Bookie ³ è composto da:

- **bookiePort:** Porta TCP sul quale il Bookie è in ascolto (Default: 3181)
- **zkServers:** Lista di server Zookeeper (Default: localhost:2181)
- **journalDirectory:** Directory dove sono salvati i log delle write dei Bookie
- **ledgerDirectory:** Directory all'interno della quale sono situate i log contenenti le LedgerEntry

²Riferimento alla Entry nel link: <https://bookkeeper.apache.org/docs/4.5.1/getting-started/concepts/#bookies>

³Riferimento ai Bookie nel link: <https://bookkeeper.apache.org/docs/4.6.0/admin/bookies/>

2.3 Tajo

Per quanto riguarda Tajo, le classi scelte sulle quali eseguire i Test sono le specializzazioni della classe astratta Datum, in particolare andiamo a testare le seguenti classi:

- Int4Datum
- Float4Datum
- TextDatum
- TimeDatum

La classe Datum rappresenta la root della gerarchia delle tipologie di dati nativi di Oracle. Ogni specializzazione va quindi a rappresentare le operazioni per una determinata tipologia di dato. Per la creazione dei datum, viene sfruttato il pattern dell'Abstract Factory, quindi avremo una singola classe, che prende il nome di DatumFactory, che si andrà ad occupare della creazione delle diverse istanze di datum a seconda della tipologia scelta.

Capitolo 3

Category Partition

Nella creazione della Category Partition è stata sfruttata la procedura descritta durante il corso, quindi in particolare è stato partizionato il dominio di input includendo un elemento per ogni partizione. La qualità della partizione risulta essere determinata da:

- Chiarezza dei requisiti e delle specifiche;
- Familiarità del System Under Test (SUT);
- Conoscenza dell'implementazione degli elementi del sistema.

Da queste linee guida ricaviamo quindi la category partition per i metodi pubblici esposti dalle classi che abbiamo considerato. In particolare avremo:

3.1 Bookkeeper

3.1.1 BufferedChannel

Andiamo ad analizzare i seguenti metodi pubblici esposti all'interno della classe:

- `public void write(ByteBuf src)`: Questo metodo si occupa di scrivere il contenuto dell'oggetto complesso `ByteBuf` sul `fileChannel` associato al `bufferedChannel`. Trattandosi di un oggetto complesso ne possiamo considerare una istanza nulla oppure una istanza corretta. Possiamo notare che all'interno del metodo `write` viene chiamata la funzione `readableBytes()` che va a determinare il numero di byte leggibili all'interno del `ByteBuf`. Considerando questo aspetto, possiamo costruire un oggetto di tipo `ByteBuf` nel seguente modo:
 - Istanza Null
 - Correttamente istanziato $\rightarrow \text{len} = 0$
 - Correttamente istanziato $\rightarrow \text{len} > 0$

Notiamo inoltre che all'interno del metodo siano presenti anche due variabili ulteriori, cioè `unpersistedBytes` ed `unpersistedByteBound`. La prima variabile individua il numero di bytes che ancora non sono diventati persistenti (e quindi che non sono stati scritti sul file) mentre la seconda variabile identifica un "Bound", cioè un limite al numero dei bytes che possono rimanere non persistenti. Una volta superato questo limite verrà dunque forzata l'operazione di Write assieme alla funzione di flush(). I valori che possono essere assunti saranno quindi:

- `unpersistedByteBound -> <= 0`;
- `unpersistedByteBound -> > 0`;

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- Null, `unpersistedByteBound = -1`
- `src.len = 0`, `unpersistedByteBound = 1`
- `src.len = 1`, `unpersistedByteBound = 1`
- `-public int read(ByteBuf dest, long pos, int lenght)`: Questo metodo si occupa di leggere i byte dal `fileChannel` e scriverli nella destinazione individuata dalla variabile `ByteBuf dest`. Vengono inoltre considerate le variabili di input `pos` e `lenght` che vanno ad indicare rispettivamente la posizione dalla quale iniziare la lettura e la lunghezza del buffer stesso. Per la creazione di una istanza valida dobbiamo considerare anche la variabile `writeCapacity`, la quale va ad indicare la capacità di scrittura del buffer. A questo punto possiamo andare a considerare i seguenti il seguente partizionamento delle variabili:
 - `WriteCapacity -> =0 , > 0`
 - `ByteBuf dest -> Null`, Correttamente Istanziato con `len = 0`, Correttamente Istanziato `> 0`
 - `long pos -> < writeCapacity, = writeCapacity, >writeCapacity`
 - `int lenght -> <= writeCapacity-pos && <= dest.len , <=writeCapacity - pos && > dest.len, >writeCapacity-pos`

La test suite minimale sarà quindi individuata da:

- 0, null, -2, -1
- 0, len = 0, 0, 1
- 1, len = 1, 2, 2

3.1.2 BookieStatus

Andiamo ad analizzare i seguenti metodi pubblici esposti all'interno della classe. In questo caso nella category partition sono stati considerati anche quei metodi che non presentano alcun indicatore di visibilità. Questa scelta è stata effettuata in quanto nella classe di test è stato comunque possibile richiamare il metodo per eseguirne il testing.

- `public BookieStatus parse(BufferedReader reader)`: Questo metodo si occupa dell'esecuzione del parsing di un determinato BookieStatus andando a restituire come valori di ritorno il BookieStatus stesso se il parsing avviene con successo, mentre se dovessero esserci degli errori viene restituito il valore null. Essendo `bufferedReader` un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente Istanziato con un reader che non rispetta controlli del metodo
 - Correttamente Istanziato con un reader che rispetta i controlli del metodo, quindi ottenendo un BookieStatus corretto

In questo caso per l'istanziazione di questo `BufferedReader` andremo a sfruttare una istanza `StringReader`, la quale andrà a fornire al reader una stringa del tipo: `LayoutVersion,BookieMode,LastUpdateTime`.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `reader = Null`
 - `reader = "IncorrectString"`
 - `reader = layoutVersion+bookieMode+lastUpdateTime`
- `void readFromDirectories(List<File> dir)`: Questo metodo si occupa della lettura di un Bookie situato all'interno di un file presente nella lista delle directory passate come input al metodo. Se la lettura avviene con successo viene eseguito l'update dello stato del Bookie, mentre se questa fallisce o il Bookie risulta non essere leggibile, allora verrà saltato per tentare la lettura del successivo file presente all'interno delle directory. Essendo `List<File>` un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con directory inesistente;
 - Correttamente Istanziato con directory esistente e con un Bookie al suo interno leggibile.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, sfruttando la variabile `pathDir`¹ individuata da:

- `pathDir = null`
 - `pathDir= "IncorrectPathToDir"`
 - `pathDir = "CorrectPathToDir"`
- `void writeToDirectories(List<File> dir)`: Questo metodo si occupa di andare a scrivere lo status di un Bookie all'interno di multiple directory, individuate dalla variabile di input `dir`. Essendo `List<File>` un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

¹La variabile `pathDir` è una stringa e viene utilizzata con il costruttore del `File` che verrà successivamente aggiunto alla lista delle directory.

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con directory inesistente;
- Correttamente istanziato con directory esistente.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- pathDir = null
- pathDir= "IncorrectPathToDir"
- pathDir = "CorrectPathToDir"

3.2 Tajo

3.2.1 Int4Datum

Andiamo ad analizzare i seguenti metodi pubblici esposti all'interno della classe:

- `public Datum equalsTo(Datum datum)`: Questo metodo si occupa di verificare se il tipo di Datum preso in input sia identico al Datum che richiama il metodo. Il metodo, anche se restituisce l'oggetto complesso Datum, andrà successivamente a convertirlo in un valore Booleano, se l'istanza del datum che si aspetta il metodo è presente all'interno dello switch-case, quindi in particolare restituirà true se i due datum hanno lo stesso valore, false altrimenti. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con valori diversi;
- Correttamente istanziato con valori uguali.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
- datum = DatumFactory.createInt4("sameInt")
- datum = DatumFactory.createInt4("anotherInt")

- `public int compareTo(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un valore intero a seconda che il datum preso in input sia maggiore, minore o uguale al datum che richiama la funzione. In particolare il metodo esegue uno switch-case per determinare con quale datum ha a che fare, e se quindi effettivamente il metodo può portare ad un risultato corretto. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;

- Correttamente istanziato con datum in input maggiore rispetto al datum chiamante
- Correttamente istanziato con datum in input minore rispetto al datum chiamante;
- Correttamente istanziato con datum in input uguale al datum chiamante;

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
- datum = DatumFactory.createInt4("sameInt+1")
- datum = DatumFactory.createInt4("sameInt-1")
- datum = DatumFactory.createInt4("sameInt")
- public Datum plus(Datum datum): Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla somma del datum chiamante e del datum preso in input. Non tutte le tipologie di datum possono essere tra loro sommate, quindi viene eseguito un switch-case all'interno del metodo che si occupa prima di tutto della determinazione del tipo di datum preso in input. Successivamente, se il tipo è presente all'interno della casistica consentita, verrà eseguito il correttamente il metodo. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum dello stesso tipo;
 - Correttamente istanziato con datum di tipologia diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
- datum = DatumFactory.createInt4("aInt")
- datum = DatumFactory.createFloat4("aFloat")
- public Datum minus(Datum datum): Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla differenza del datum chiamante e del datum preso in input. Come per il metodo precedente, anche in questo caso viene eseguito un switch-case per la determinazione delle diverse tipologie di datum, in modo da capire se effettivamente sia consentita la chiamata del metodo tra il datum chiamante e quello preso in input. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum dello stesso tipo;
 - Correttamente istanziato con datum di tipologia diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
 - datum = DatumFactory.createInt4("aInt")
 - datum = DatumFactory.createFloat4("aFloat")
- public Datum multiply(Datum datum): Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla moltiplicazi. del datum chiamante e del datum preso in input. Come per il metodo precedente, anche in questo caso viene eseguito un switch-case per la determinazione delle diverse tipologie di datum, in modo da capire se effettivamente sia consentita la chiamata del metodo tra il datum chiamante e quello preso in input. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum dello stesso tipo;
 - Correttamente istanziato con datum di tipologia diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
 - datum = DatumFactory.createInt4("aInt")
 - datum = DatumFactory.createFloat4("aFloat")
- public Datum divide(Datum datum): Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla divisione del datum chiamante e del datum preso in input. Come per il metodo precedente, anche in questo caso viene eseguito un switch-case per la determinazione delle diverse tipologie di datum, in modo da capire se effettivamente sia consentita la chiamata del metodo tra il datum chiamante e quello preso in input. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum dello stesso tipo;
 - Correttamente istanziato con datum di tipologia diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
- datum = DatumFactory.createInt4("aInt")
- datum = DatumFactory.createFloat4("aFloat")

- `public Datum modular(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un Datum con valore pari al modulo del datum chiamante rispetto a quello preso in input. Come per il metodo precedente, anche in questo caso viene eseguito un switch-case per la determinazione delle diverse tipologie di datum, in modo da capire se effettivamente sia consentita la chiamata del metodo tra il datum chiamante e quello preso in input. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con datum della medesima tipologia con valore `!= 0`;
- Correttamente istanziato con datum della medesima tipologia con valore `== 0`;
- Correttamente istanziato con datum di tipologia diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int!=0")`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int==0")`
- `datum = DatumFactory.createFloat4("float")`

3.2.2 Float4Datum

Non viene riportata la category partition di questa classe poiché risulta essere logicamente equivalente a quanto visto nella classe Int4Datum.

3.2.3 TextDatum

Andiamo ad analizzare i seguenti metodi pubblici esposti all'interno della classe:

- `public int compareTo(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un valore intero a seconda che il datum preso in input sia uguale o diverso al datum che richiama la funzione. In particolare il metodo esegue uno switch-case per determinare con quale tipologia di Datum è stata presa come input, e se quindi effettivamente il metodo può essere generato un risultato. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
- Istanza null;
 - Correttamente istanziato con tipologia del datum presente nello switch-case;
 - Correttamente istanziato con tipologia del datum non presente nello switch-case.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
 - datum = DatumFactory.createText("aText")
 - datum = DatumFactory.createInt4("aInt")
- public boolean equals(Object obj): Questo metodo ritorna un valore booleano eseguendo la comparazione di obj preso in input e del datum chiamante. In particolare, se i due sono uguali, allora verrà restituito il valore true, false altrimenti. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con obj == datum;
 - Correttamente istanziato con obj != datum;

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- obj = null
 - obj = (TextDatum) DatumFactory.createText("text")
 - datum = (Int4Datum) DatumFactory.createInt4("int")
- public Datum equalsTo(Datum datum): Questo metodo si occupa di verificare se il tipo di Datum preso in input sia identico al Datum che richiama il metodo. Il metodo, anche se restituisce l'oggetto complesso Datum, andrà successivamente a convertirlo in un valore Booleano, se l'istanza del datum che si aspetta il metodo è presente all'interno dello switch-case, quindi in particolare restituirà true se i due datum hanno lo stesso valore, false altrimenti. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con valori diversi;
 - Correttamente istanziato con valori uguali;
 - Correttamente istanziato con tipologia non presente nello switch-case

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- datum = null
- datum = DatumFactory.createText("sametext")
- datum = DatumFactory.createText("difText")
- datum = DatumFactory.createInt4("int")

3.2.4 TimeDatum

Andiamo ad analizzare i seguenti metodi pubblici esposti all'interno della classe:

- `public Datum plus(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla somma del datum chiamante e del datum preso in input. Non tutte le tipologie di datum possono essere tra loro sommate, quindi viene eseguito un switch-case all'interno del metodo che si occupa prima di tutto della determinazione del tipo di datum in input, successivamente, se il tipo è presente all'interno della casistica consentita in modo da produrre un risultato. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziamento:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum avente tipologia presente nello switch-case;
 - Correttamente istanziato con datum avente tipologia non presente nello switch-case.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createInterval("someTime")`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int")`
- `public Datum minus(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un Datum con valore pari alla differenza del datum chiamante e del datum preso in input. Come per il metodo precedente, anche in questo caso viene eseguito un switch-case per la determinazione delle diverse tipologie di datum, in modo da capire se effettivamente sia consentito il metodo tra il datum chiamante e quello preso in input. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziamento:
 - Istanza null;
 - Correttamente istanziato con datum avente tipologia presente nello switch-case;
 - Correttamente istanziato con datum avente tipologia non presente nello switch-case.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createInterval("someTime")`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int")`

- `public Datum equalsTo(Datum datum)`: Questo metodo si occupa di verificare se il tipo di Datum preso in input sia identico al Datum che richiama il metodo. Il metodo, anche se restituisce l'oggetto complesso Datum, andrà successivamente a convertirlo in un valore Booleano, se l'istanza del datum che prende in input sarà di tipo "TIME". Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con datum avente tipologia presente nello switch-case;
- Correttamente istanziato con datum avente tipologia non presente nello switch-case.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createTime("someTime")`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int")`

- `public int compareTo(Datum datum)`: Questo metodo ritorna un valore intero a seconda che il datum preso in input sia uguale o diverso al datum che richiama la funzione. In particolare il metodo esegue la comparazione solamente se il datum in input è di tipo "TIME", andando successivamente a restituire un valore booleano che va a determinare se i valori dei due datum comparati sia uguali o meno, restituendo true o false a seconda dei casi. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con tipologia del datum "TIME";
- Correttamente istanziato con tipologia del datum diversa.

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createTime("someTime")`
- `datum = DatumFactory.createInt4("int")`

- `public boolean equals(Object obj)`: Questo metodo ritorna un valore booleano eseguendo la comparazione di obj preso in input e del datum chiamante. In particolare, se i due sono uguali, allora verrà restituito il valore true, false altrimenti. Essendo Datum un oggetto complesso, possiamo pensare a tre diverse tipologie di istanziazione:

- Istanza null;
- Correttamente istanziato con `obj == datum`;

- Correttamente istanziato con `obj != datum`

Possiamo a questo punto andare a determinare la test suite minimale, individuata da:

- `datum = null`
- `datum = DatumFactory.createTime("sameTime")`
- `datum = DatumFactory.createTime("differentTime")`

Capitolo 4

Implementazione dei casi di Test

Per l'implementazione dei casi di test è stato sfruttato il framework JUnit. In particolare per l'esecuzione delle diverse casistiche ottenute tramite la `category partition`, la classe sfrutta l'annotazione `@RunWith(Parameterized.class)`, in modo tale da poter andare a definire i parametri di input che prende il costruttore della classe di test al fine di eseguire i test con differenti valori assegnati. Oltre a questo, per la preparazione dell'ambiente di test, sono stati sfruttate anche le annotazioni fornite da JUnit di `@Before`, `@After`, `@BeforeClass` e `@AfterClass` per andare a richiamare dei metodi specifici necessari alla preparazione dell'ambiente di test prima dell'esecuzione effettiva dei metodi.

4.1 Test-Case e preparazione dell'ambiente di Test

Andiamo adesso a vedere nel dettaglio i metodi di test che sono stati sviluppati.

4.1.1 Bookkeeper

BufferedChannel

Per questa classe sono state create due differenti classi che ne implementano i test, in particolare una per la lettura e l'altra per la scrittura (quindi per i metodi `read()` e `write()` esposti). Nei casi visti attraverso la `category partition` abbiamo dovuto commentare i valori per il run numero 2 dei test, in quanto va a generare un ciclo infinito, dovuto al fatto che i valori di `writeCapacity` e la lunghezza del `writeBuffer` sono entrambi pari a 0.

Per quanto riguarda la preparazione dell'ambiente di test, invece, sono stati utilizzati i seguenti metodi:

- `close()`: Questo metodo ha come annotazione `@AfterClass`, quindi viene eseguito solamente una volta dopo l'esecuzione di tutti i metodi di test. Il suo compito è quello di andare a chiudere il `BufferedChannel` istanziato precedentemente.

- `validByteBufAlreadyWrited(int length)`: Questo metodo restituisce un oggetto di tipo `byteBuf` con lunghezza determinata dalla variabile `length` che risulta essere già popolata da scritture random.
- `byteBufNoWrite(int lenght)`: Questo metodo restituisce un oggetto di tipo `byteBuf` con lunghezza determinata dalla variabile `length`.

BookieStatus

Per questa classe è stato possibile testare tutti gli input definiti dal `category partition`. Per quanto riguarda l'esecuzione dei metodi di test, invece, è stato necessario preparare inizialmente l'ambiente di esecuzione. Questo è stato fatto attraverso le seguenti funzioni:

- `createDir()`: Questo metodo ha come annotazione `@BeforeClass`, quindi viene eseguito solamente una volta prima dell'esecuzione di tutti i metodi di test. Il suo compito è quello di andare a creare una directory che verrà poi data in input ai metodi `write()` e `read()` esposti da `BookieStatus`.
- `deleteDir()`: Questo metodo ha come annotazione `@AfterClass`, quindi viene eseguito solamente una volta dopo l'esecuzione di tutti i metodi di test. Il suo scopo è quello di andare ad eliminare tutte le scritture effettuate dai metodi di test ed anche la cartella creata attraverso il metodo `createDir()` eseguito precedentemente.

una volta che l'ambiente di test è pronto, i metodi `read()` e `write()` esposti da `BookieStatus` potranno essere effettivamente eseguiti, quindi in particolare sarà possibile eseguire una scrittura persistente di un bookie e la sua lettura successivamente.

4.1.2 Tajo

Int4Datum

Per quanto riguarda questa classe, è stato possibile eseguire i test con i valori determinati dalla `category partition`, senza l'ausilio di funzioni che preparassero l'ambiente di Test. La classe `Datum`, per essere istanziata, sfrutta la classe `datumFactory`, che implementa il pattern dell'abstract Factory, quindi a seconda della tipologia di `Datum` che si vuole, si andranno a richiamare diverse funzioni, quindi per ottenere una istanza corretta di `Int4Datum` richiameremo la funzione `createInt4(...)`

Float4Datum

Per quanto riguarda questa classe, è stato possibile eseguire i test con i valori determinati dalla `category partition`, senza l'ausilio di funzioni che preparassero l'ambiente di Test. Vale lo stesso discorso fatto precedentemente.

TextDatum

Per quanto riguarda questa classe, è stato possibile eseguire i test con i valori determinati dalla `category partition`, senza l'ausilio di funzioni che preparassero l'ambiente di Test. Vale lo stesso discorso fatto precedentemente.

TimeDatum

Per quanto riguarda questa classe, è stato possibile eseguire i test con i valori determinati dalla *category partition*, senza l'ausilio di funzioni che preparassero l'ambiente di Test. Vale lo stesso discorso fatto precedentemente.

4.2 Adeguatezza dei Test attraverso Jacoco

Per quanto concerne la misurazione dell'adeguatezza dei casi di test, è stato utilizzato il plugin JACOCO. In particolare, per includerlo all'interno del progetto, è stato modificato il pom principale del progetto, andando ad aggiungere la seguente riga di comando:

Listing 4.1: pom.xml del modulo principale

```
1 <aggregate.report.dir>REFERMODULE/target/site/jacoco-aggregate/
   jacoco.xml</aggregate.report.dir>
```

Questa infatti ha il compito di andare a comunicare a Jacoco dove andare a posizionare il report una volta generato. Per il funzionamento di Jacoco stesso, invece, è stato aggiunto il plugin all'interno del pom principale del progetto. Inoltre è stato modificato anche il pom contenente le classi di test, aggiungendo come proprietà:

Listing 4.2: pom.xml del modulo delle classi da testare

```
1 <properties>
2   <sonar.coverage.jacoco.xmlReportPaths>${project.basedir}
   {}/../${aggregate.report.dir}</sonar.coverage.jacoco.
   xmlReportPaths>
3 </properties>
```

Questa risulta essere necessaria alla determinazione della locazione del report di jacoco, ed inoltre è utilizzata anche da SonarCloud per andare a determinare dove andare a prendere il report per mostrarne la coverage una volta eseguita la build del progetto su travis-CI.

Infine, nel modulo fittizio da noi creato, durante la build del progetto è stato inserito il plugin Jacoco che va ad eseguire il report quando viene eseguita la fase *Verify* di Maven. All'interno di questo pom è stata inoltre necessario immettere la dipendenza con il modulo contenente le classi da voler testare. Prendendo come esempio Bookkeeper, quindi, si avrà:

Listing 4.3: pom.xml del modulo fittizio

```
1 <dependencies>
2   <!-- TEST DEPENDENCIES -->
3   <dependency>
4     <groupId>org.apache.bookkeeper</groupId>
5     <artifactId>CLASS-TEST MODULE</artifactId>
6     <version>4.11.0-SNAPSHOT</version>
7   </dependency>
8 </dependencies>
```

Per quanto riguarda i risultati stessi ottenuti da Jacoco, questi tengono conto di tutti i metodi presenti all'interno della classe, quindi sono dipendenti dall'effort speso nella creazione dei casi di test. In particolare esistono metodi che

hanno delle istruzioni non raggiungibili, quindi avere un risultato pari al 100% di coverage potrebbe, in alcuni casi, essere impossibile. Nelle classi di test che sono state eseguite, comunque, sono stati implementati anche altri metodi di test, differenti da quelli che abbiamo visto nella category partition, per cercare di aumentare il più possibile la coverage calcolata attraverso Jacoco.

4.3 Aumento della Coverage calcolata da Jacoco

Per l'aumento della coverage calcolata da Jacoco, sono stati eseguiti ulteriori casi di test, presenti sia all'interno di nuovi metodi creati precedentemente, sia all'interno di metodi precedentemente esistenti. Ne riportiamo alcuni per entrambi i progetti:

4.3.1 Bookkeeper

BufferedChannel

Oltre ad altri run eseguiti con valori in input differenti rispetto a quelli visti nella category partition, sono stati aggiunti altri metodi di test, presente nella classe TestBufferedReaderWrite. I metodi sono i seguenti:

- `testFlush()`: Questo metodo va a testare la funzione `flush()` esposta all'interno di `BufferedChannel`, la quale, una volta eseguita, si occupa di andare a scrivere i file all'interno del `fileChannel`. L'assert di questa funzione si basa proprio su questo, in quanto il metodo `flush`, risulta essere `void`
- `testForceWrite()`: Questo metodo va a testare la funzione `forceWrite(...)`, andiamo ad eseguire un `Assert` sul ritorno stesso della funzione, che identifica la posizione del `writeBuffer` al momento della chiamata.
- `testClear()`: Questo metodo va a testare la funzione `clear()`, la quale una volta chiamata va ad impostare a reimpostare la variabile `writerIndex` del `ByteBuf` associato al `BufferedChannel` di riferimento.
- `testGetNumOfBytesInWriteBuffer()`: Questo metodo va a testare la funzione `getNumOfBytesInWriteBuffer()` andando a verificare il ritorno della funzione tramite l'assert una volta eseguita una scrittura.
- `testGetUnpersistedBytes()`: Questo metodo va a testare la funzione `getUnpersistedBytes()`, la quale ritorna il numero di `unpersistedBytes` associati al `BufferedChannel`.

BookieStatus

Gli altri metodi di test aggiunti per aumentare la coverage sono i seguenti:

- `testWritable()`: Questo metodo va a testare la funzione `isInWritable()`, quindi andiamo ad eseguire la verifica del ritorno booleano attraverso l'assert.

- `testWritableAfterReadOnly()`: Questo metodo va a testare la funzione `isInReadOnlyMode()`, quindi ci aspettiamo un valore booleano conforme alla specifica del metodo.
- `testSetToWritable()`: Questo metodo va a testare la funzione `setToWritableMode()`, quindi andiamo a verificare semplicemente che il valore booleano restituito sia conforme alla specifica del metodo.
- `writeToDirTest()`: Questo metodo va a testare la funzione `writeToDirectories(...)`, per eseguirlo correttamente diamo come input al metodo la directory precedentemente creata attraverso il metodo `createDir()`, verificando successivamente che la scrittura non restituisca eccezioni.

4.3.2 Tajo

Int4Datum

Anche in questo caso, come per Bookkeeper, andiamo ad aumentare la coverage calcolata da Jacoco andando a testare ulteriori metodi che non sono stati considerati all'interno del Category Partition. I metodi aggiunti sono i seguenti:

- `testInverse()`: Questo metodo va a testare la funzione `inverseSign()`, andando ad eseguire la verifica sul valore di ritorno, ottenuto dall'inverso del datum richiamante la funzione.
- `testEqual()`: Questo metodo va a testare la funzione `equal()`, andando quindi a verificare che effettivamente il datum chiamante e quello preso in input abbiano il medesimo valore e siano dello stesso tipo.
- `asTest()`: Questa funzione va a testare tutte le funzioni di tipo "as" esposte dalla classe.

Float4Datum

Non riportiamo i metodi aggiunti in quanto sono logicamente identici a quelli trovati all'interno della classe *Int4Datum*.

TextDatum

Per questa classe, l'unico metodo aggiunto interamente per la coverage è `asTest()`, che ha la medesima funzione vista all'interno della classe *Int4Datum*.

TimeDatum

I metodi aggiunti per l'aumento della coverage sono i seguenti:

- `asTest()`: Questa funzione va a testare tutte le funzioni di tipo "as" esposte dalla classe.
- `sizeTest()`: Questa funzione va a testare il metodo `size`, che va a ritornare la size del datum che richiama il metodo.

- `getTest()`: Questa funzione va a testare i metodi di tipo Get esposti dalla classe, quindi per un datum temporale andiamo a ricavare il valore delle ore, minuti, secondi e millisecondi.

4.4 Mutazioni dei test attraverso PIT

Per la misurazione dell'adeguatezza dei test rispetto alle mutazioni è stato utilizzato il plugin PIT¹. Per la sua inclusione all'interno del progetto, come visto per il plugin Jacoco, sono stati modificati i pom del progetto stesso. In particolare sono stati aggiunti i seguenti frammenti di codice:

Listing 4.4: pom.xml del modulo delle classi da testare

```
1 <dependency>
2   <groupId>org.pitest</groupId>
3   <artifactId>pitest-maven</artifactId>
4   <version>1.4.11</version>
5 </dependency>
```

Listing 4.5: pom.xml del modulo delle classi da testare

```
1 <plugin>
2   <groupId>org.pitest</groupId>
3   <artifactId>pitest-maven</artifactId>
4   <version>1.4.11</version>
5   <configuration>
6     <targetClasses>
7       <param>org.apache.bookkeeper.bookie.BufferedChannel
8         </param>
9       <param>org.apache.bookkeeper.bookie.BookieStatus</
10        param>
11     </targetClasses>
12     <targetTests>
13       <param>org.apache.bookkeeper.bookie.
14         BookieStatusTest</param>
15       <param>org.apache.bookkeeper.bookie.
16         TestBufferedChannelRead</param>
17       <param>org.apache.bookkeeper.bookie.
18         TestBufferedChannelWrite</param>
19     </targetTests>
20   </configuration>
21 </plugin>
```

Listing 4.6: pom.xml del modulo delle classi da testare

```
1 <reporting>
2   <plugins>
3     <plugin>
4       <groupId>org.pitest</groupId>
5       <artifactId>pitest-maven</artifactId>
6       <version>1.4.11</version>
7     </plugin>
8   </plugins>
9 </reporting>
```

¹Il report completo ottenuto da pit è presente all'interno della cartella pit-reports

```

8         <reportSet>
9             <reports>
10                 <report>report</report>
11             </reports>
12         </reportSet>
13     </reportSets>
14 </plugin>
15 </plugins>
16 </reporting>

```

tutti gli altri pom degli altri moduli, invece, non hanno subito variazioni. Anche in questo caso, come visto per il plugin Jacoco, il numero di mutazioni e la percentuale di mutanti "Killed" si riferiscono all'intera classe individuata attraverso il <targetClasses>. Nel numero di mutanti totali, è anche presente il numero di mutanti che non vengono coperti, in quanto i casi di test non vanno a testare quelle parti del codice. A causa dell'esistenza di porzioni di codice a volte irraggiungibili, in generale, potrebbe essere impossibile avere una copertura dei mutanti pari al 100%.

Per quanto riguarda la copertura delle mutazioni individuate da PIT, la suite test minimale non è risultata adatta a questo scopo ed è stato necessario aggiungere nuovi casi di test per andare a coprire parti del codice che prima non venivano coperte. In particolare possiamo vederle nel dettaglio:

4.4.1 Bookkeeper

BufferedChannel

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 60 mutanti, dei quali, con i test effettuati, 41 di questi risultano essere stati uccisi. Questi mutanti uccisi sono state ricavate andando a considerare il category partition sviluppato ed andando anche a considerare dei nuovi metodi di test per aumentare la line coverage dei metodi della classe da testare. Le mutazioni prese in considerazione nel conteggio tengono conto anche di porzioni di codice "non coperto", per i quali non esistono metodi all'interno della classe di test che, appunto, vadano a testare quella parte di codice. E' inoltre necessario considerare che alcune parti del codice risultano essere irraggiungibili, andando quindi a generare dei mutanti che non possono essere uccisi. Possiamo riportare alcuni esempi di mutanti che non sono stati uccisi attraverso i test effettuati:

- linee 180-181 riferite al metodo flushAndForceWrite(...): L'esecuzione del metodo risulta essere equivalente al SUT per quanto riguarda la strong mutation, ma non per la weak mutation, in quanto la mancata chiamata del metodo flushAndForceWrite(...) necessariamente andrà a produrre un risultato diverso da quello aspettato.
- linea 266 riferita al metodo read(...): L'esecuzione del metodo risulta essere equivalente al SUT per quanto riguarda strong mutation, ma non per weak mutation, in quanto non considerando il branch decisionale (readBytes<=0), allora effettivamente si potrebbe avere un indice negativo, e quindi un risultato diverso rispetto a quello aspettato.

BookieStatus

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 27 mutanti, dei quali, con i test effettuati, 18 di questi risultano essere stati uccisi. Come visto per `BufferedChannel`, anche in questo caso i mutanti uccisi sono ricavati sia attraverso la considerazione della `category partition` sia attraverso la considerazione di nuovi metodi di test effettuati per andare ad aumentare la coverage dei metodi sulla classe da testare. Riportiamo anche in questo caso alcuni esempi di mutanti che non sono stati uccisi attraverso i test effettuati:

- linea 162 in riferimento al metodo `writeToFile(...)`: L'esecuzione del metodo risulta essere equivalente al SUT sia per quanto riguarda `weak mutation` che `strong mutation`, infatti non eseguendo il branch decisionale, comunque il risultato effettivo del metodo richiamato non verrebbe alterato.
- linea 128 in riferimento al metodo `writeToFile(...)`: L'esecuzione del metodo risulta essere equivalente al SUT per quanto riguarda `strong mutation`, ma non per `weak mutation`, in quanto non eseguendo il metodo `write(...)` effettivamente verrebbe prodotto un risultato diverso da quello aspettato.

4.4.2 Tajo

Int4Datum

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 143 mutanti, dei quali, attraverso i test effettuati, 128 risultano essere stati uccisi. Come visto per `Bookkeeper`, anche in questo caso i mutanti uccisi sono stati ricavando considerando test provenienti sia dal `category partition` effettuato che da ulteriori test per l'aumento generale della coverage. Riportiamo di seguito alcuni esempi di mutanti che non sono stati uccisi attraverso i test effettuati:

- linea 213 in riferimento al metodo `plus(...)`: Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla `strong mutation`, in quanto viene comunque restituito un oggetto di tipo `datum`, ma rispetto a `weak mutation` risulta essere differente, in quanto rimuovendo la chiamata al metodo `plusDays(...)` verrebbe restituito un `datum` di differente valore.
- linea 237 in riferimento al metodo `minus(...)`: Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla `strong mutation`, in quanto viene comunque restituito un oggetto di tipo `datum`, ma rispetto a `weak mutation` risulta essere differente, in quanto rimuovendo la chiamata al metodo `plusDays(...)` verrebbe restituito un `datum` di differente valore..

Float4Datum

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 142 mutanti, dei quali, attraverso i test effettuati, 126 risultano essere stati uccisi. Come visto per `Bookkeeper`, anche in questo caso i mutanti uccisi sono stati ricavando considerando test provenienti sia dal `category partition` effettuato che da ulteriori test per l'aumento generale della coverage. Riportiamo di seguito alcuni esempi di mutanti che non sono stati uccisi attraverso i test effettuati:

- linea 244 in riferimento al metodo `minus(...)`: Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla strong mutation, in quanto viene effettivamente restituito il ritorno che il metodo si aspetta, ma rispetto a weak mutation risulta essere differente, in quanto rimuovendo la chiamata al metodo `plusDays(...)` verrebbe restituito un risultato differente.
- linea 220 in riferimento al metodo `plus(...)`: Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla strong mutation, in quanto viene effettivamente restituito il ritorno che il metodo si aspetta, ma rispetto a weak mutation risulta essere differente, in quanto rimuovendo la chiamata al metodo `plusDays(...)` verrebbe restituito un risultato differente.
- linea 268 in riferimento al metodo `multiply(...)`: Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla strong mutation, in quanto viene effettivamente restituito il ritorno che il metodo si aspetta, ma rispetto a weak mutation risulta essere differente, in quanto andando ad eseguire la mutazione verrebbe restituito un risultato differente rispetto a quello che ci si aspetta.

TextDatum

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 21 mutanti, dei quali, attraverso i test effettuati, 19 risultano essere stati uccisi. Come visto per Bookkeeper, anche in questo caso i mutanti uccisi sono stati ricavando considerando test provenienti sia dal category partition effettuato che da ulteriori test per l'aumento generale della coverage. In questo caso specifico i due mutanti sopravvissuti sono derivati dalla mancanza di coverage per i metodi esposti dalla classe.

TimeDatum

L'esecuzione di Pit per la classe ha portato alla generazione di 40 mutanti, dei quali, attraverso i test effettuati, 37 risultano essere stati uccisi. Come visto per Bookkeeper, anche in questo caso i mutanti uccisi sono stati ricavando considerando test provenienti sia dal category partition effettuato che da ulteriori test per l'aumento generale della coverage. Riportiamo di seguito l'unico mutante che non è stato ucciso con i test effettuati (gli altri due mutanti risultano essere sopravvissuti per mancanza di coverage):

–linea 143 in riferimento al metodo `minus(...)`:Risulta essere equivalente al SUT in riferimento alla strong mutation, in quanto viene comunque restituito un oggetto di tipo `datum`, ma rispetto a weak mutation risulta essere differente, in quanto rimuovendo la chiamata al metodo `plusDays(...)` verrebbe restituito un `datum` di differente valore.

Capitolo 5

Links

Di seguito riportiamo i link per GitHub, Travi-CI e SonarCloud dei progetti analizzati:

5.1 Bookkeeper

- GitHub: <https://github.com/GlaAndry/bookkeeper>
- Travis-CI: <https://travis-ci.com/github/GlaAndry/bookkeeper>
- SonarCloud: https://sonarcloud.io/dashboard?id=GlaAndry_bookkeeper

5.2 Tajo

- GitHub: <https://github.com/GlaAndry/tajo>
- Travis-CI: <https://travis-ci.com/github/GlaAndry/tajo>
- SonarCloud: https://sonarcloud.io/dashboard?id=GlaAndry_tajo