

# Software Konstruktion

Jan Fässler, Fabio Oesch, Luzi Bruder & Fabian Stebler

2. Semester (FS 2012)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Grundlagen der SW-Konstruktion</b>	<b>1</b>
1.1	Grundlegende Komponenten: . . . . .	1
1.2	SW-Konstruktion (Def) . . . . .	1
1.3	Qualität einer Software . . . . .	1
1.4	Aufbau einer Umgebung für SW-Konstruktion . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Konfigurations- und Versionsmanagement</b>	<b>2</b>
2.1	Symptome von einem schlechten Versionsmanagement . . . . .	2
2.2	Versionsmanagement der Dateien . . . . .	2
2.3	Versionsmanagement . . . . .	2
2.4	Bestandteile eines Konfigurationsmanagement . . . . .	2
2.5	Nummerierung von Revisionen . . . . .	3
2.6	Merging . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Build Automation</b>	<b>4</b>
3.1	Anforderungen für Build-Automation . . . . .	4
3.2	Visualisierung Build-Automation . . . . .	4
3.3	CRISP Builds . . . . .	4
3.4	Ant-Script . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Continuous Integration</b>	<b>8</b>
4.1	Vorteile . . . . .	8
4.2	Nachteile . . . . .	8
4.3	Integration ist defekt wenn... . . . .	8
4.4	Anwendung von CI . . . . .	9
4.5	Agiler Prozess . . . . .	9
4.6	Jenkins . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Unit Testing</b>	<b>10</b>
5.1	Aspekte des Testings . . . . .	10
5.2	Der Testprozess . . . . .	10
5.3	Gute Tests . . . . .	10
5.3.1	Right-BICEP Testliste für Tests . . . . .	10
5.4	Bestimmen von Testwerten: . . . . .	10
5.5	Test Klasse . . . . .	11
5.6	Begriffserklärung . . . . .	11
5.7	HowTo . . . . .	11
5.7.1	Set Up . . . . .	11
5.7.2	Test Methode . . . . .	12
5.7.3	Tear Down . . . . .	12
5.7.4	Assertions . . . . .	12
5.7.5	Exception . . . . .	12
5.8	Beispiele . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Isolated Testing</b>	<b>14</b>
6.1	Test doubles in Unit Testing . . . . .	14
6.2	Mock Testing . . . . .	14
6.2.1	Einsatzbereich von Mock-Objekten . . . . .	14
6.3	EasyMock . . . . .	15
6.3.1	Spezielle Vorteile von EasyMock . . . . .	15
6.3.2	Ablauf . . . . .	16
6.3.3	Befehle . . . . .	16
6.3.4	Beispiel . . . . .	17

<b>7</b>	<b>Software Quality Metrics</b>	<b>19</b>
7.1	Was ist Software Qualität?	19
7.2	Metric (Def)	19
7.3	Cyclomatic Complexity	20
7.4	Cohesion and Coupling Metrics	20
7.4.1	LCOM	20
7.4.2	Emma Features (Java-Code-Coverage Instrument)	21
7.4.3	Warum Metrics verwenden?	21
<b>8</b>	<b>Refactoring</b>	<b>22</b>
8.1	Problems	22
8.2	Code Smells	22
8.3	How To	23
8.3.1	Extract Method	23
8.3.2	Self Encapsulate Field	23
8.3.3	Move Method	23
8.3.4	Replace Temp with Query	23
8.3.5	Replace Type Code with State/Strategy	24
8.3.6	Replace Conditional with Polymorphism	24
<b>9</b>	<b>Coding Style &amp; Clean Code</b>	<b>25</b>
9.1	Warum soll man Code Conventions befolgen?	25
9.2	API Documentation	25
9.3	Klassen/Interface Dokumentation	25
9.4	Methoden Dokumentation	26
9.5	Wichtig zu beachten	26
9.6	JavaDoc	26
9.6.1	Tags In javadoc Comments	26
9.7	Programming Practices	27
9.8	Checkstyle	27
<b>10</b>	<b>Logging</b>	<b>28</b>
10.1	Vorteile	28
10.2	Log4j	28
10.3	Konzept	28
10.4	Logging Levels	28
10.5	Aufbau des Loggers	29
10.6	Verschiedene Appender	29
10.7	PatternLayout Platzhalter	29
10.8	Best Practices	30
<b>11</b>	<b>GUI- Testing</b>	<b>32</b>
11.1	Zweck von GUI Tests test?	32
11.2	How to GUI-Testing	32
11.2.1	Manuell	32
11.2.2	Capture / Replay	32
11.2.3	Scripting - In a seperate scripting language	32
11.2.4	Integrated Test Framework (Unit Test Programming Style)	33
11.3	FEST (GUI-Testing Tool)	33
11.3.1	Workflow	33

<b>12 Web und Akzeptanztests</b>	<b>36</b>
12.1 Herausforderungen bei Webtests . . . . .	36
12.2 Selenium Testing System . . . . .	36
12.2.1 Wie ist Selenium aufgebaut? . . . . .	36
12.2.2 Was bietet Selenium? . . . . .	36
12.3 Die Kundensicht . . . . .	36
12.3.1 Eigenschaften eines Geschäftsprozesses . . . . .	36
12.3.2 Feedback . . . . .	37
12.3.3 Herausforderung beim Erstellen von Akzeptanztests . . . . .	37
12.4 FIT - Framework for Integrated Testing . . . . .	37
12.4.1 Einleitung . . . . .	37
12.4.2 Architekturkonzept . . . . .	37
12.4.3 Vorgehenskonzept . . . . .	38
12.4.4 Hinweise zur Testspezifikation . . . . .	38
12.4.5 FIT Fixtures . . . . .	38
12.4.6 Testimplementierung . . . . .	39
12.4.7 Hinweise zur Testimplementation . . . . .	39
<b>13 Zusätzlicher Sourcecode</b>	<b>40</b>

# 1 Grundlagen der SW-Konstruktion

## 1.1 Grundlegende Komponenten:

- Coding und Debugging
- Detailliertes Design
- Construction Planning
- Unit Testing
- Integration
- Integration Testing

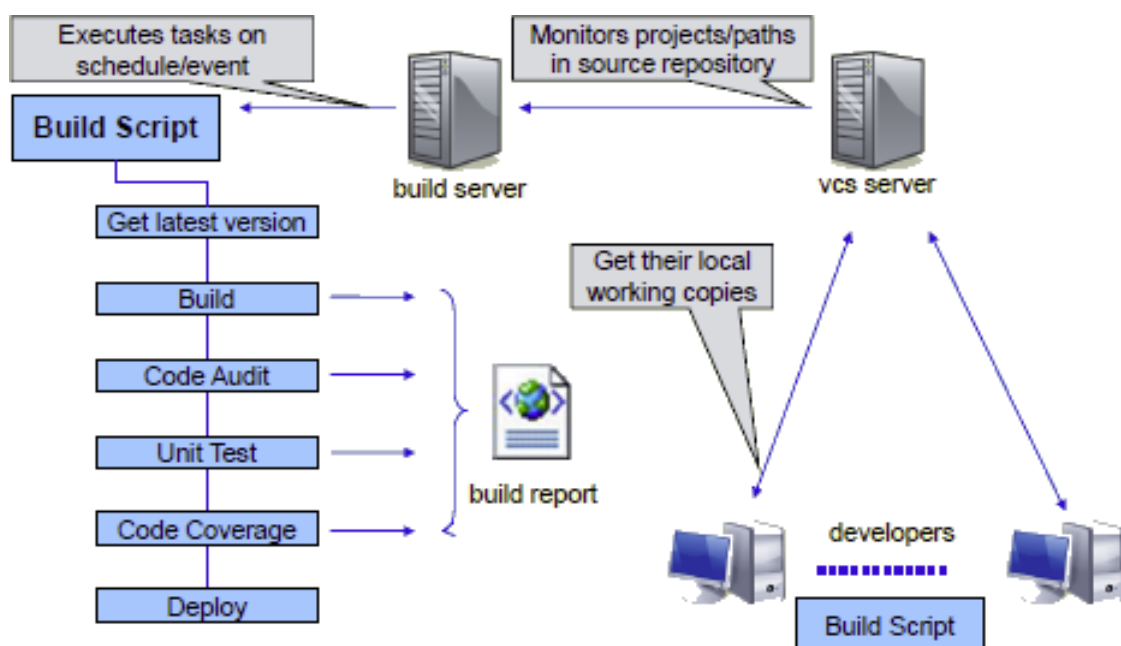
## 1.2 SW-Konstruktion (Def)

Fundamentaler Akt des Software-Engineerings: Das Erstellen von funktionalem und bedeutungsvoller Software durch eine Kombination von Coding, Validation und Testing.

## 1.3 Qualität einer Software

- Reliability (Fehlerfrei)
- Reusability (Spätere Verwendung)
- Extendibility (Erweiterung)
- Understandability (u.a. Wartung)
- Efficiency
- Usability
- Testability
- Portability (SW übertragen)
- Functionality

## 1.4 Aufbau einer Umgebung für SW-Konstruktion



## 2 Konfigurations- und Versionsmanagement

### 2.1 Symptome von einem schlechten Versionsmanagement

- Alte Bugs tauchen wieder auf
- Alte Releases können nicht gebuildet werden
- Alte Releases können nicht gefunden werden
- Dateien gehen verloren
- Dateien sind plötzlich verändert
- Der selbe Code existiert in mehreren Projekten
- Zwei Entwickler arbeiten an Datei

### 2.2 Versionsmanagement der Dateien

#### unter Versionsmanagement

- Sourcecode
- Sourcefiles
- Konfigurationsdateien
- Properties
- Build Files
- Ressourcen Files
- Benutzer-Doku

#### nicht unter Versionsmanagement

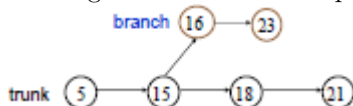
- Alle generierten Dateien
- Generierte Javadoc
- Binaries
- Log-Dateien
- Testergebnisse

### 2.3 Versionsmanagement

- Repository: Datenbank, alle Dateien abgespeichert
- Working copy: Lokale Kopie
- Checkout: repo → working copy
- Commit: working copy → repo
- Update: Inline-Update
- Tagging: Snapshots vom Code



- Branching: Alternative Development-Version



### 2.4 Bestandteile eines Konfigurationsmanagement

- Versions- und Releasemanagement
- Systembuilding (Tools wie ANT)
- Änderungsmanagement
- Planung von Konfigurationsmanagement

## 2.5 Nummerierung von Revisionen

### 1. checkout

- src/Main.java: 4
- src/Class.java: 4
- build/build.xml: 4

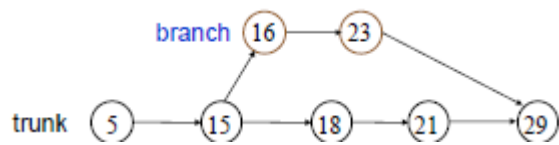
### 2. Edit build.xml

- src/Main.java: 4
- src/Class.java: 4
- build/build.xml: 8

### 3. update

- src/Main.java: 11
- src/Class.java: 11
- build/build.xml: 11

## 2.6 Merging

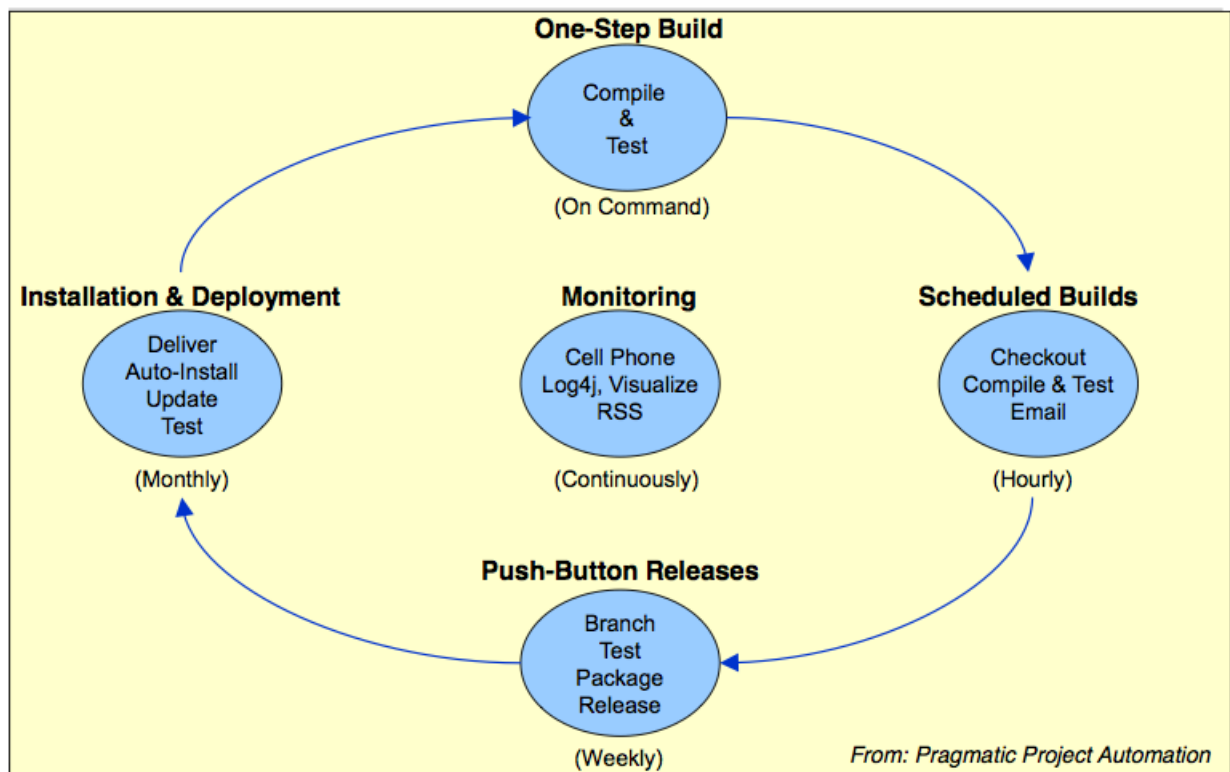


## 3 Build Automation

### 3.1 Anforderungen für Build-Automation

- Build Server
- Versionsmanagement
- Tools
- Vor Ende des Tages eingetragener Code
- Build-fähiger Code
- Unit-Tests

### 3.2 Visualisierung Build-Automation



### 3.3 CRISP Builds

- Complete** Alle dazugehörigen Ressourcen inbegriffen
- Repeatable** Beliebig vielmal wiederholbar
- Informative** Stellt wichtige Informationen bereit
- Schedulable** Komplett und wiederholbar
- Portable** Unabhängig von Maschine



### 3.4 Ant-Script

Listing 1: Ant Script 1

```
1 <project name="Software Construction Lab" default="compile" basedir="..">
2   <property file="build/build.properties" />
3
4   <!-- The application's classpath -->
5   <path id="application.classpath">
6     <fileset dir="${lib.dir}">
7       <include name="**/*.jar" />
8     </fileset>
9   </path>
10
11  <!-- The build tools classpath -->
12  <path id="build.classpath">
13    <fileset dir="${build.lib.dir}">
14      <include name="*.jar" />
15    </fileset>
16    <path refid="application.classpath" />
17  </path>
18
19  <target name="clean">
20    <delete dir="${bin}" />
21    <delete dir="${log}" />
22  </target>
23
24  <target name="prepare" depends="clean">
25    <mkdir dir="${bin.classes.dir}" />
26    <mkdir dir="${bin.jar.dir}" />
27    <mkdir dir="${log.report.dir}" />
28    <mkdir dir="${log.report.test.dir}" />
29    <mkdir dir="${log.report.checkstyle.dir}" />
30  </target>
31
32  <target name="compile" depends="prepare" description="Compile the sources">
33    <javac includeantruntime="false" srcdir="${src.dir}" destdir="${bin.classes.dir}"
34      classpathref="application.classpath" deprecation="on" optimize="off" />
35    <copy todir="${bin.classes.dir}">
36      <fileset dir="${res.dir}">
37        <include name="**/*.xml" />
38        <include name="**/*.properties" />
39        <include name="**/*.png" />
40      </fileset>
41    </copy>
42  </target>
43
44  <target name="run" depends="jar" description="Run distributed application from
45    jar file">
46    <java jar="${bin.jar.dir}/${name}-${version}.jar" fork="true" />
47  </target>
48
49  <target name="jar" depends="junit" description="Create jar distribution">
50    <jar jarfile="${bin.jar.dir}/${name}-${version}.jar" basedir="${bin.classes.dir}"
51      excludes="**/*Test.class">
52      <manifest>
53        <attribute name="Main-Class" value="${main.class}" />
54        <attribute name="Class-Path" value="
55          ../../lib/dbunit-2.2.jar
56          ../../lib/hsqldb.jar" />
57      </manifest>
58    </jar>
59  </target>
60
61  <target name="testcompile" depends="compile" description="Compiles JUnit Tests">
62    <echo message="Compile Tests" />
63    <javac includeantruntime="false" srcdir="${test.dir}" destdir="${bin.classes.dir}"
64      classpathref="build.classpath" deprecation="on" optimize="off" />
```

```

61     <echo message="Copy compiled classes to bin directory" />
62     <copy todir="${bin.classes.dir}">
63         <fileset dir="${res.dir}">
64             <include name="**/*.xml" />
65             <include name="**/*.properties" />
66             <include name="**/*.png" />
67         </fileset>
68         <fileset dir="${test.dir}">
69             <include name="**/*.xml" />
70         </fileset>
71     </copy>
72 </target>
73
74 <target name="junit" depends="testcompile" description="Runs JUnit Tests">
75     <junit haltonfailure="yes" printsummary="yes">
76         <classpath>
77             <path refid="build.classpath"/>
78             <pathelement location="${bin.classes.dir}" />
79         </classpath>
80         <formatter type="xml"/>
81         <batchtest fork="true" todir="${log.report.test.dir}">
82             <fileset dir="${test.dir}" includes="**/*Test.java"/>
83         </batchtest>
84     </junit>
85 </target>
86
87 <target name="javadoc" depends="prepare" description="Creates the javadoc">
88     <delete dir="${doc.api.dir}" />
89     <javadoc sourcepath="${src.dir}" destdir="${doc.api.dir}" windowtitle="${name}
90         API">
91         <doctitle><![CDATA[<h1>${name} API</h1>]]></doctitle>
92         <bottom><![CDATA[<i>Copyright &#169; 2012 Dummy Corp. All Rights Reserved.</i>
93         >]]></bottom>
94         <tag name="todo" scope="all" description="To do:" />
95         <link offline="true" href="http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/"
96             packageListLoc="C:\tmp"/>
97         <link href="http://developer.java.sun.com/developer/products/xml/docs/api/" />
98     </javadoc>
99 </target>
100
101 <taskdef resource="checkstyletask.properties" classpath="${build.lib.dir}/
102     checkstyle-5.5-all.jar" />
103 <target name="checkstyle" depends="compile" description="Generates a report of code
104     convention violations.">
105     <checkstyle config="${build.dir}/swc_checks.xml">
106         <fileset dir="${src.dir}" includes="**/*.java"/>
107         <classpath>
108             <pathelement location="${bin.classes.dir}" />
109         </classpath>
110         <formatter type="xml" tofile="${log.report.checkstyle.dir}/checkstyle_report.
111             xml"/>
112         <formatter type="plain" tofile="${log.report.checkstyle.dir}/
113             checkstyle_report.txt"/>
114         <formatter type="plain" />
115     </checkstyle>
116 </target>
117
118 <target name="all" depends="checkstyle,javadoc,jar"/>
119
120 </project>

```

Listing 2: Ant Script 2a

```

1 <target name="junitreport">
2     <junitreport todir="${report.dir}">
3         <fileset dir="${report.dir}" includes="TEST-*.xml"/>
4         <report todir="${report.dir}" />
5     </junitreport>
6 </target>

```

---

### Listing 3: Ant Script 2b

```
1 <path id="application" location="${jar.dir}/${ant.project.name}.jar"/>
2 <target name="run" depends="jar">
3     <java fork="true" classname="${main-class}">
4         <classpath>
5             <path refid="classpath"/>
6             <path refid="application"/>
7         </classpath>
8     </java>
9 </target>
```

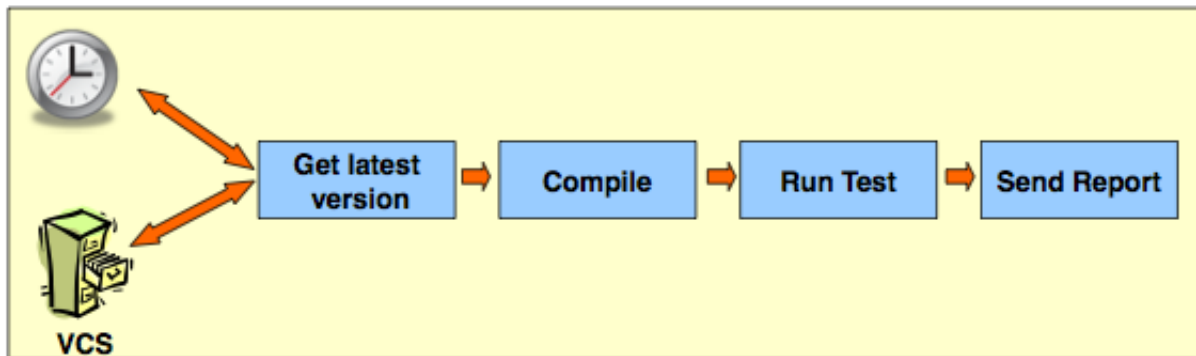
---

### Listing 4: Ant Script 2c

```
1 <project name="MyProject" default="dist" basedir=".">
2     <description>
3         simple example build file
4     </description>
5     <!-- set global properties for this build -->
6     <property name="src" location="src"/>
7     <property name="build" location="build"/>
8     <property name="dist" location="dist"/>
9
10    <target name="init">
11        <!-- Create the time stamp -->
12        <tstamp/>
13        <!-- Create the build directory structure used by compile -->
14        <mkdir dir="${build}"/>
15    </target>
16
17    <target name="compile" depends="init"
18        description="compile the source " >
19        <!-- Compile the java code from ${src} into ${build} -->
20        <javac srcdir="${src}" destdir="${build}"/>
21    </target>
22
23    <target name="dist" depends="compile"
24        description="generate the distribution" >
25        <!-- Create the distribution directory -->
26        <mkdir dir="${dist}/lib"/>
27
28        <!-- Put everything in ${build} into the MyProject-${DSTAMP}.jar file -->
29        <jar jarfile="${dist}/lib/MyProject-${DSTAMP}.jar" basedir="${build}"/>
30    </target>
31
32    <target name="clean"
33        description="clean up" >
34        <!-- Delete the ${build} and ${dist} directory trees -->
35        <delete dir="${build}"/>
36        <delete dir="${dist}"/>
37    </target>
38 </project>
```

---

## 4 Continuous Integration



### 4.1 Vorteile

- Teamzusammenarbeit
- Komplexe Systeme werden managebar
- Reduziertes Risiko
- Module werden gezwungen, zusammenzuarbeiten
- Automatisches compile, run, testing und deploy
- Frühes Identifizieren von Problemen
- Immer einen deploy-fähigen Build haben
- Immer Klarheit über den Status des Projekts haben
- Weniger Zeit in anspruch genommen um Fehler zu finden
- Weniger Zeit verschwendet wegen "broken code"
- Codequalität verbessern mit hinzugefügten Tasks
- Potenzielle Deploymentprobleme frühzeitig feststellen

### 4.2 Nachteile

- Schwierig ein bereits vorhandenes Projekt in ein CI zu importieren
- Systeme die Serverkomponenten benutzen
- DB-basierte Systeme müssen up-to-date sein

### 4.3 Integration ist defekt wenn...

- Build nicht erfolgreich
- Gesharte Komponenten funktionieren nicht überall gleich
- Unit-Tests nicht erfolgreich
- Code-Qualität schlecht (Conventions, Metrics)
- Deployment nicht erfolgreich

#### **4.4 Anwendung von CI**

- Ein einzelnes Code-Repo
- Build automatisieren
- Build testet automatisch
- Jeder commitet jeden Tag
- Jeder Commit sollte volle CI ausführen
- Testen in Klon von produktiver Umgebung
- Jeder hat den überblick
- Automatisches Deployment
- Keep the build fast
- Jeder kann die neuste Version leicht erhalten

#### **4.5 Agiler Prozess**

- Iterative Releases
- Planen von Builds
- Inkrementelles Implementieren
- Task für Task implementieren und immer wieder refactoring betreiben
- Report
- Output von CI ernst nehmen und bei Fehler Report

#### **4.6 Jenkins**

- Continuous Integration Server
- Building, testing, Code Coverage, Analyse, ...
- Detaillierter Output
- Schneller überblick über Builds
- Dashboard praktisch für mehre Projekte
- Viele Plugins

## 5 Unit Testing

### 5.1 Aspekte des Testings

**Validation:** Ist das Produkt überhaupt das, was gewünscht wurde?

**Verifikation:** Ist das Produkt korrekt programmiert

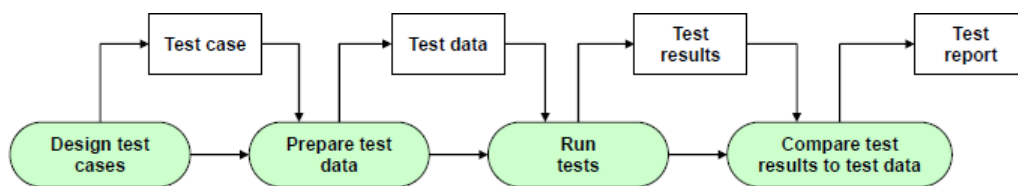
**Regression:** Iteratives Wiederholen von Tests

**Software Fault:** Statischer Defekt in der Software

**Software Error:** State der durch Fehlfunktion von Software erreicht wurde

**Software Failure:** Software widerspiegelt Requirements nicht

### 5.2 Der Testprozess



### 5.3 Gute Tests

**Automatic** Tests ausführen und Resultate überprüfen

**Thorough** Alles was fehlschlagen kann testen  $\Rightarrow$  Code coverage

**Repeatable** Egal wieviel mal der Test gemacht wird, das Resultat ist das selbe

**Independent** Test hängen nicht voneinander ab

**Professional** gleicher professioneller Standard wie für den Code benutzen

#### 5.3.1 Right-BICEP Testliste für Tests

**Right** Sind die Resultate richtig?

**B** Sind Randbedingungen (boundary) eingehalten worden?

**I** Können inverse Beziehungen überprüft werden?

**C** Sind die Resultate mit anderen Mittel cross-checked?

**E** Ist es möglich, Error Conditions zu erzwingen?

**P** Stimmt die Performance?

### 5.4 Bestimmen von Testwerten:

Für die Rechnung  $\sqrt{(X-1) \cdot (X+2)}$   $\rightarrow$  Testet man die folgenden Fälle:

**EC1**  $X \leq -2 \rightarrow$  Valid

**EC2**  $-2 < X < 1 \rightarrow$  Invalid

**EC3**  $X \geq 1 \rightarrow$  Valid

Auch immer wichtig: Werte wie MAX.VALUE und MIN.VALUE nicht ausser Acht lassen

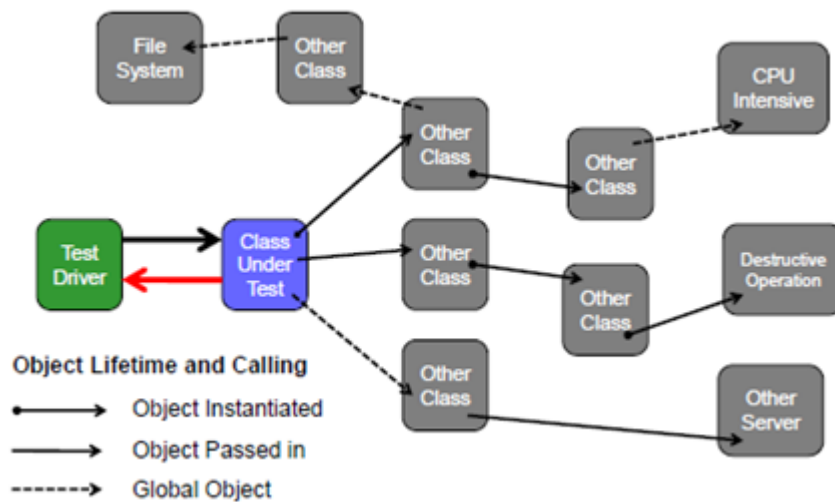
## 5.5 Test Klasse

Die Test Klasse ist für das testen eines Elements verantwortlich

- Deswegen ist normalerweise eine Test Klasse zum Testen einer einzigen Klasse zuständig
- Eine Test Klasse ist eine normale Java Klasse.
- Falls die Test Klasse im gleichen package, wie die zu testende Klasse ist, kann sie auf die default und protected Methoden zugreifen. Die Test Klassen sollten nicht im gleichen Source-Verzeichnis sein wie die zu testende Klasse.

## 5.6 Begriffserklärung

CUT	<b>Class under Test</b>	Die zu testende Klasse
MUT	<b>Method under Test</b>	Die zu testende Methode
	<b>Test Case</b>	Spezifizierte Daten, um Methoden von CUT zu testen
	<b>Test Suite</b>	Mehrere Test Cases, für ein bestimmtes Ziel zuständig
	<b>Test Fixture</b>	Beispielsweise eine JUnit-Test-Klasse



## 5.7 HowTo

### 5.7.1 Set Up

Um einen Test zu initialisieren, wird eine setup Methode, vor jeder Test Methode aufgerufen

- In der setup Methode die Testumgebung wird initialisiert
- Die setup Methode garantiert, dass jede Test Methode mit der gleichen Umgebung statt findet
- Eine setup Methode muss public void und ist mit @Before notiert sein

Listing 5: Unit Test (Before)

```
1 @Before
2 public void setup() {
3     ...
4 }
```

### 5.7.2 Test Methode

Eine Unittest Klasse besteht aus mehreren verschiedenen Test Methoden

- Test bekommen kein Argument und geben nichts zurück
- Jede Test Methode sollte komplett unabhängig von anderen Test Methoden sein
- Meistens testet eine einzelne Test Klasse eine individuelle Methode von der zu testenden Klasse.
- Eine Test Methode muss public void und mit @Test notiert sein

Listing 6: Unit Test (Test)

```
1 @Test
2 public void testY() {
3     ...
4 }
```

### 5.7.3 Tear Down

Nach jeder Test Methode wird eine tear down Methode aufgerufen

- Die tear down Methode bringt alles wieder auf den letzten Stand.
- So kann ist jedes Ergebnis das selbe und es wird nicht von anderen Tests verfälscht.
- Eine Test Methode muss "public void" und mit @After notiert sein

Listing 7: Unit Test (After)

```
1 @After
2 public void teardown() {
3     ...
4 }
```

### 5.7.4 Assertions

Assertions werden zum Vergleichen von erwarteten Resultaten genutzt.

**assertEquals(< Type > expected, < Type > actual)**

- Vergleicht primitive Typen am Wert
- Vergleicht Klassen Typen mit dem Aufruf equals
- überladet mit allen primitiven Typen, Objekten und Strings.

**assertSame(Object expected, Object actual)**

Vergleicht Referenzen mittels ==-Operator

**assertNull(Object x), assertTrue(boolean b)**

**fail()**

Lässt den Test manuell failen

### 5.7.5 Exception

Exceptions können getestet werden. Falls nur eine Exception erwartet wird:

- Schreibe die Exception zu einem expected Argument in der @Test Notation.
- @Test(expected=IllegalArgumentException.class)



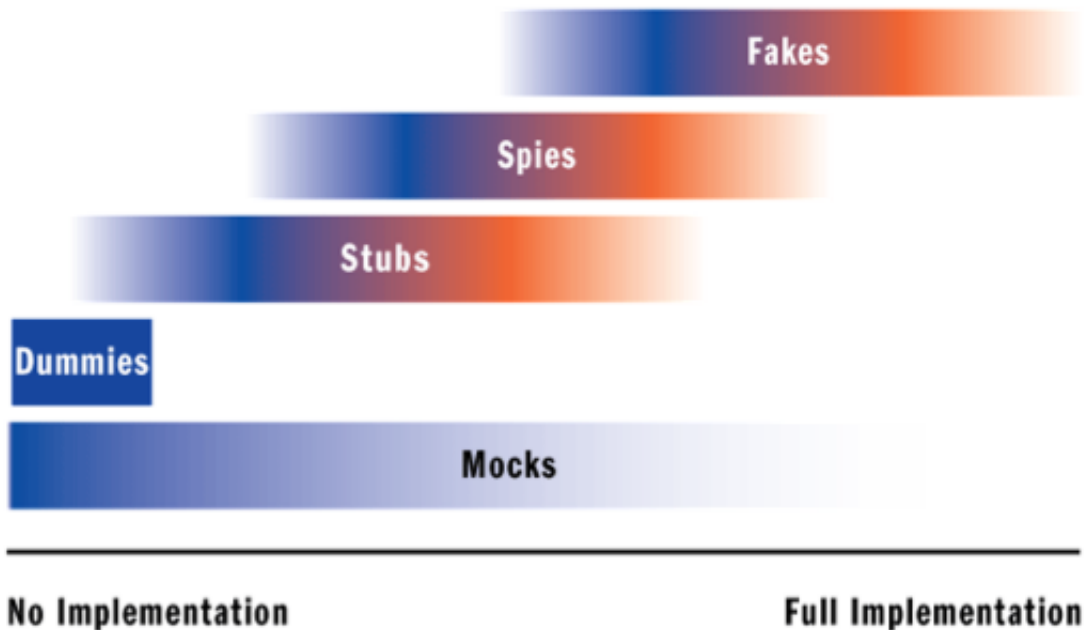
## 5.8 Beispiele

Listing 8: Unit-Test Beispiel

```
1  @Test
2  public void testUser() {
3      User u = new User(NAME, FIRSTNAME, null);
4      assertNotNull(
5          , u);
6
7      // check if name and firstname were stored correctly
8      String n = u.getName();
9      String f = u.getFirstName();
10     assertEquals(NAME, n);
11     assertEquals(FIRSTNAME, f);
12
13     // check if there exists a rental list
14     List<Rental> rentals = u.getRentals();
15     assertNotNull(
16         , rentals);
17     assertEquals(0, rentals.size());
18 }
19 @Test
20 public void testUserExceptions() {
21     try {
22         new User(null, FIRSTNAME, null);
23     } catch (NullPointerException e) {
24         assertEquals(
25             , e.getMessage());
26     }
27     try {
28         new User(NAME, null, null);
29     } catch (NullPointerException e) {
30         assertEquals(
31             , e.getMessage());
32     }
33     try {
34         new User(EMPTYSTRING, FIRSTNAME, null);
35     } catch (MovieRentalException e) {
36         assertEquals(
37             , e.getMessage());
38     }
39     try {
40         new User(NAME, EMPTYSTRING, null);
41     } catch (MovieRentalException e) {
42         assertEquals(
43             , e.getMessage());
44     }
45     try { // a birth date in the future should raise an exception
46         Calendar futureDate = Calendar.getInstance();
47         futureDate.add(Calendar.YEAR, 1);
48         new User(NAME, FIRSTNAME, futureDate);
49     } catch (IllegalArgumentException e) {
50         assertEquals(
51             , e.getMessage());
52     }
53     assertNotNull(new User(NAME, FIRSTNAME, null));
54 }
55 @Test(expected = MovieRentalException.class)
56 public void testSetterGetterId() {
57     User u = new User(NAME, FIRSTNAME, null);
58     u.setId(42);
59     assertEquals(42, u.getId());
60     u.setId(0);
61 }
```

## 6 Isolated Testing

### 6.1 Test doubles in Unit Testing



**Dummy** Meist nur benutzt, um Parameter-Listen zu füllen

**Stubs** Minimale Implementation von Schnittstellen oder Basisklassen, void hat normalerweise kein Code und die anderen Methoden fest kodierte Werte

**Spys** ähnlich wie Stubs, aber zeichnen verwendete Mitglieder von Klasse auf

**Fakes** Haben bereits oft komplexe Implementierung, managen Interaktion zwischen verschiedenen Mitgliedern von denen sie erben

**Mocks** Vorprogrammierte Objekte mit fest kodierten Erwartungen

Listing 9: Beispiel von Stub

```
1 class EmailStub {
2     void sentMail (String mailText) {
3     ;
4     }
5 }
```

Parameterübergabe funktioniert, jedoch wird keine Funktion ausgeführt, da nur void.

### 6.2 Mock Testing

Mock-Objekte simulieren Teile des Verhaltens von Domain-Objekten. Klassen können in Isolation, durch die Simulation von ihren Mitarbeitern, mit Mock-Objekten getestet werden. Nimmt Klassen aus einer natürlichen Umgebung und stellt sie in einer gut definierten Testumgebung.

#### 6.2.1 Einsatzbereich von Mock-Objekten

- Verhalten von realem Objekt ist nicht-deterministisch
- Reales Objekt schwierig aufzusetzen
- Reales Objekt ist langsam

- Reale Objekt verfügt über GUI
- Der Test muss das original Objekt fragen wie es war
- Reale Objekt existiert nicht

#### **Pros**

- Test völlig isoliert
- Vereinfacht Schnittstelle zu vielen Methoden
- Nahezu alles kann getestet werden wie z.B. JDBC

#### **Cons**

- Kann Implementierung zu ähnlich sein, könnte den Test unbrauchbar machen
- Kann komplex werden bei z.B. JDBC

### **6.3 EasyMock**

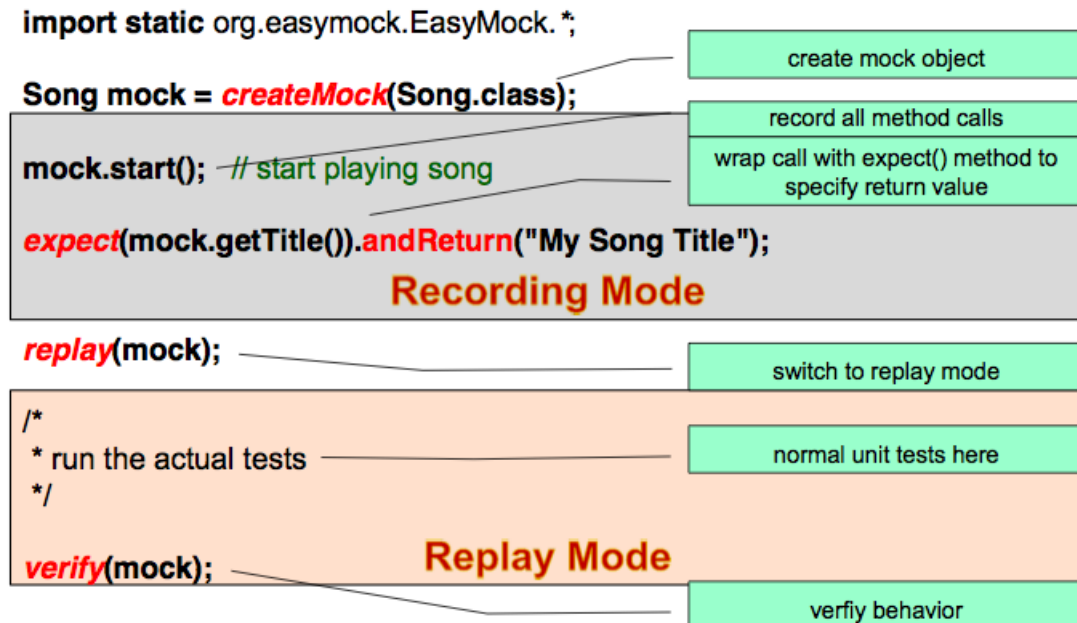
Generiert Mock Objekte dynamisch, es ist nicht nötig, sie selbst zu schreiben und Code zu generieren.

- Kreieren
- Aufzeichnen
- Replay
- Normales Testing
- Verify

#### **6.3.1 Spezielle Vorteile von EasyMock**

- Selber-kodieren von Mock Objekten fällt weg
- Sind Refactor-Safe, wird also eine Methode umbenannt ist das kein Problem
- Return Werte & Exceptions sind unterstützt
- Erlaubt überprüfung der Reihenfolge, in welcher Methoden aufgerufen werden vom Mock Objekt
- Anzahl der Aufrufe einer Mock-Objekts können überwacht werden

### 6.3.2 Ablauf



### 6.3.3 Befehle

**createMock(Class< T > toMock)**

Creates a mock object that implements the given interface, order checking is disabled by default.

**createStrictMock(Class< T > toMock)**

Creates a mock object that implements the given interface, order checking is enabled by default.

**createNiceMock(Class< T > toMock)**

Creates a mock object that implements the given interface, order checking is disabled by default, and the mock object will return 0, null or false for unexpected invocations.

**expect< T >(T value)**

Returns the expectation setter for the last expected invocation in the current thread.

**expectLastCall()**

Returns the expectation setter for the last expected invocation in the current thread. This method is used for expected invocations on void methods.

**reset()**

Resets the given mock objects (more exactly: the controls of the mock objects).

**replay()**

Switches the given mock objects (more exactly: the controls of the mock objects) to replay mode.

**verify()**

Verifies the given mock objects (more exactly: the controls of the mock objects).

**andThrow(jThrowable)**

Sets a throwable that will be thrown for the expected invocation.

**times(count), times(min, max), once(), atLeastOnce() & anyTimes()**

Those defines number of expected calls.

### 6.3.4 Beispiel

Listing 10: Beispiel Mock-Test1

```
1 import org.apache.log4j.Logger;
2
3  /** declare the movie-logger. */
4  private static Logger logger = Logger.getLogger(Movie.class);
5
6  public Movie(String aTitle, PriceCategory aPriceCategory, int ageRating) {
7      logger.trace(
8          if (logger.isDebugEnabled()) {
9              logger.debug(
10                  + aTitle +
11                  + aPriceCategory +
12                  + ageRating);
13          }
14
15          if (logger.isDebugEnabled()) {
16              logger.debug(
17                  + this.releaseDate +
18                  + this.
19                  rented);
20              logger.debug(
21                  + aTitle +
22                  );
23          }
24          logger.trace(
25              );
26      }
27
28  public PriceCategory getPriceCategory() {
29      logger.debug(
30          + priceCategory);
31      logger.trace(
32          );
33      return priceCategory;
34  }
35
36  if (this.title != null) {
37      IllegalStateException e = new IllegalStateException();
38      logger.error(
39          , e);
40      throw e;
41  }
```

## Void methods

Void methods are the easiest behavior to record. Since they do not return anything, all that is required is to tell the mock object what method is going to be called and with what parameters. This is done by calling the method just as you normally would.

### Code being tested

```
...
foo.bar();
String string = "Parameter 2";
foo.barWithParameters(false, string);
...
```

### Mocking the behavior

```
...
Foo fooMock = EasyMock.createMock(Foo.class);

fooMock.bar();
fooMock.barWithParameters(false, "Parameter 2");
...
```

## Methods that return values

When methods return values a mock object needs to be told the method call and parameters passed as well as what to return. The method `EasyMock.expect()` is used to tell a mock object to expect a method call.

### Code to be tested

```
...
String results = foo.bar();
String string = "Parameter 2";
BarWithParametersResults bwpr = foo.
barWithParameters(false, string);
...
```

### Mocking the behavior

```
...
Foo fooMock = EasyMock.createMock(Foo.class);

EasyMock.expect(foo.bar()).andReturn("results");
EasyMock.expect(foo.barWithParameters(false, "Parameter
2"))
    .andReturn(new BarWithParametersResults());
...
```

## VALIDATION OF EXPECTATIONS WITH EASYMOCK

The final step in the mock object lifecycle is to validate that all expectations were met. That includes validating that all methods that were expected to be called were called and that any calls that were not expected are also noted. To do that, `EasyMock.verify()` is called after the code to be tested has been executed. The `verify()` method takes all of the mock objects that were created as parameters, similar to the `replay()` method.

### Validating method call expectations

```
...
Foo fooMock = EasyMock.createMock(Foo.class);
EasyMock.expect(fooMock.doSomething(parameter1,
Parameter2)).andReturn(new Object());

EasyMock.replay(fooMock);
Bar bar = new Bar();
bar.setFoo(fooMock);

EasyMock.replay(fooMock);
bar.runFoo();
EasyMock.verify(fooMock);
...
```

## Methods that throw Exceptions

Negative testing is an important part of unit testing. In order to be able to test that a method throws the appropriate exceptions when required, a mock object must be able to throw an exception when called.

### Code to be tested

```
...
try {
    String fileName = "C:\\tmp\\somefile.txt";
    foo.bar(fileName);
} catch (IOException ioe) {
    foo.close();
}
...
```

### Mocking the behavior

```
...
Foo fooMock = EasyMock.createMock(Foo.class);
EasyMock.expect(fooMock.bar("C:\\tmp\\somefile.txt"))
    .andThrow(new IOException());

foo.close();
...
```

## Creating objects with EasyMock

There are two main ways to create a mock object using EasyMock, directly and thru a mock control. When created directly, mock objects have no relationship to each other and the validation of calls is independent. When created from a control, all of the mock objects are related to each other. This allows for validation of method calls across mock objects (when created with the `EasyMock.createStrictControl()` method).

### Direct creation of mock objects

```
...
@Override
public void setUp() {
    UserDao userDao = EasyMock.createMock(UserDAO.class);
    CustomerDAO customerDAO =
        EasyMock.createMock(CustomerDAO.class);
}
...
```

### Creation of a mock object thru a control

```
...
@Override
public void setUp() {
    IMocksControl mockCreator = EasyMock.createControl();

    UserDao userDao = mockCreator.createMock(UserDAO.
class);
    CustomerDAO customerDAO =
        mockCreator.createMock(CustomerDAO.class);
}
...
```

## REPLAYING BEHAVIOR WITH EASYMOCK

Once the behavior of the mock objects has been recorded with expectations, the mock objects must be prepared to replay those expectations. Mock objects are prepared by calling the `replay()` method and passing it all of the mock objects to be replayed.

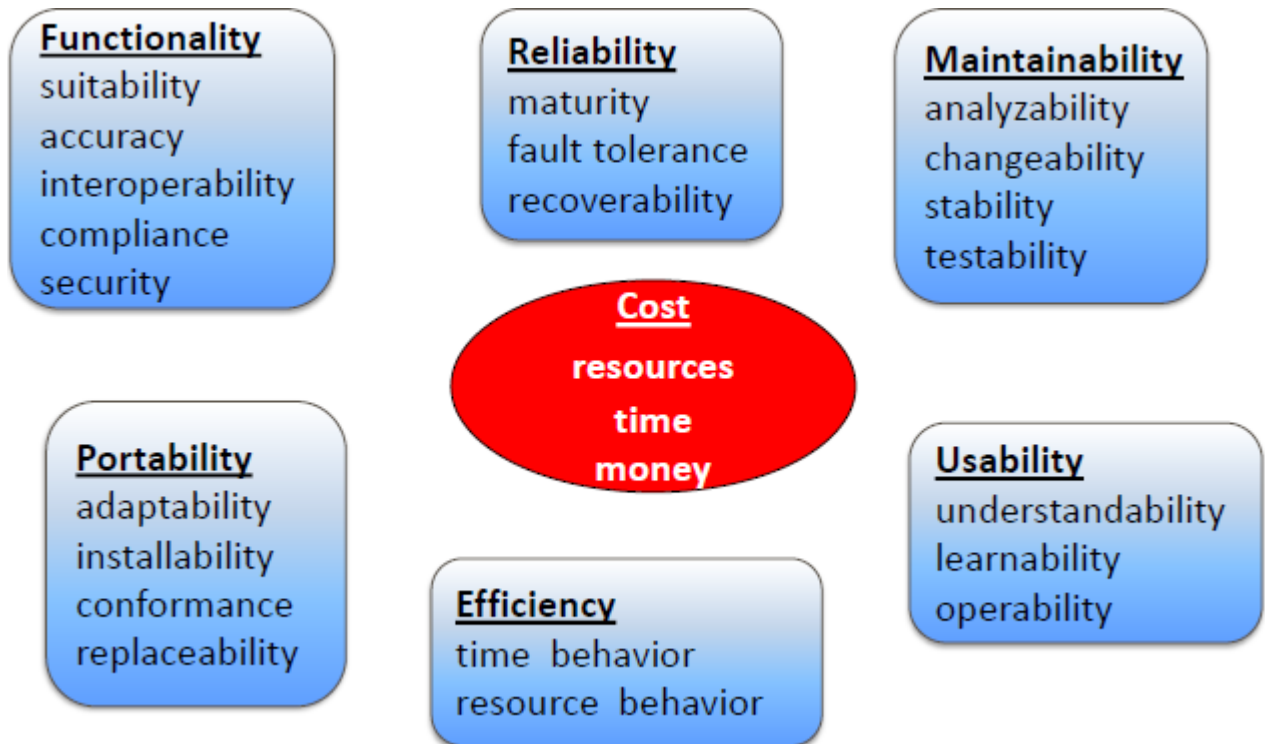
### Replaying expectations in EasyMock

```
...
Foo fooMock = EasyMock.createMock(Foo.class);
EasyMock.expect(fooMock.doSomething(parameter1,
parameter2)).andReturn(new Object());

EasyMock.replay(fooMock);
...
```

## 7 Software Quality Metrics

### 7.1 Was ist Software Qualität?



### 7.2 Metric (Def)

#### Size Metrics

- Lines of Code(LoC)
- Number of Statements
- Fields, Methods
- Packages

#### Dataflow Metrics

- Cyclomatic Complexity (McCabe Complexity)
- Dead Code detection
- Initialization before use

#### Style Metrics

- Number of Levels (nesting depth)
- Naming conventions, formatting conventions

#### OO Metrics

- No. of classes, packages, methods
- Inheritance depth / width

#### Coupling Metrics

- LCOM: lack of cohesion metrics

- No. of calling classes / no. of called classes
- Efferent / Afferent couplings

#### Statistic Metrics

- Instability
- Abstractness

#### Performance Metrics (dynamic)

- Time spent
- Memory consumption (also memory leaks)
- Network traffic
- Bandwidth needed
- No. of clicks to perform a task

#### Other dynamic metrics

- No. of tests executed
- No. of failed tests
- Code coverage

### 7.3 Cyclomatic Complexity

Anzahl von möglichen verschiedenen Pfaden durch den Code. So wird gerechnet: Cyc. Complex. =  $b + 1$ , wobei  $b$  = binäre Entscheidungen wie **if**, **while**, **for**, **case**, ...

$N < 10 \Rightarrow$  code ist gut lesbar

Kritik: switch ist gut lesbar aber treibt die Cyclomatic Complexity nach oben

### 7.4 Cohesion and Coupling Metrics

#### Cohesion

Misst, wie nahe sich die Klassen sind

#### Coupling / Dependency

Misst den Grad, wie fest Klasse von anderen abhängig

Tiefe coupling normalerweise korreliert mit hoher cohesion

Metrics: LCOM (Lack of Cohesion in Method)

#### 7.4.1 LCOM

$$LCOM^{HS} = \frac{m - \text{avg}(r(f))}{m}$$

#### Where

- $m$  is the number of methods of a class
- $r(f)$  is the number of methods that access a field  $f$
- Average  $r(f)$  over all fields.

#### Examples

- Each method accesses only one field  
 $LCOM^{HS} = (\text{almost}) 1$  low cohesion  
 $\rightarrow$  i.e. getters/setters are bad
- Each method reads all fields  
 $LCOM^{HS} = 0$  high cohesion



#### **7.4.2 Emma Features (Java-Code-Coverage Instrument)**

- Byte Code und Offline and on-the-fly
- überprüft Klassen, Methoden, Linien und Standardblöcke
- Reportet in TXT, HTML, XML
- Statistik möglich über Methode, Klasse, Package oder alle Klassen
- Ausführbar via ANT, CMD, Eclipse Plugin

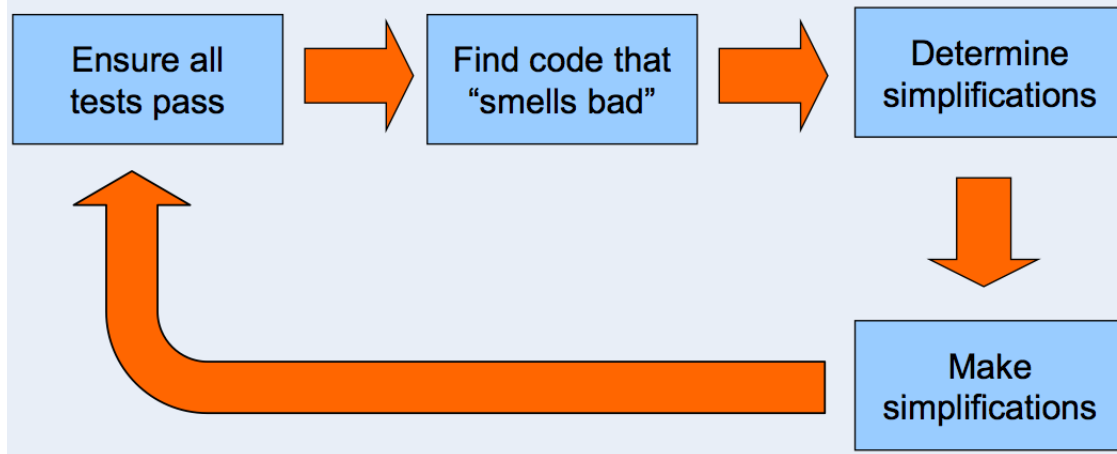
#### **7.4.3 Warum Metrics verwenden?**

- Wichtiges Tool für Qualitätsmessung
- You can't manage what you can't control, and you can't control what you don't measure
- Jedoch nicht übertreiben mit Messen, ein sinnvolles Mass soll gefunden werden

## 8 Refactoring

- Refactoring verbessert das Design Ihres Systems
- Refactoring macht Ihre Software einfacher zu verstehen
- Refactoring hilft Ihnen, Fehler zu finden

Versuche nicht, Features hinzuzufügen, wenn man den Refactoring-Hut trägt.



### 8.1 Problems

- Zu weit getrieben, kann Refactoring zu unaufhörliche Bastelei mit dem Code führen, damit es perfekt wird.
- Datenbanken können schwierig sein zu refactoren sein
- Refactoring veröffentlicht Schnittstellen können Probleme für den Code bringen, die diese Schnittstellen benützen

### 8.2 Code Smells

#### Too Much Code Smells

- Doppelter Code
- Lange Methoden
- Grosse Klassen
- Lange Parameter Listen
- Feature Envy
- Switch Statements
- Parallele Vererbungshierarchie

#### Not enough Code Smells

- Leere Catch clause

#### Code Change Smells

- Divergent Change
- Shotgun Surgery

#### Comment Smells

- Muss kommentiert werden
- Zu viel Kommentar

## 8.3 How To

### 8.3.1 Extract Method

Code-Fragmente in eigene Methoden fassen. Grosse Methoden in kleine aufteilen.

```
void printOwing(double amount) {  
    printBanner();  
      
    //print details  
    System.out.println ("name:" + _name);  
    System.out.println ("amount" + amount);  
}  
    ↓↓  
void printOwing(double amount) {  
    printBanner();  
    printDetails(amount);  
}  
      
void printDetails (double amount) {  
    System.out.println ("name:" + _name);  
    System.out.println ("amount" + amount);  
}
```

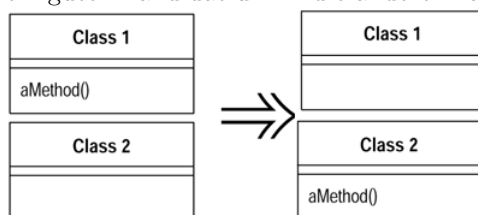
### 8.3.2 Self Encapsulate Field

Getter- und Setter-Methoden einsetzen. Damit ist ein einheitlicher Zugriff von aussen sichergestellt, unabhängig ob das Resultat aus einer Variable oder Berechnung stammt.

```
private int _low, _high;  
boolean includes (int arg) {  
    return arg >= _low && arg <= _high;  
}  
    ↓↓  
private int _low, _high;  
boolean includes (int arg) {  
    return arg >= getLow() && arg <= getHigh();  
}  
int getLow() {return _low;}  
int getHigh() {return _high;}
```

### 8.3.3 Move Method

Wenn eine Methode mehr auf Daten einer fremden Klasse als auf die der eigenen Klasse zugreift, ist sie ein guter Kandidat um in die andere Klasse verschoben zu werden.



### 8.3.4 Replace Temp with Query

Komplizierte Berechnungen in eigene Methoden verschieben, anstatt deren Resultat in Variablen zu speichern.

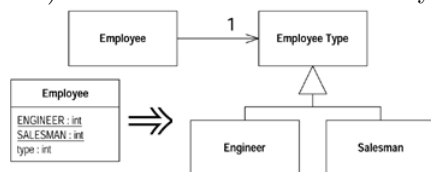
```

double basePrice = _quantity * _itemPrice;
if (basePrice > 1000)
    return basePrice * 0.95;
else
    return basePrice * 0.98;
↓ ↓
if (basePrice() > 1000)
    return basePrice() * 0.95;
else
    return basePrice() * 0.98;
...
double basePrice() {
    return _quantity * _itemPrice;
}

```

### 8.3.5 Replace Type Code with State/Strategy

Eine Klasse hat verschiedene Verhaltensweisen abhängig von einer Typ- oder Statusvariable. Verwendung des Strategy- oder State-Patterns (Aggregation einer abstrakten Klasse mit entsprechenden Unterklassen) um verschiedene Fälle mit Polymorphie abzufangen.



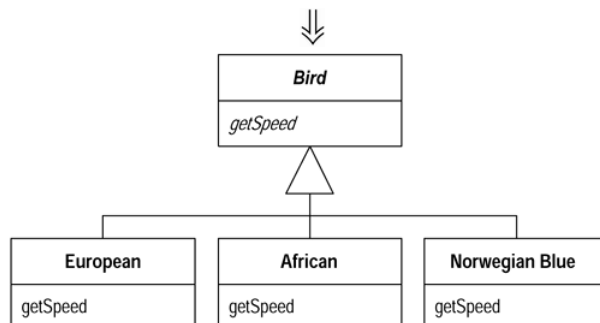
### 8.3.6 Replace Conditional with Polymorphism

Ebenfalls Verwendung von Polymorphie. Jeder Fall eines Case-Statements wird in eine eigene Unterklasse verschoben.

```

double getSpeed() {
    switch (_type) {
        case EUROPEAN:
            return getBaseSpeed();
        case AFRICAN:
            return getBaseSpeed() - getLoadFactor() * _numberOfCoconuts;
        case NORWEGIAN_BLUE:
            return (_isNailed) ? 0 : getBaseSpeed(_voltage);
    }
    throw new RuntimeException("should be unreachable");
}

```



## 9 Coding Style & Clean Code

Sauberer Code ist einfach und direkt. Sauberer Code liest sich wie gut geschriebene Prosa. Sauberer Code niemals verdeckt die Absicht des Konstrukteurs, sondern ist voll von frischen Abstraktionen und einfache Linien der Kontrolle.

### 9.1 Warum soll man Code Conventions befolgen?

- 80% der Lebensdauer einer Software besteht aus Wartung
- Kaum eine Software wird nur vom Autor gewartet
- Verbessern Lesbarkeit, so dass neuer Code schneller und besser zu verstehen ist
- Macht Code einfacher zu verbessern und Bugs zu entdecken

Code conventions denkt die folgenden Themen ab:

#### **Dateinamen und -organisation**

- Dateinamen, Ordner
- Ordnerstruktur eines Projekts
- Struktur der Codedateien

#### **Einrückung**

- Tabs vs. Leerschläge
- Linienlänge
- Linienumbruch, Zeilenumbruch Regeln

#### **Namenskonventionen**

- Namenskonventionen machen Programme verständlicher, so dass sie leichter zu lesen, zu verbessern und um Fehler zu erkennen

#### **Erklärungen, äusserungen und White Spaces**

- Wie viele Variablendeklarationen pro Linie?
- Wo sollen Variablen deklariert werden?
- Wo sollen die `}}` Klammern sein?
- Wo sollen leere Linien sein?

### 9.2 API Documentation

API-Dokumentation ist ein Vertrag zwischen Ihnen und den Kunden von Ihrem Code. Es gibt den Zweck der Klasse / Interface und die Funktionalität der Methoden. Biete was wirklich gebraucht wird.

### 9.3 Klassen/Interface Dokumentation

- Spezifiziert Sinn und Zuständigkeit von Klasse, wenn möglich in 1 Satz
- Spezifiziert wichtige Eigenschaften, die nicht durch Code ausgedrückt sind
- Klasse: Erklärt Eigenschaft verwendete Algorithmen (Performance, Speicher, )
- Interface: Erklärt, was gemacht wurde und nicht wie es gemacht werden soll

## 9.4 Methoden Dokumentation

- Spezifiziert was man vom Aufrufer erwartet (Precond., Parameter)
- Spezifiziert was man dem Aufrufer zurückgibt (Postcond., Invariante., Return-Wert)

## 9.5 Wichtig zu beachten

- Selbstsprechende Namen sind sehr wichtig und sollen gebraucht werden
- Mittels TODO, FIXME (Bug) und XXX (Nochmals überdenken) können Marker gesetzt werden, Eclipse unterstützt dies und zeigt diese an

## 9.6 JavaDoc

Javadoc ist ein separates Programm, das mit dem JDK mitgeliefert wird. Es liest das Programm, macht Listen aller Klassen, Interfaces, Methoden und Variablen, und erzeugt HTML-Seiten auf der die Ergebnisse angezeigt werden.

Schreibe Kommentare für den Programmierer der die Klasse benützt:

- Alles, was man ausserhalb der Klasse zur Verfügung stellen will, sollten dokumentiert werden
- Es ist eine gute Idee, private Elemente für den eigenen Gebrauch, zu beschreiben

javadoc kann Dokumentation erzeugen für:

- nur public Elemente
- public und protected Elemente
- public, protected, und package Elemente
- alle die public, protected, package, and private Elemente sind

JavaDoc ist möglich bei:

- Package
- Klasse
- Interface
- Konstruktor
- Methode
- Feld

### 9.6.1 Tags In javadoc Comments

**@param p** Beschreibung von Parameter p.

**@return** Beschreibung des return values (ausser die Method returns void).

**@exception e** Beschreibe eine beliebige Exception.

**@see** Fügt ein "See Also" hinzu mit einem Link oder text das auf eine Referenz zeigt

**@author** dein Name

**@version** eine Versionsnummer oder -datum

## 9.7 Programming Practices

- Keine magischen Zahlen wie 4.352, viel besser Konstanten verwenden
- Run-Time Performance verbessern sollte man dem Compiler überlassen
- Kein `if (value == true) return true; else return false; → return value;`
- In einer Methode nur etwas machen und nicht mehre Sachen
- `If (!value)` ist nicht so gut lesbar wie `if (value)`

## 9.8 Checkstyle

- überprüft Code nach vorgegebenen Regeln
- Eigene Tests können geschrieben werden
- XML-Konfigurationsdatei wird verwendet

Listing 11: JavaDoc Beispiel 1

```
1  /**
2   * Manages the stock of videos of the rental shop.
3   * @author Christoph Denzler
4   *
5   */
6  public class Stock {
7
8      /** The stock of videos. */
9      private HashMap<String, Integer> stock = new HashMap<String, Integer>();
10
11     /** low stock listeners. */
12     private List<LowStockListener> listeners = new LinkedList<LowStockListener>();
13
14     /**
15      * add a movie to the stock.
16      * @param movie the movie to add to the stock.
17      * @return the number of items of this movie in stock after this operation.
18      */
19     public int addToStock(IMovie movie) {
```

Listing 12: JavaDoc Beispiel 2

```
1      /**
2       * Create a new user with the given name information.
3       *
4       * @param aName the user's family name.
5       * @param aFirstName the user's first name.
6       * @param aBirthdate the user's birth date.
7       * @throws NullPointerException The name must neither be <code>null</code>.
8       * @throws MovieRentalException If the name is empty ("") or longer than 40
9       * characters.
10      */
```

Listing 13: JavaDoc Beispiel 3

```
1      /**
2       * The first three days cost only 1.5, then each days costs an extra 1.5.
3       *
4       * @see ch.fhnw.edu.rental.model.PriceCategory#getCharge(int)
5       * @param daysRented no of days that a movie is rented.
6       * @return rental price for movie.
7       */
8      @Override
9      public double getCharge(int daysRented) {
```

## 10 Logging

- Wichtig für Monitoring und Debugging Applikationen
- Debugging: Interessiert den Status des Programmes im Zeitpunkt des Ausführens
- Logging: Stellt Logging-Daten über ein Programm über eine Zeitspanne bereit
- Wichtig bei Echtzeit-Systemen, verteilten Systemen und gleichzeitige Systeme

### 10.1 Vorteile

- Die Konfiguration der Logging-Funktionen wird ausgelagert
- Log Nachrichten können priorisiert werden
- Logging unterstützt verschiedene Nachrichtensformatierungen
- An und Abschalten während das Programm läuft
- Unterstützt verschiedene Ausgabe Ziele
- Verschiedene Ausgabe Stufen
- Unterstützt Nachrichten abfangen um Performanz hoch zu halten

### 10.2 Log4j

- Soll verwendet werden und nicht `System.out.println`
- Output kann extern ausgegeben werden, Priorisierung, versch. Ausgabeformate, zur Laufzeit aktiviert bzw. deaktiviert werden, verschiedene Logstufen, Message-Caching wird unterstützt, um Performance-Einbusse zu verhindern

### 10.3 Konzept

**Priority** Bestimmt, was geloggt wird.

**Level** Bestimmt, ob etwas geloggt wird.

**Appender** Bestimmt, wo etwas geloggt wird.

**Layout** Bestimmt, wie das Layout aussieht.

**Logger** Schreibt einen Log-Eintrag zu einem Appender in einem bestimmten Layout falls das Logginglevel angemessen ist.

### 10.4 Logging Levels

**FATAL** Fehler, bei dem die Applikation sich nicht mehr erholen kann

**ERROR** Fehler, die Applikation ist jedoch nicht lauffähig

**WARN** Informiert über schlimmes Ereignis

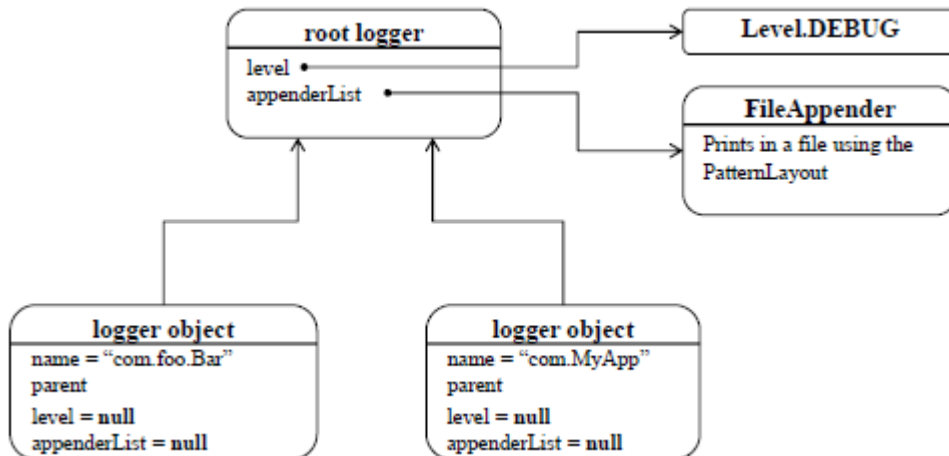
**INFO** Informiert z.B. über Fortschritt der Applikation

**DEBUG** Stellt Informationen für Debug bereit

**TRACE** Sehr detaillierte Informationen um Informationsfluss zu verfolgen Werden direkt auch so aufgerufen → `info(Object message [, Throwable throwable] );` oder `log(Priority level, Object message,Throwable throwable);`



## 10.5 Aufbau des Loggers



## 10.6 Verschiedene Appender

- ConsoleAppender - Write log to System.out or System.err
- FileAppender Write to a log file
- SocketAppender Dumps log output to a socket
- SyslogAppender Write to the syslog.
- NTEventLogAppender Write the logs to the NT Event Log system.
- RollingFileAppender After a certain size is reached it will rename the old file and start with a new one.
- SocketAppender Dumps log output to a socket
- SMTPAppender Send Messages to email
- JMSAppender Sends messages using Java Messaging Service

## 10.7 PatternLayout Platzhalter

**%C:** For example, for the class name org.apache.xyz.SomeClass, the pattern %C1 will output SomeClass

**%d :** For example, %d{HH:mm:ss,SSS} or %d{dd MMM yyyy HH:mm:ss,SSS}

**%F:** Datei, die das Logging veranlasst hat

**%L:** Code-Linie vom Logevent

**%m:** Message

**%M:** Methode

**%n:** Neue Linie wie \n

**%p:** Priorität

**%r:** Zeitmessung Logevent

**%t:** Thread

## 10.8 Best Practices

- e.printStackTrace() nicht verwenden sondern log.error("Exception message", e)
- Keine Exception loggen und sie dann trotzdem werfen
- Wenn möglich immer Stack Trace anhängen mit } catch(SQLException e){ throw new RuntimeException("DB exception", e); }

Listing 14: Log4j XML Teil

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
2 <!DOCTYPE log4j:configuration SYSTEM "log4j.dtd">
3
4 <log4j:configuration xmlns:log4j="http://jakarta.apache.org/log4j/">
5   <appender name="console" class="org.apache.log4j.ConsoleAppender">
6     <param name="Target" value="System.out"/>
7     <layout class="org.apache.log4j.PatternLayout">
8       <param name="ConversionPattern" value="%d{HH:mm:ss} %-5p %L [%c] - &lt;%m&gt;%n"
9     </layout>
10  </appender>
11
12  <appender name="file" class="org.apache.log4j.FileAppender">
13    <param name="File" value="log/log.txt" />
14    <param name="Append" value="true" />
15    <layout class="org.apache.log4j.PatternLayout">
16      <param name="ConversionPattern" value="%d{dd. MMM. yy, HH:mm:ss} %-5p &quot;%m&quot;%n" />
17    </layout>
18  </appender>
19
20  <logger name="ch.fhnw.edu.rental.model.Movie" additivity="false">
21    <level value="all"/>
22    <appender-ref ref="console" />
23    <appender-ref ref="file" />
24  </logger>
25
26  <root>
27    <priority value="off" />
28    <appender-ref ref="file" />
29  </root>
30
31 </log4j:configuration>
```

Listing 15: Log4j Java Teil

```
1 import org.apache.log4j.Logger;
2
3 /** declare the movie-logger. */
4 private static Logger logger = Logger.getLogger(Movie.class);
5
6 public Movie(String aTitle, PriceCategory aPriceCategory, int ageRating) {
7   logger.trace(
8     if (logger.isDebugEnabled()) {
9       logger.debug(
10         + aTitle +
11         + aPriceCategory +
12         + ageRating);
13     }
14
15     if (logger.isDebugEnabled()) {
16       logger.debug(
17         + this.releaseDate +
18         + this.
19         rented);
20       logger.debug(
21         + aTitle +
22         );
23     }
24     logger.trace(
25       );
26   }
27 }
```

```
19     public PriceCategory getPriceCategory() {
20         logger.debug(
21             + priceCategory);
22         logger.trace(
23             );
24         return priceCategory;
25     }
26
27     if (this.title != null) {
28         IllegalStateException e = new IllegalStateException();
29         logger.error(
30             , e);
31         throw e;
32     }
33 }
```

---

## 11 GUI- Testing

### 11.1 Zweck von GUI Tests test?

- Werden richtige Funktionen ausgeführt?
- Wird die Funktion korrekt ausgeführt?
- Ist der Navigationsfluss korrekt?
- Stellt das GUI die Daten korrekt dar?
- Zeigt das GUI die richtigen Daten?
- Sind die Steuerungen im richtigen Zustand?

### 11.2 How to GUI-Testing

#### 11.2.1 Manuell

- Jeder Schritt wird von Hand ausgeführt.
- Sehr arbeitsintensiv, sehr fehleranfällig.
- Muss jedes Mal erneuert werden, falls ein Regressionstests erforderlich ist.
- Sehr teuer

Es ist schwierig ein manueller Test systematisch zu handhaben.

#### 11.2.2 Capture / Replay

- Meist mehrere Programme, die Benutzereingaben aufzeichnen
- Umfasst meistens Scripting
- Grosser Nachteil: ändert GUI muss auch Test neu gemacht werden

#### 11.2.3 Scripting - In a seperate scripting language

**Workflow:** *WritingScript*  $\Rightarrow$  *SCRIPT*  $\Rightarrow$  *REPLAYTOOL*  $\Rightarrow$  *ExecuteTestsAutomatically*

- Weitere Programmiersprache
- Muss an irgendeiner Form der formalen Verifikation unterzogen werden.
- Eliminiert menschliche Fehler während der Ausführung des Tests.
- Kann für Regressionstests benutzt werden (manchmal auch mit Modifikationen).
- Verschiedene Ansätze zum Testen.
- Spion GUI Steuerung.
- Bildverarbeitung

#### 11.2.4 Integrated Test Framework (Unit Test Programming Style)

- Scripting braucht selbe Programmiersprache wie prod. Code
- Scripts einfach/schnell anpassbar und vollständig in DIE integriert
- Wird meistens gleichzeitig wie Unit-Tests ausgeführt
- Wichtige Aspekte für Test-Driven Development
  - Model von der View trennen (siehe MVC-Modell)
  - Eindeutige Namen für jedes GUI-Element
  - Nicht zu tief testen, wie z.B. Verhalten von Standardkomponenten
  - Fokus auf Prüfung des Verhaltens/Zustandes des GUIs

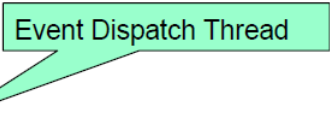
### 11.3 FEST (GUI-Testing Tool)

- A Collection of API's for functional Swing GUI testing
- Simulation of user-generated events and reliable GUI component lookup
- Easy-to-use and powerful API that simplifies creation and maintenance of Swing GUI functional tests
- Runs JUnit or TestNG test

#### 11.3.1 Workflow

1. Create a setup method to create your own GUI instance (either frame or dialog)

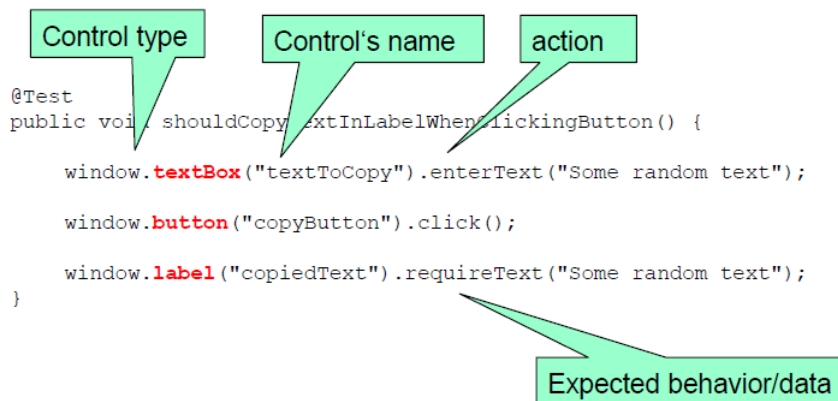
```
private FrameFixture window;  
  
@Before  
public void setUp() {  
    MyAppFrame frame = GuiActionRunner.execute(new GuiQuery< MyAppFrame>() {  
        protected MyAppFrame executeInEDT() {  
            return new MyAppFrame();  
        }  
    });  
  
    window = new FrameFixture(frame);  
    window.show(); // shows the frame to test  
  
}
```



2. Close window and release resources

```
@After  
public void tearDown() {  
    if (window != null) {  
        window.cleanup();  
    }  
}
```

3. Execute the actions on the controls
4. Verify expected behavior.



Listing 16: FEST Beispiel 1.a

```

1 public class Hello extends JFrame {
2
3     JLabel nameLabel = new JLabel(
4         JTextField nameTextField = new JTextField();
5     JButton button = new JButton(
6     JLabel welcomeLabel = new JLabel();
7
8     public static void main(String[] args) {
9         Hello hello = new Hello();
10        hello.setVisible(true);
11    }
12
13    public Hello() {
14        setLayout(new BorderLayout());
15        JPanel namePanel = new JPanel();
16        namePanel.setLayout(new FlowLayout());
17        nameLabel.setAlignmentY(1.0f);
18        nameTextField.setPreferredSize(new Dimension(300, 24));
19        button.setPreferredSize(new Dimension(100, 40));
20        welcomeLabel.setPreferredSize(new Dimension(350, 30));
21        welcomeLabel.setName(
22        button.setName(
23        nameTextField.setName(
24
25        button.addActionListener(new ActionListener() {
26
27            @Override
28            public void actionPerformed(ActionEvent arg0) {
29                String name = nameTextField.getText();
30                if (name == null || name.trim().isEmpty()) {
31                    JOptionPane.showMessageDialog(nameTextField,
32                );
33            } else {
34                welcomeLabel.setText(
35                + nameTextField.getText());
36            }
37        namePanel.add(nameLabel);
38        namePanel.add(nameTextField);
39        add(BorderLayout.NORTH, namePanel);
40        add(BorderLayout.WEST, button);
41        add(BorderLayout.SOUTH, welcomeLabel);
42        pack();
43    }
44 }

```

Listing 17: FEST Beispiel 1.b

```

1 package gui;
2
3 import org.fest.swing.*
4 import org.junit.*;
5
6 public class HelloTest {
7
8     private FrameFixture window;
9
10    @Before
11    public void setUp() throws Exception {
12        Hello frame = GuiActionRunner.execute(new GuiQuery<Hello>() {
13            protected Hello executeInEDT() {
14                return new Hello();
15            }
16        });
17        window = new FrameFixture(frame);
18        window.show();
19    }
20
21    @After
22    public void tearDown() throws Exception {
23        if (window != null) {
24            window.cleanUp();
25        }
26    }
27
28    @Test
29    public void shouldCopyTxtInLabelWhenClickingButton() {
30        window.textBox(
31            ).enterText(
32            );
33        window.button(
34            ).click();
35        window.label(
36            ).requireText(
37            );
38    }
39
40    @Test
41    public void shouldGiveErrorWhenClickingButtonNoName() {
42        window.textBox(
43            ).enterText(
44            );
45        window.button(
46            ).click();
47        window.optionPane().requireMessage(
48            );
49    }
50 }

```

---

## 12 Web und Akzeptanztests

Anforderungen sind das Problem Nummer 1 beim Web und Akzeptanztesting

### 12.1 Herausforderungen bei Webtests

- Teile der Applikation laufen im Browser ab
- Wenig(er) Kontrolle über die Laufzeitumgebung
- Browser-Inkompatibilitäten (IE vs. Firefox vs. Chrome vs. )
- Tools müssen auf verschiedene Browser zugreifen können
- Eigentlich wird ein verteiltes System getestet, da vom Browser immer auch http(s)-Requests auf den Server stattfinden.

### 12.2 Selenium Testing System

#### 12.2.1 Wie ist Selenium aufgebaut?

Selenium besteht aus mehreren Teilen, nicht jedes Testprojekt benötigt alle Teile:

- **Selenium IDE:** ein Capture/Replay-Plugin für Firefox erlaubt auch das Editieren der aufgenommenen Skripts
- **Selenium WebDriver:** API um Browser programmatisch anzusteuern (z.B. aus Java, C-Sharp, PHP, Ruby). Kann auch aufgenommene Skripts gegen andere Browser ( Firefox) ausführen
- **Selenium Server:** Koordiniert mehrere WebDriver um echte Lastszenarien zu simulieren.

#### 12.2.2 Was bietet Selenium?

- Selenium bietet Capture/Replay Funktionalität
- Generiert Skript, das editierbar ist
- Da HTML verwendet wird, können Events einzelnen Elementen zugeordnet werden
- Keine Aufzeichnung von GUI-Koordinaten nötig  
(ABER: Jedes Element muss eindeutige ID haben!)

### 12.3 Die Kundensicht

Für den Kunden stehen die Geschäftsprozesse immer im Vordergrund.

**Definition:** Ein Geschäftsprozess ist eine Folge von koordinierten Aufgaben und Aktivitäten, die das Ziel haben ein Geschäftsergebnis zu realisieren.

#### 12.3.1 Eigenschaften eines Geschäftsprozesses

- Nach Außen gerichtet (beschreibt beobachtbares Verhalten)
- Benutzeranforderung
- Wiederholte Durchführung
- Unabhängig von GUI



### 12.3.2 Feedback

Ein frühes Feedback gegenüber dem Kunden, hilft eine Software korrekt und wunschgemäß zu entwickeln.

**Problem:** Unittests sind nicht wirklich aussagekräftig und GUI-Test werden erst spät im Projekt gemacht. Daher sollten früh im Projekt mit dem Kunden zusammen Akzeptanztest erstellt und definiert werden.

### 12.3.3 Herausforderung beim Erstellen von Akzeptanztests

#### Prozesse

Wie können Prozesse als Test beschrieben werden?

#### Die Sprache

Entwicklersprache vs. Benutzersprache

#### Komplexität

Formalisierung der Anforderungen

#### Abhängigkeiten

Prozessintern

→ Teilaktivitäten hängen von einander ab

Prozesseextern

→ High-Level Prozesse bauen auf Low-Level Komponenten und externen Systemen auf

#### Infrastruktur ist nicht verfügbar

#### Automatisierung

Essentiell für Regressionstests

## 12.4 FIT - Framework for Integrated Testing

### 12.4.1 Einleitung

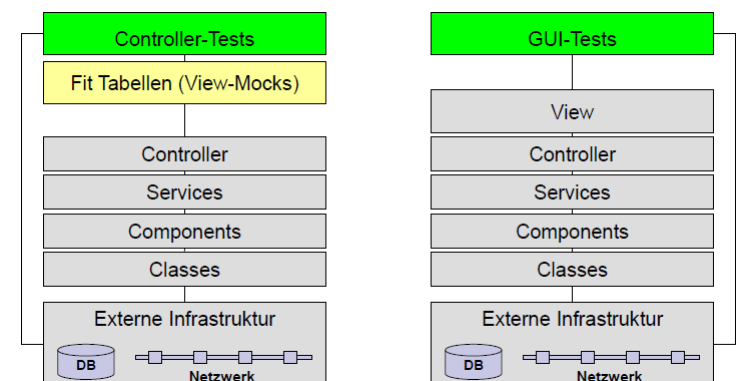
#### Ziel:

- Vermeidung von Anforderungsfehlern durch Einrichtung einer frühen Feedback-Loop zwischen Entwicklern und Benutzern auf Testbasis

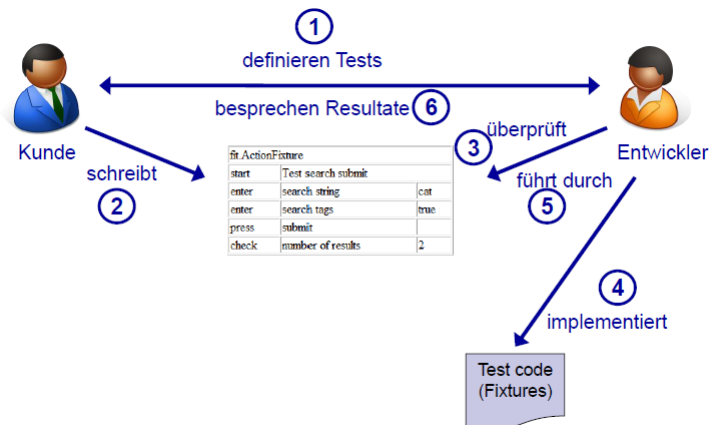
#### Konzepte:

- Ausführbare Use Cases und Workflows
- Für Kunden/Benutzer verständlich und durch diesen erstellbar
- Konkrete Beispiele (Testing by Example)

### 12.4.2 Architekturkonzept



### 12.4.3 Vorgehenskonzept



### 12.4.4 Hinweise zur Testspezifikation

- Auswahl der richtigen Tabellen-Typen
- Sprache des Benutzers wählen
- Lesbare Testnamen  
Statt `Fixtures.TestSearchSubmit` → `Test Search Submit Fit` generiert den Klassennamen (Camel-Case, Graceful Names)
- Initialisierung/Setup und Aufräumen der Testumgebung/TearDown wird unterstützt.
- Kunde und Entwickler erarbeiten Tests gemeinsam

### 12.4.5 FIT Fixtures

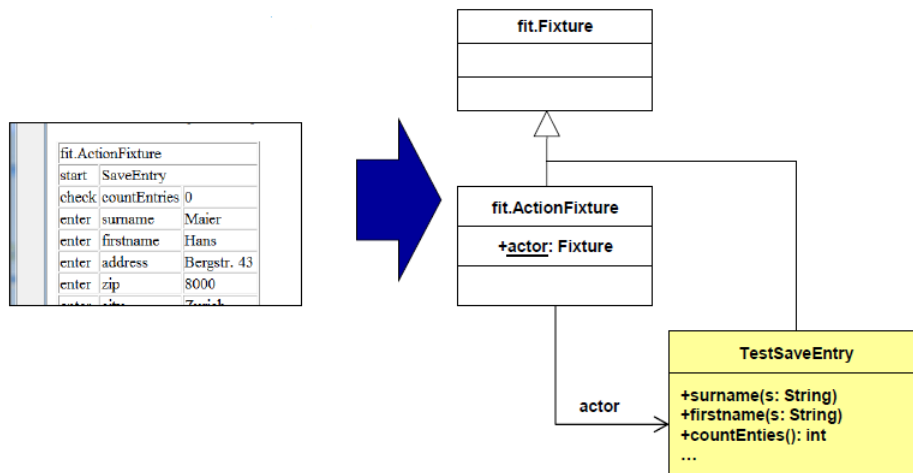
Die Testfälle werden bei Fit in HTML-Tabellen definiert. Die Anbindung an das zu testende Programm erfolgt über Java-Klassen, die Fixtures genannt werden, und die bestimmte Fit-Fixture-Klassen erweitern. Es gibt die drei Basis-Fixtures `ColumnFixture`, `RowFixture` und `ActionFixture`. Wenn auf Zusatzbibliotheken (z.B. `FitLibrary`) zurückgegriffen wird, stehen zusätzlich noch viele weitere Fixtures zur Verfügung (z.B. `DoFixture`).

Die folgende Tabelle beschreibt die drei Basis-Fixture-Typen:

Fit-Fixture	Beispiel-Fit-Tabelle	Erläuterungen zur Fit-Tabelle	Beispiele
<a href="#">ColumnFixture</a>  Testfälle mit Eingangsparametern und erwarteten Ergebniswerten	<pre> fixtures.ZeitDiffFixture startzeit  endezeit  berechneZeitdifferenz() 10:11      12:13      122 10:11:12   13:14:15   10983 10:11:12   13:14:15   10983 07:08:09   10:02:03   10434           </pre>	1. Zeile: Fixture-Klasse (inkl. Package), 2. Zeile: Eingangsparameter und erwartete Ergebniswerte, 3. und weitere Zeilen: Testfälle	Fit-Tabelle: <a href="#">ZeitDiffFitTest.html</a> <a href="#">ZeitMerkerColumnAndRowFitTest.html</a> <a href="#">ZeitDiffGuiColumnFitTest.fit</a> Fixture-Klasse: <a href="#">ZeitDiffFixture.java</a> <a href="#">ZeitMerkerColumnFixture.java</a> <a href="#">ZeitDiffGuiColumnFixture.java</a>
<a href="#">RowFixture</a>  Liste von Abfrageergebnisobjekten oder Records	<pre> fixtures.ZeitMerkerRowFixture name  stunden  minuten  sekunden Karl  3         3        3 Gustav 3         3        3 Otto  2         53       54           </pre>	1. Zeile: Fixture-Klasse (inkl. Package), 2. Zeile: Attributnamen, 3. und weitere Zeilen: Attributwerte	Fit-Tabelle: <a href="#">ZeitMerkerColumnAndRowFitTest.html</a> Fixture-Klasse: <a href="#">ZeitMerkerRowFixture.java</a>
<a href="#">ActionFixture</a>  Sequentielle Abfolgen in GUI-Tests und Workflows	<pre> fit.ActionFixture start  fixtures.ZeitActionFixture enter  setStartZeit  10:11:12 enter  setEndeZeit 13:14:15 press  pushButton check  getAusgabe  10983           </pre>	1. Zeile: <code>fit.ActionFixture</code> (oder <code>fit.TimedActionFixture</code> ) 2. und weitere Zeilen: 3. Spalte: Action-Kommando (s.u.) 2. Spalte: Fixture-Methode 3. Spalte: Eventuell Parameter	Fit-Tabelle: <a href="#">ZeitDiffGuiActionFitTest.fit</a> Fixture-Klasse: <a href="#">ZeitDiffGuiActionFixture.java</a>

### 12.4.6 Testimplementierung

Von den Tabellen zu der Implementierung:



### 12.4.7 Hinweise zur Testimplementation

- Auch Testcode muss gewartet werden
- Prozesskontext definieren
  - Datenübergabe über statics
- Fit Fixtures für domänenspezifische Bedürfnisse verfügbar (z.B. Web, DB)
- Falls notwendig erweiterbar
  - Neue Befehle durch Ableitung von ActionFixture
  - Eigene Fixture-Klassen
- Auf Trennung zwischen Businesslogik und Testcode achten
  - Fit-Tests in separatem Test-Verzeichnis

## 13 Zusätzlicher Sourcecode

Listing 18: JUnit-Test mit Javadoc

```
1  /**
2   * Test method for {@link ch.fhnw.edu.rental.model.Movie#Movie(java.lang.String,
3   * ch.fhnw.edu.rental.model.PriceCategory)}.
4   * @throws InterruptedException must not be thrown
5   */
6  @Test
7  public void testMovieStringPriceCategory() throws InterruptedException {
8      // get time before object creation
9      Date before = new Date(Calendar.getInstance().getTimeInMillis());
10     // spend some time to be able to detect differences in timestamps
11     Thread.sleep(10);
12
13     // now allocate new instance
14     Movie m = new Movie( , RegularPriceCategory.getInstance(), 18);
15     // get time after object creation
16     Thread.sleep(10);
17     Date after = new Date(Calendar.getInstance().getTimeInMillis());
18
19     assertNotNull(m);
20     assertEquals( , m.getTitle());
21     assertEquals(RegularPriceCategory.class, m.getPriceCategory().getClass());
22     Date releaseDate = m.getReleaseDate();
23     assertNotNull(releaseDate);
24     assertTrue(before.before(releaseDate));
25     assertTrue( , after.after(releaseDate));
26     assertFalse(m.isRented());
27     assertEquals(18, m.getAgeRating());
28 }
```

Listing 19: Junit-Test mit Mock-Testing

```
1  @Test
2  public void testRemoveLowStockListener() {
3      expect(m.getTitle()).andReturn( );
4      expect(l.getThreshold()).andReturn(2).once();
5      l.stockLow(m, 2);
6
7      replay(m);
8      replay(l);
9
10     st.addLowStockListener(l);
11
12     st.addToStock(m);
13     st.addToStock(m);
14     st.addToStock(m);
15     st.removeFromStock(m);
16
17     st.removeLowStockListener(l);
18     st.addToStock(m);
19     st.removeFromStock(m);
20
21     verify(l);
22     verify(m);
23 }
```

Listing 20: Junit-Test mit korrekter Verwendung von fail()

```
1  @Test
2  public void testExceptionRental() throws InterruptedException {
3      Rental r = null;
4      try {
5          r = new Rental(null, m1, 1);
```

```
6         fail();
7     } catch (NullPointerException e) {
8         assertEquals(NULLMESSAGE, e.getMessage());
9     }
}
```

---

#### Listing 21: Methode mit JavaDoc

```
1  /**
2   * removes a movie from the stock.
3   * @param movie the movie to remove from the stock.
4   * @return the number of items of this movie in stock after this operation.
5   */
6  public int removeFromStock(IMovie movie) {
7      Integer i = stock.get(movie.getTitle());
8      int inStock = (i == null) ? 0 : i;
9      if (inStock <= 0) { throw new MovieRentalException(
10         ); }
11      stock.put(movie.getTitle(), --inStock);
12      notifyListeners(movie, inStock);
13      return inStock;
14  }
```

---

#### Listing 22: Log4j

```
1  public void setReleaseDate(Date aReleaseDate) {
2      logger.trace(
3      );
4      if (this.releaseDate != null) {
5          IllegalStateException e = new IllegalStateException();
6          logger.error(
7          , e);
8          throw e;
9      }
10     this.releaseDate = aReleaseDate;
11     logger.debug(
12     + this.releaseDate);
13     logger.trace(
14     );
15 }
```

---