

# Forelæsning Uge 12

---

- **Andre former for nedarvning**

- Interfaces
- Abstrakte klasser, der er en "mellemting" mellem interfaces og almindelige klasser
- Funktionelle interfaces, som er nyttige i funktionel programmering (og som I har brugt mange gange – uden at vide det)

- **Wildcards (jokere)**

- Gør det muligt at beskrive forskellige krav til typerne for en metodes parametre

- **Afleveringsopgave: Computerspil 2**

- Test af de klasser, som I har implementeret i den første delaflevering



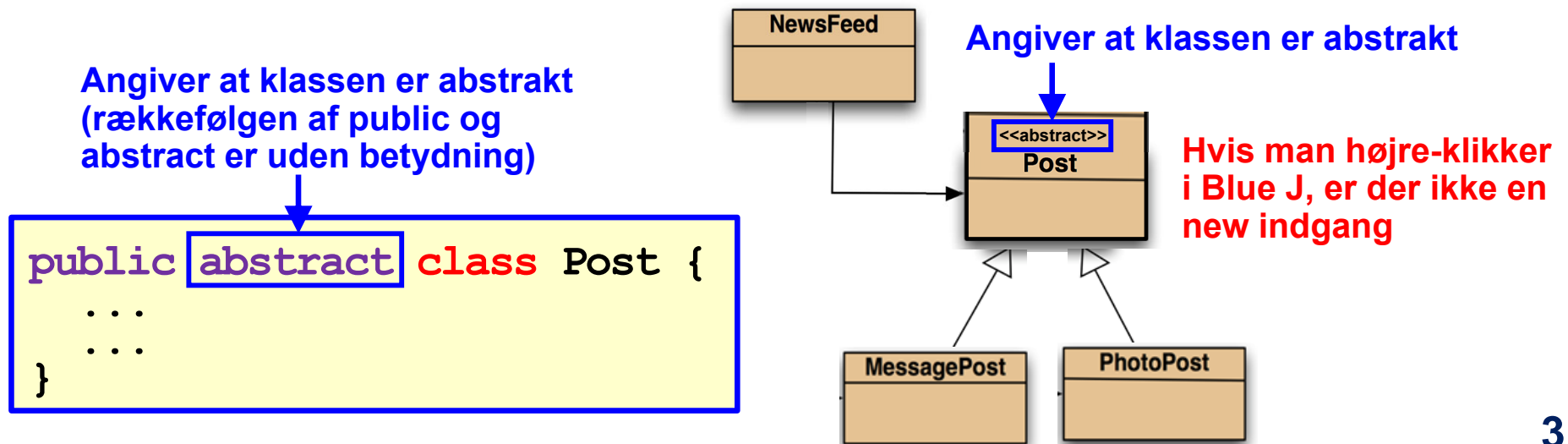
# Træning i mundtlig præsentation

---

- **Deltag i træningen i mundtlig præsentation**
  - Den er uhyre vigtig for jeres succes ved mundtlig eksamen
  - Eneste gang under jeres studier, hvor I får systematisk træning heri
  - Træning gør mester – de timer I bruger på det, er godt givet ud
  - Se videoerne om den "perfekte" eksamenspræstation og hør jeres medstuderendes præsentationer – det lærer I også af
  - Hvis I er nervøse og usikre omkring eksamen og det at skulle lave præsentationer for andre, har I netop brug for træning
- **Det er vigtigt for it-folk at kunne præsentere tekniske problemstillinger for fagfæller og lægfolk**
  - Det er en essentiel del af vores faglige kompetencer, og I kommer alle til at gøre det i jeres daglige arbejde

# ● Abstrakte klasser og interfaces

- En abstrakt klasse er en klasse, som man ikke kan lave instanser af
  - `new` operatoren kan ikke anvendes på klassen
- I vores Newsfeed system vil det være oplagt at erklære `Post` til at være en abstrakt klasse
  - Det signalerer, at vi ikke vil lave instanser af `Post`, men kun instanser af dens subklasser `MessagePost` og `PhotoPost`
  - Formålet med `Post` er udelukkende at samle de ting, der er fælles for `MessagePost` og `PhotoPost`, og på den måde undgå kodedublering og opnå større læsbarhed



# Abstrakte metoder

- **En abstrakt klasse kan indeholde abstrakte metoder**
  - En abstrakt metode er en metode, der ikke er implementeret i klassen
  - Vi angiver kun metodens **hoved**, mens kroppen udelades

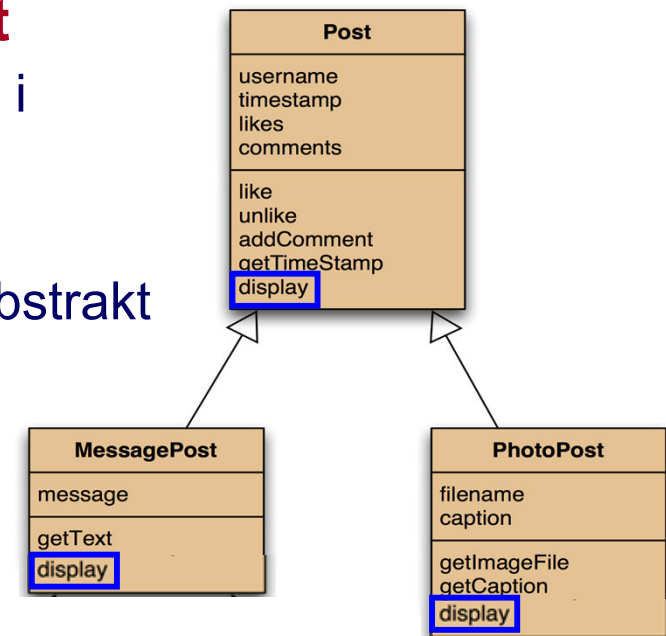
- **I vores Newsfeed system har vi en display metode i hver af klasserne Post, MessagePost og PhotoPost**

- Lad os for et øjeblik antage, at display metoden i Post klassen ikke har noget fornuftigt at lave, f.eks. fordi Post klassen ingen feltvariabler har
- Så kan vi erklære display metoden til at være abstrakt

```
public abstract void display();
```

- **Betyder at implementationen af metoden overlades til subclasses**

- Hvis en subclass ikke implementerer metoden, skal subclassen selv være abstrakt
- Det sikrer, at alle konkrete subclasses har en implementation af metoden



# Interfaces

- Et interface ligner en abstrakt klasse, hvor **alle** metoder er abstrakte
  - Derudover er der hverken konstruktører eller feltvariabler
- De abstrakte metoder implementeres i de klasser, der **implementerer** interfacet
- **Eksempel: Comparable**

- For hver metode angives hovedet, mens kroppen udelades
- Alle metoder er public og abstract (hvorfor dette ikke angives)
- Comparable har kun én metode, compareTo

Angiver at Comparable er et interface

```
public interface Comparable<T> {  
    int compareTo(T o);  
}
```

Angiver, at klassen implementerer interfacet

```
public class Person implements Comparable<Person> {  
    ...  
    public int compareTo(Person p) {  
        ...  
    }  
    ...  
}
```

compareTo metoden  
implementeres  
i de klasser, der  
implementerer  
Comparable interfacet

- Interfaces kan **nedarve** fra hinanden på samme måde som klasser
- Det betyder, at vi taler om **subinterfaces** og **superinterfaces**

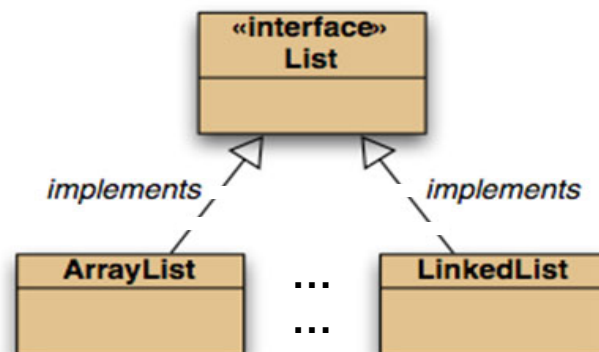
# List interfacet

- **List interfacet beskriver en sekvens af elementer. Det har mange forskellige implementationer, bl.a.**

- ArrayList, som opbevarer elementerne i et array
- LinkedList, som opbevarer elementer i en dobbeltkædet liste, hvor hvert element har pegepinde til det foregående og det efterfølgende element



- **List interfacet gør det let at skifte mellem de forskellige implementationer**
  - Hvis man har erklæret alle sine variable til at være af typen **List** (i stedet for ArrayList eller LinkedList), er det eneste, der skal ændres, det sted hvor listen instantieres
  - Her skal man udskifte **new ArrayList<>()** med **new LinkedList<>()** (eller omvendt)



# Set og Map interfacet

---

- **Set interfacet beskriver en mængde. Det har mange forskellige implementationer, bl.a.**
  - HashSet, som opbevarer mængden i en hashtabel, hvor nøglerne er elementernes hashkoder
  - LinkedHashSet, som opbevarer mængden i en hashtabel og derudover har en dobbeltkædet liste, der bestemmer den rækkefølge, som de besøges i, når man bruger en iterator (eller en for-each løkke)
  - TreeSet, som opbevarer mængden i en træstruktur, hvilket bevirker, at de fleste operationer kan udføres i logaritmisk tid
- **Map interfacet beskriver en afbildning, hvor man ud fra en nøgle kan slå en værdi op. Det har mange forskellige implementationer, bl.a.**
  - HashMap
  - LinkedHashMap
  - TreeMap

# Hvad opnår vi?

---

- **Fælles for abstrakte klasser og interfaces**
  - De bestemmer en **type**
  - Man kan lave **polymorfe metoder**, som kan bruges på objekter fra
    - alle subklasser af en abstrakt klasse
    - alle de klasser, der implementerer et interface
  - F.eks. kan **reverse** og **shuffle** metoderne i Collections klassen bruges på alle objektsamlinger, der implementerer **List** interfacet, mens **sort** metoden endvidere kræver, at elementtypen i objektsamlingen implementerer **Comparable** interfacet
- **Nedarvning fra abstrakt eller konkret superklasse**
  - Vi arver både noget **implementation** og en **type**
  - Klassen bliver en subtype af superklassen, og dens objekter kan bruges alle de steder superklassens objekter kan bruges
- **Implementation af interface**
  - Vi arver **kun typen** (der er jo ingen implementation at arve)
  - Klassen bliver en subtype af interfacet, og dens objekter kan bruges alle de steder, hvor der kræves et objekt af interface typen



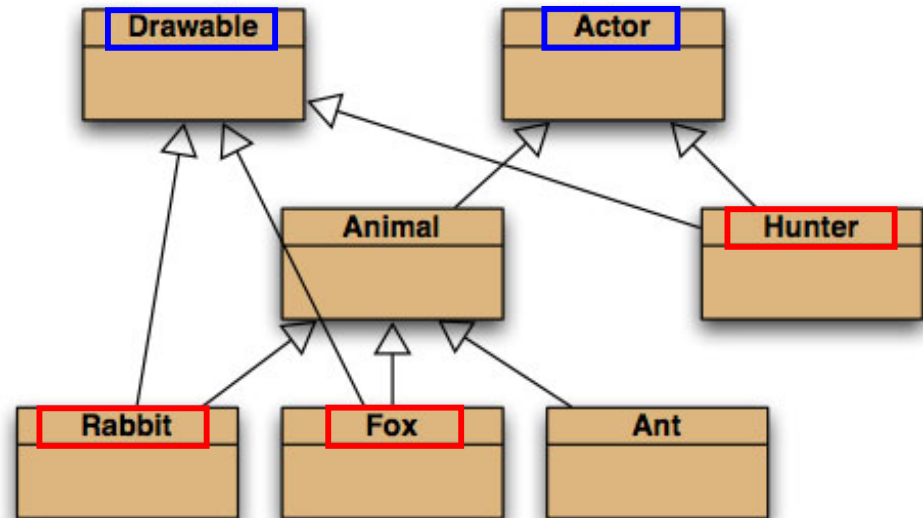
# Abstrakt klasse eller interface?

- **Hvorfor har Java både abstrakte klasser og interfaces?**

- En abstrakt klasse kan indeholde implementation (og feltvariabler) – det kan et interface ikke
- En klasse kan implementere flere interfaces – men kun være (direkte) subklasse af én anden klasse

- **Multipel nedarvning**

- De tre **røde** klasser nedarver fra **begge blå** klasser
- Dette kan kun lade sig gøre, hvis **mindst en** af de **blå** er et interface



- **Hvor meget er implementeret?**

- Almindelig konkret klasse: **alt** er implementeret (100%)
- Interface: **ingen** implementation (0%)
- Abstrakt klasse: **delvis** implementation (0-100%)

# Interfaces i Java 8 og fremad

- **Virkeligheden er (desværre) ikke helt så pæn og simpel som beskrevet på de foregående slides**
  - Fra og med Java 8 kan et interface indeholde implementation i form af **klassemetoder** og såkaldte **default metoder** (almindelige metoder)
- **Implementationen af disse metoder nedarves til de klasser, der implementerer interfacet**
  - Default metoder er primært indført for at kunne tilføje nye metoder til et eksisterende interface uden at genere de klasser, der allerede implementerer det
  - Da et interface ikke har feltvariabler og konstruktører, er det begrænset, hvad man kan gøre i en default metode (der er ingen tilstand at operere på)

- **Eksempel fra funktionel sortering**

```
Collections.sort(persons, Comparator.comparing( (Person p) -> p.getName())  
                                     .thenComparing(p -> p.getAge()) );
```

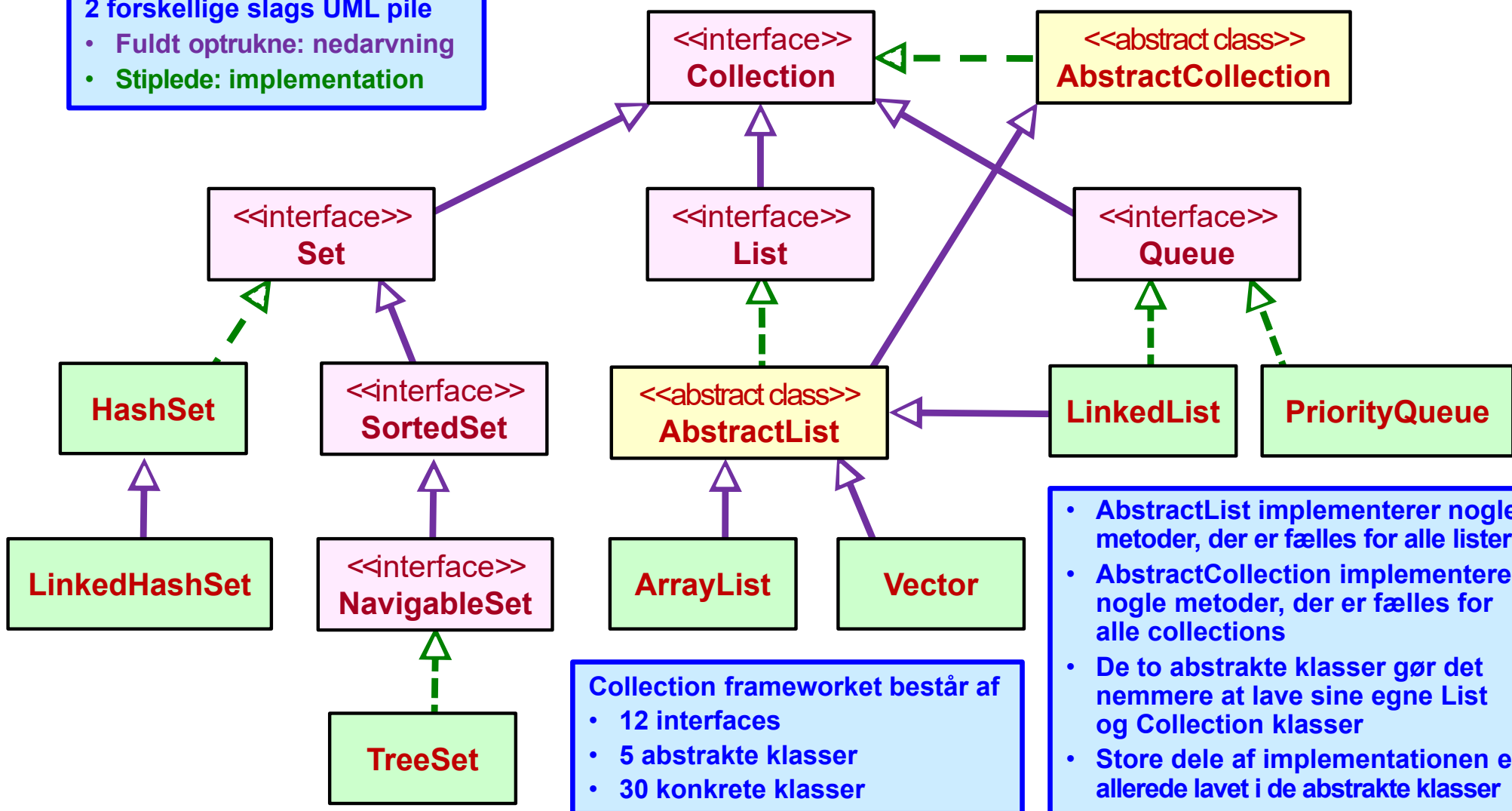
Klassemetode i Comparator interfacet  
(tager en lambda som parameter og  
returnerer et Comparator objekt)

Default metode i Comparator interfacet (kaldes på  
det Comparator objekt, som comparing metoden  
returnerede, og returnerer et nyt Comparator objekt)

# Collection frameworket (udsnit)

2 forskellige slags UML pile

- Fuldt optrukne: nedarvning
- Stiplede: implementation



Bemærk at `Map<K,V>` **ikke** er et subinterface af `Collection<E>` (selvom Map indgår i det såkaldte collection framework)

# Brug af Collection og Comparable

3 forskellige slags UML pile

- Fuldt optrukne: nedarvning
- Stiplede pile: implementation
- Stiplede med åbent hoved: brug

## Collections

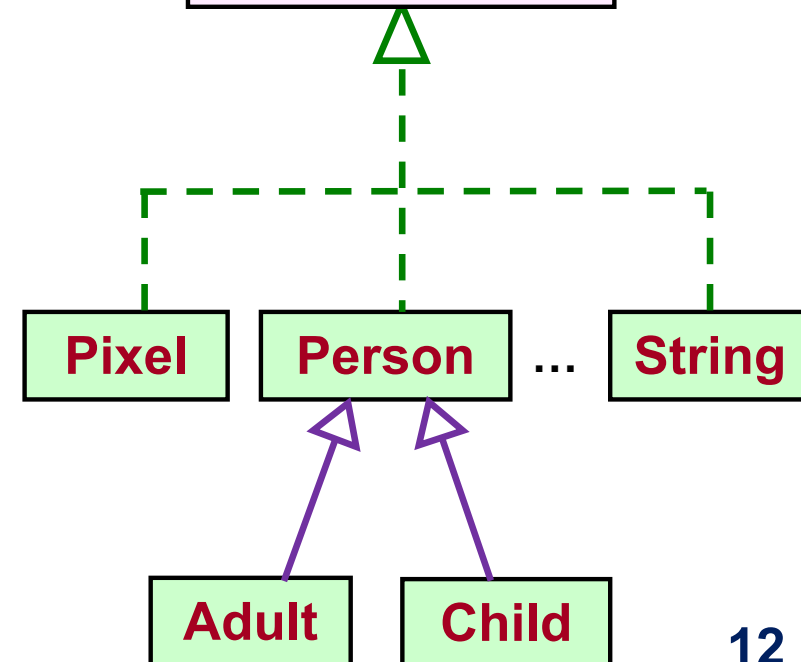
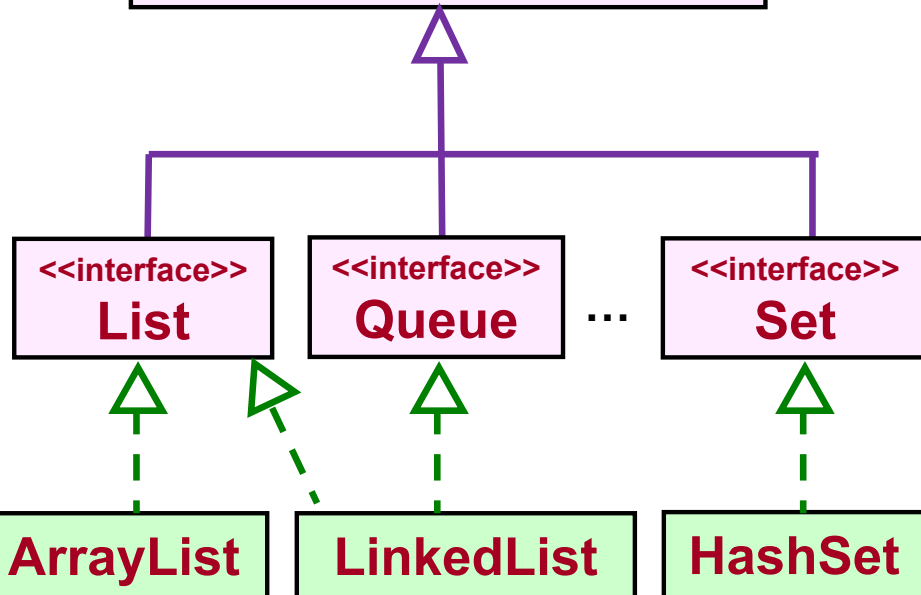
```
T min(Collection<T> c)
T max(Collection<T> c)
void sort(List<T> l)
...
```

### <<interface>> Collection

```
boolean add(E e)
boolean contains(Object o)
...
```

### <<interface>> Comparable

```
int compareTo(T o)
```



# ● Funktionelle interfaces

---

- **Et funktionelt interface har én enkelt abstract metode**
    - De steder, hvor man skal bruge et objekt, hvis type er et funktionelt interface, kan man i stedet bruge en lambda
- Comparable har også kun én abstract metode, men er **ikke** et funktionelt interface
- **Man kan erklære variabler, hvis type er et funktionelt interface**
    - Dermed bliver det muligt at **assigne lambda'er** til variabler, og dermed bruge dem forskellige steder i programmet, f.eks. som parameterværdier
  - **java.util.function definerer en række funktionelle interfaces, bl.a.**
    - **Predicate** bruges til lambda'er, der returnerer en boolsk værdi
    - **BinaryOperator** bruges til lambda'er, hvor de to parametre og returværdien er af samme type (f.eks. String x String → String)
    - **UnaryOperator** bruges til lambda'er, hvor parameteren og returværdien er af samme type (f.eks. String → String)
    - **Function** bruges til lambda'er, hvor parameteren og returværdien er af forskellig type (f.eks. String → Integer)
    - **Consumer** bruges til lambda'er der ikke returnerer en værdi, men typisk har en sideeffekt

# Metoder i Stream interfacet

- I Stream interfacet er parametrene til **peek**, **filter**, **map** og **reduce** metoderne funktionelle interfaces
  - Det er derfor vi kan bruge lambda'er, når vi kalder de fire metoder
  - Parameteren til **peek** metoden er en **Consumer**
  - Parameteren til **filter** metoden er et **Predicate**
  - Parameteren til **map** metoden er en **Function**
  - Anden parameteren til **reduce** metoden er en **BinaryOperator**

```
public int getCount(String animal) {  
    return sightings.stream()  
        .peek(s -> System.out.println(s))  
        .filter(s -> s.getAnimal().equals(animal))  
        .map(s -> s.getCount())  
        .reduce(0, (result, elem) -> result + elem);  
}
```

# Funktionel sortering

---

- I funktionel sortering er parametrene til **comparing** og **thenComparing** metoderne et funktionelt interface af typen **Function**
  - Det er derfor vi kan bruge lambda'er, når vi kalder de to metoder
  - Parametrene har **typebegrænsninger**, der sikrer, at de afbilder over i en type, som implementerer Comparable interfacet (eller har en supertype, der gør det)
  - Det betyder, at typen har en naturlig ordning
  - Det er denne naturlige ordning, der anvendes til sorteringen i de Comparator objekter, som de to metoder returnerer.

```
public void printPersons() {  
    Collections.sort(persons, Comparator.comparing((Person p) -> p.getAge())  
                                           .thenComparing(p -> p.getName()));  
    persons.forEach(p -> System.out.println(p));  
}
```

# Billedredigering

- Operationerne i billedredigeringsopgaven fra uge 4 kan implementeres ved hjælp af funktionelle interfaces
  - I de simple billedoperationer (såsom brighten, darken, invert og noise) kan en pixel's nye gråtone beregnes ud fra den gamle ved hjælp af en **lambda**

Funktionelt interface ( $\text{Integer} \rightarrow \text{Integer}$ )

```
public Image simpleFilter(UnaryOperator<Integer> modification) {  
    for(int x = 0; x < image.getWidth(); x++) {  
        for(int y = 0; y < image.getHeight(); y++) {  
            int oldValue = image.getPixel(x,y).getValue();  
            image.getPixel(x,y).setValue(modification.apply(oldValue));  
        }  
    }  
    image.updateCanvas();  
    return image;  
}
```

Beregning af den nye værdi ved hjælp af **apply** metoden i det funktionelle interface **UnaryOperator**, dvs. den **lambda**, der bruges som parameter værdi i kaldet

```
public Image brighten(int amount) {  
    return simpleFilter(v -> v + amount);  
}
```

```
public Image invert() {  
    return simpleFilter(v -> 255 - v);  
}
```

Ved kald af **simpleFilter** er parameter værdien en **lambda**, der automatisk giver os et objekt af typen **UnaryOperator**



# Billedredigering (fortsat)

- I de operationer, der spejler, roterer og resizer, bliver gråtonen for en pixel kopieret fra en anden pixel
  - Beregningen af denne pixel's koordinater kan beskrives ved hjælp af to lambda'er

Funktionel interface ( $\text{Integer} \times \text{Integer} \rightarrow \text{Integer}$ )

```
public Image complexFilter(int width, int height,
    BinaryOperator<Integer> xPos, BinaryOperator<Integer> yPos) {
    Image newImage = new Image(width, height, image.getTitle(), false);
    for(int x = 0; x < width; x++) {
        for(int y = 0; y < height; y++) {
            Pixel p = image.getPixel(xPos.apply(x,y), yPos.apply(x,y));
            newImage.getPixel(x,y).setValue(p.getValue());
        }
    }
    image = newImage;
    image.updateCanvas();
    return image;
}
```

Positionen, hvor gråtoneværdien skal hentes

```
public Image mirror() {
    int w = image.getWidth();
    int h = image.getHeight();
    return complexFilter(w, h, (i,j) -> w-i-1, (i,j) -> j);
}
```

Den nye gråtoneværdi for (i,j) hentes i (w-i-1,j)

**Pause**

I næste uge vil vi se, at funktionelle interfaces også er særdeles nyttige i forbindelse med grafiske brugergrænseflader

```
public Image rotate() {
    int w = image.getWidth();
    int h = image.getHeight();
    return complexFilter(h, w, (i,j) -> j, (i,j) -> h-i-1);
}
```

Den nye gråtoneværdi for (i,j) hentes i (j, h-i-1)

# ● Wildcards og typebegrænsninger

---

- **Klasser med typeparametre (fx. ArrayList<E>) kaldes generiske klasser**
  - Når man, for metoderne i en generisk klasse, skal beskrive parametrenes type og returtypen, bruges der en speciel notation indeholdende **wildcards** (jokere) og **typebegrænsninger**
  - Det kan være nyttigt at kende og forstå de hyppigst forekomne wildcards og typebegrænsninger, f.eks. når man slår op i Javas API
  - Dem vil vi nu illustrere ved hjælp af nogle eksempler

# Eksempler fra ArrayList<E> klassen

---

**boolean add(E e)**

Tilføjer elementet e til enden af listen

- Nem at forstå (ingen wildcards eller typebegrænsninger)

**boolean addAll(Collection<? extends E> c)**

Tilføjer alle elementerne fra c

- Parameteren skal implementere Collection interface (dvs. være en objektsamling)
- Elementtypen i objektsamlingen skal være en **subtype** af E (inklusive E selv)
- Sikrer at det er lovligt at tilføje elementerne i c til vores arrayliste

**boolean removeIf(Predicate<? super E> filter)**

Fjerner alle de elementer der opfylder filter

- Parameteren skal være et prædikat (dvs. en boolsk lambda)
- Prædikatets parameter skal være en **supertype** af E (inklusive E selv)
- Sikrer at prædikatet kan bruges på elementer af typen E

# Eksempler fra Collections

---

**void shuffle(List<?> list)**

Permuterer listens elementer

- Parameteren skal være af en type, der implementere List interface
- Elementtypen i listen kan være vilkårlig
- Metoden kan bruges på alle lister, men f.eks. ikke på et Set eller Queue object (med mindre det også er en liste)

**int frequency(Collection<?> c, Object o)**

Returnerer antallet af forekomster af objektet o i objektsamlingen c

- Første parameter skal være af en type, der implementerer Collection interface
- Anden parameter er af vilkårlig type (alle klasser er subklasser af Object)
- Lovligt at spørge om frekvensen af objekter, der slet ikke kan forekomme i listen (de har trivielt frekvensen 0)

# Eksempler fra Collections (fortsat)

---

**<T> void copy(List<? super T> dest, List<? extends T> src)**

Kopierer alle elementer fra source listen (src) til destination listen (dest)

- Begge parametre skal være af typer, der implementerer List interfacet
- Der skal eksistere en type T, således at elementtypen i dest er en supertype af T, og elementtypen i src er en subtype af T
- Dvs. at elementtypen i src er en subtype af elementtypen i dest (eller lig med denne)
- Sikrer at det er lovligt at indsætte elementerne fra src i dest

## Foran returtypen listes de typer, der bruges til typebegrænsninger

- Det er dog ikke nødvendigt at liste de typer, der er type parametre for den generiske type, som vi er i færd med at definere
- F.eks. behøver vi ikke at liste E i
  - **boolean addAll(Collection<? extends E> c)**

idet E allerede er introduceret som en type parameter i ArrayList<E>

# Eksempler fra Collections (sort metoderne)

---

**<T> void sort(List<T> list, Comparator<? super T> c)**

Sorterer listen ved hjælp af en comparator

- Første parameter skal være en liste med en vilkårlig elementtype T
- Anden parameter skal være af en type, der implementere Comparator interfacet for T (eller har en supertype, der gør det)
- Sikrer at T (eller en supertype af T) stiller en compare metode til rådighed for sorteringen

**<T extends Comparable<? super T>> void sort(List<T> list)**

Sorterer listen ved hjælp af den naturlige ordning

- Parameteren skal være en liste
- Elementtypen T skal implementerer Comparable interfacet (eller have en supertype, der gør det)
- Sikrer at T (eller en supertype af T) stiller en naturlig ordning til rådighed for sorteringen

# Eksempel fra foxes and rabbits projektet

- Vi vil lave en afbildning (Map), hvor nøglerne er dyrenes **klasser** og værdierne de **farver**, hvormed dyrene vises på spillepladen
  - Klasserne repræsenteres ved hjælp af klassen `Class<T>`, der indeholder **ét objekt** for hver klasse i et kørende program
  - Rabbit repræsenteres af objektet **Rabbit.class** (af typen `Class<Rabbit>`)
  - Fox repræsenteres af objektet **Fox.class** (af typen `Class<Fox>`)
- Nu kan vi definere vores afbildning på følgende måde

Wildcardet ? angiver, at vi på dette sted kan bruge en vilkårlig klasse, f.eks. Rabbit og Fox

```
private Map<Class<?>, Color> colors;  
.....  
colors.put(Rabbit.class, Color.ORANGE);  
colors.put(Fox.class, Color.BLUE);
```

Nøgler (objekter i typen `Class<?>`)

Værdier (konstanter i Color klassen fra Javas API)

- Yderligere info om wildcards og typebegrænsninger:

<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/extra/generics/wildcards.html> [Link](#)

# Opsummering af wildcards og typebegrænsninger

---

- **Wildcards og typebegrænsninger er komplekse**
  - Det er ikke noget vi vil høre jer I til eksamen
  - Men det kan være en stor fordel at kende lidt til dem, idet I så lettere kan forstå de typer, der angives i Javas API

## Hjemmeopgave for de "barske"

- **Find nedenstående metoder i API'en og se, om I kan forstå deres wildcards og typebegrænsninger**
  - **filter**, **map**, **mapToInt** og **reduce** i Stream klassen
  - **comparing** og **thenComparing** i Comparator interfacet
- **Bemærk at der er flere metoder, der hedder det samme – men har forskellige parametre (dvs. forskellig signatur)**
  - Start med at finde ud af, hvilken af metoderne det er, som I har brugt



# ● Afleveringsopgave: Computerspil 2

---

- I den anden delaflevering skal I bruge de ting, som I har lært om **regression tests**, på de fire klasser, som I har implementeret i den første delaflevering
  - Lav velvalgte **regression tests** for de fire klasser
    - **Positive tests** skal afprøve programmets normale opførsel – herunder om det fungerer korrekt omkring forskellige grænseværdier
    - **Negative tests** skal afprøve om programmet kan håndtere uventede situationer (f.eks. de specialtilfælde, der er beskrevet i opgaveformuleringen)
    - I behøver **ikke** lave testmetoder for
      - trivielle accessor og mutator metoder, der blot returnerer/ændrer en enkelt feltvariabel uden at gøre andet
      - compareTo, equals og hashCode metoderne (det bør man normalt gøre, men da det kan være lidt besværligt og tidskrævende, har vi besluttet at lade jer slippe for det)
- Herudover skal I rette de fejl og mangler, som instruktoren har påpeget i jeres første delaflevering

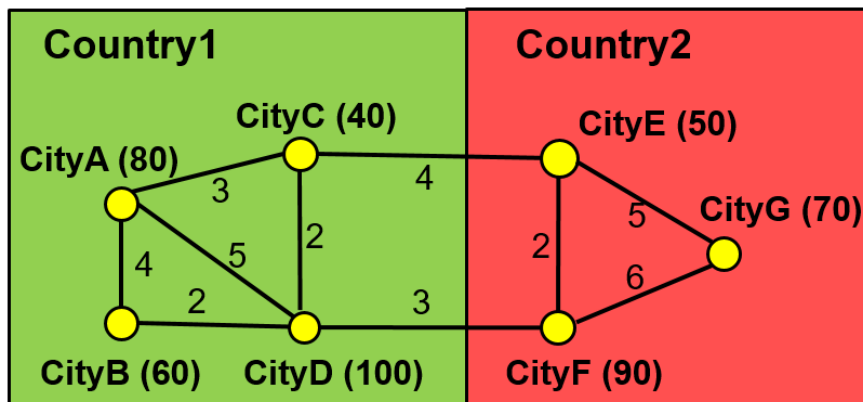
# Generelt om testmetoder

---

- **Der laves normalt én testmetode for hver (ikke triviell) konstruktør/metode**
  - En sådan testmetode kan teste mange forskellige ting (via forskellige assertions)
  - I nogle tilfælde kan det dog være hensigtsmæssigt at lave to testmetoder, for samme metode (f.eks. hvis man vil tjekke, hvordan metoden opfører sig i et grænsetilfælde, hvor den kaldes med en speciel værdi)
- **Navngivning af testmetoder**
  - Testmetoden for konstruktøren kaldes constructor
  - Testmetoden for en metode har samme navn, som den metode den tester
  - Testmetoden for toString kaldes dog testToString (idet Java ellers tror, at I forsøger at overskrive toString metoden i Object klassen)

# Brug af Test Fixture

- Når I skal teste metoderne i computerspillet har I behov for skabe nogle byer, lande og veje
  - Til dette formål har vi lavet en **Test Fixture** (fast opsætning) som realiserer nedenstående netværk af lande, byer og veje



- Test Fixturen kan kopieres til "Object benchen", som så får dette udseende



- 2 Country objekter
- 7 City objekter
- 1 Game objekt

- Opgaveformuleringen forklarer, hvordan Test Fixture'n hentes og anvendes

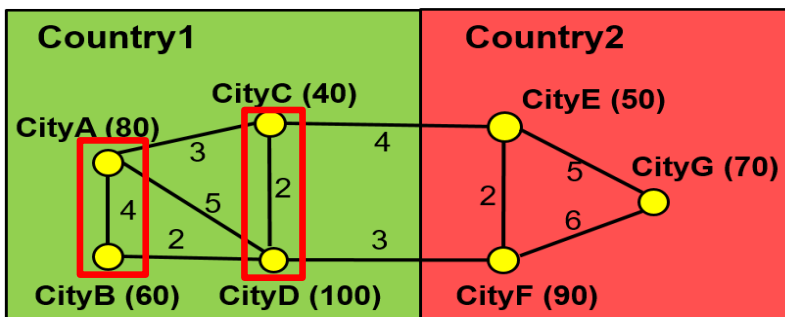
# Test of Road klassen

## Test Fixture for Road klassen

- Hele teksten er kopieret fra den generelle Test Fixture i **CGTest** klassen
- Vi vil kun bruge det første land og de første fire byer og ikke nogen af vejene (derfor er resten fjernet for at lette overskueligheden)
- Tagget **@BeforeEach** angiver, at **setUp** metoden udføres før hver testmetode (dette etablerer test fixturen)
- BlueJ's testsystem er ligeglad med, hvad metoden hedder, men testserveren kræver, at den hedder **setUp** (sådan som den gør, når en ny testklasse skabes)

Det eneste, som I selv skal skrive, er tingene i de to grønne bokse, hvor vi laver to **Road** objekter og to **feltvariabler**, der peger på dem

- Den første vej går fra cityA til cityB og har længden 4
- Den anden vej går fra cityC til cityD og har længden 2



```
import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
import org.junit.jupiter.api.AfterEach;
import org.junit.jupiter.api.BeforeEach;
import org.junit.jupiter.api.Test;

public class RoadTest {
    private Game game;
    private Country country1;
    private City cityA, cityB, cityC, cityD;
    private Road road1, road2;

    @BeforeEach
    public void setUp() {
        // Create game object
        game = new Game(0);

        // Create country
        country1 = new Country("Country 1");
        country1.setGame(game);

        // Create cities
        cityA = new City("City A", 80, country1);
        cityB = new City("City B", 60, country1);
        cityC = new City("City C", 40, country1);
        cityD = new City("City D", 100, country1);

        // Connect cities to countries
        country1.addCity(cityA);
        country1.addCity(cityB);
        country1.addCity(cityC);
        country1.addCity(cityD);

        // Create roads
        road1 = new Road(cityA, cityB, 4);
        road2 = new Road(cityC, cityD, 2);
    }
    ...
}
```

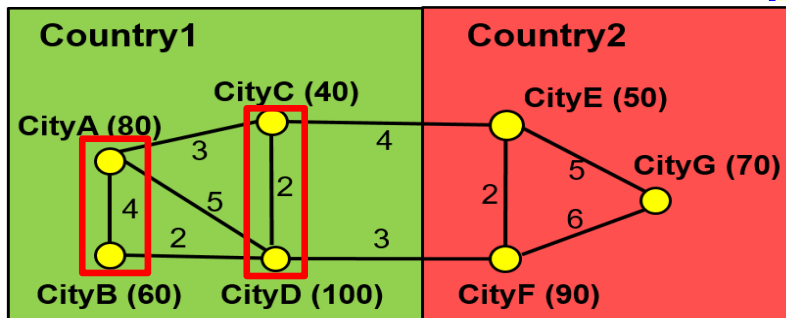
# Test of Road klassen (fortsat)

## Testmetode for konstruktøren

- Vi tjekker, at feltvariablerne initialiseres korrekt
- Brug det forventede som første parameter og metodekaldet som anden parameter
- Tjekker også (implicit) de tre simple accessormetoder

@Test

```
public void constructor() {  
    // Første vej går fra CityA til CityB og har længde 4  
    assertEquals(cityA, road1.getFrom());  
    assertEquals(cityB, road1.getTo());  
    assertEquals(4, road1.getLength());  
  
    // Anden vej går fra CityC til CityD og har længde 2  
    assertEquals(..., road2.getFrom());  
    assertEquals(..., road2.getTo());  
    assertEquals(..., road2.getLength());  
}
```



## Testmetode for toString

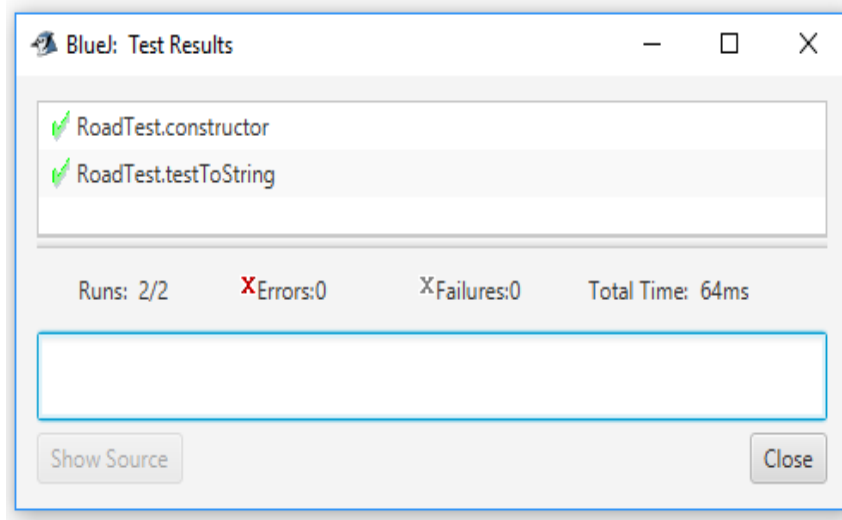
- Vi tjekker at returnværdien er korrekt

@Test

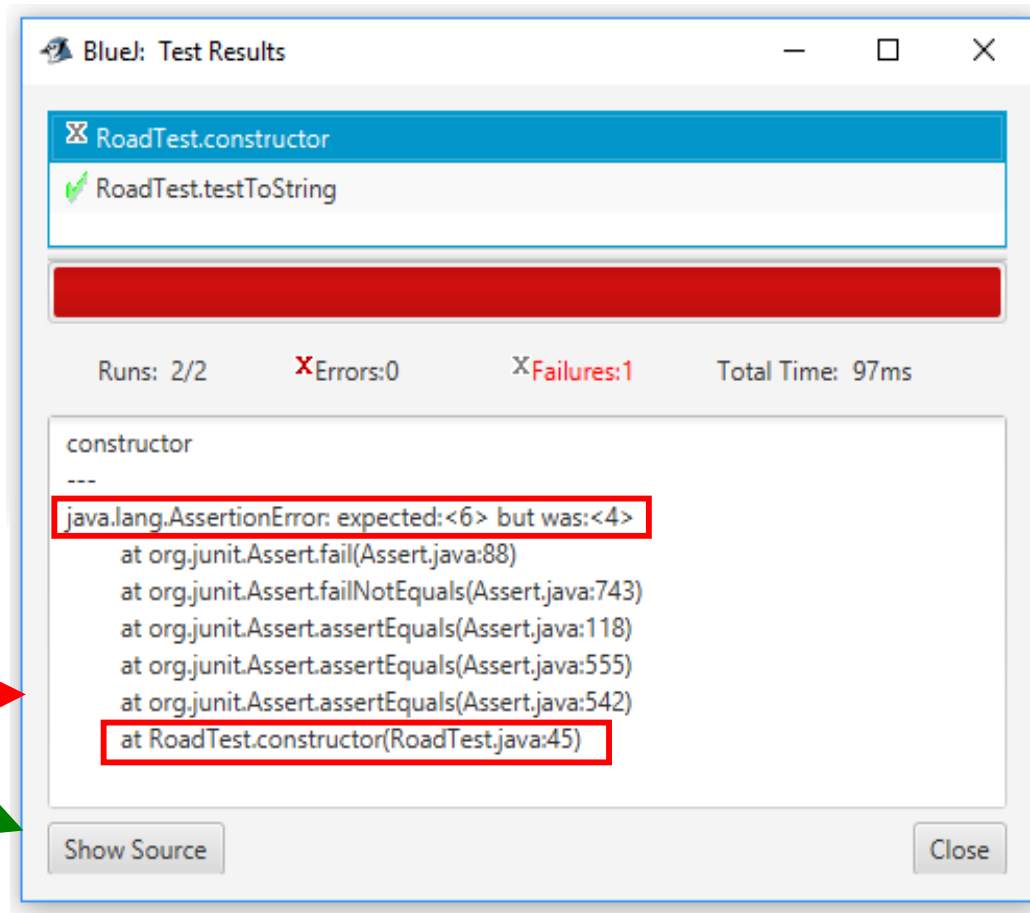
```
public void testToString() {  
    assertEquals("City A (80) -> City B (60) : 4", road1.toString());  
    assertEquals(".....", road2.toString());  
}
```

# Test of Road klassen (fortsat)

Når man vælger Test All får man forhåbentlig nedenstående resultat



Hvis et eller flere af de grønne flueben erstattes af et sort kryds er der noget galt



Når man vælger den fejlrante metode kan man i det nederste felt se, hvad der er galt

- I linje 45 i testklassen var der en assertion, der returnere 4 i stedet for 6
- Hvis man trykker på Show Source hopper man til den assertion, der fejlede

```
40  
41 @Test  
42 public void constructor() {  
43     assertEquals(cityA, road1.getFrom());  
44     assertEquals(cityB, road1.getTo());  
45     assertEquals(6, road1.getLength());  
46 }
```

Bemærk at fejlen både kan ligge i den metode, der bliver testet, og i testmetoden

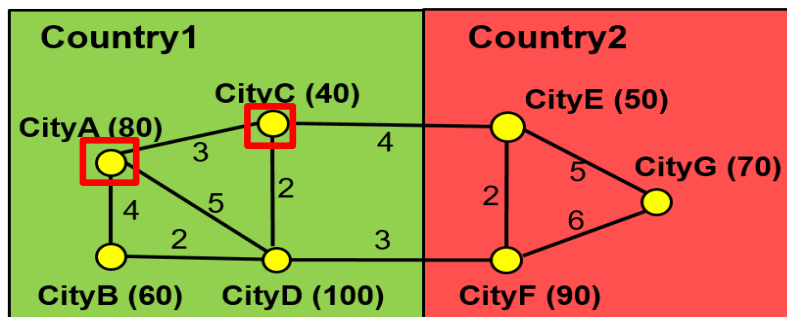
# Test af Position klassen

## Test Fixture for Position klassen

- Som før kan I kopiere det meste fra den generelle Test Fixture i CGTest
- Det er kun tingene i de to grønne kasser, som I selv skal skrive
- Husk at fjerne de ting i Test Fixturen, som I ikke bruger

Vi laver to **Position** objekter og to **feltvariabler**, der peger på dem

- I det første står spilleren i cityA og er på vej mod cityB, som kan nås i 4 skridt
- I det andet står spilleren i cityC og er på vej mod cityD, som kan nås i 2 skridt



```
import ...

public class PositionTest {
    private Game game;
    private Country country1;
    private City cityA, cityB, cityC, cityD;
    private Position pos1, pos2;

    @BeforeEach
    public void setUp() {
        // Create game object
        game = new Game(0);

        // Create country
        country1 = new Country("Country 1");
        country1.setGame(game);

        // Create cities
        cityA = new City("City A", 80, country1);
        ...

        // Create positions
        pos1 = new Position(cityA, cityB, 4);
        pos2 = new Position(cityC, cityD, 2);
    }
    ...
}
```

# Test af Position klassen (fortsat)

## Testmetode for konstruktøren

- Vi tjekker, at de fire feltvariabler initialiseres korrekt
- Herved tjekker vi også implicit de fire accessor metoder

```
@Test
public void constructor() {
    assertEquals(..., pos1.getFrom());
    assertEquals(..., pos1.getTo());
    assertEquals(..., pos1.getDistance());
    assertEquals(..., pos1.getTotal());

    assertEquals(..., pos2.getFrom());
    assertEquals(..., pos2.getTo());
    assertEquals(..., pos2.getDistance());
    assertEquals(..., pos2.getTotal());
}
```

## Testmetode for move metoden

- Vi kalder metoden nogle gange
- Efter hvert kald tester vi, at returnværdien og distance er som forventet

```
@Test
public void move() {
    assertEquals(true, pos2.move());
    assertEquals(1, pos2.getDistance());

    assertEquals(..., pos2.move());
    assertEquals(..., pos2.getDistance());

    assertEquals(..., pos2.move());
    assertEquals(..., pos2.getDistance());
}
```



# Test af Position klassen (fortsat)

```
@Test
public void turnAround() {
    pos1.move();
    pos1.turnAround();
    assertEquals(..., pos1.getFrom());
    assertEquals(..., pos1.getTo());
    assertEquals(..., pos1.getDistance());

    pos1.turnAround();
    assertEquals(..., pos1.getFrom());
    assertEquals(..., pos1.getTo());
    assertEquals(..., pos1.getDistance());

    pos2.turnAround();
    assertEquals(..., .....);
    assertEquals(..., .....);
    assertEquals(..., .....);

    pos2.turnAround();
    assertEquals(..., .....);
    assertEquals(..., .....);
    assertEquals(..., .....);
}
```

Testmetoderne for **turnAround**, **hasArrived** og **toString**

- Vi kalder metoderne nogle gange
- Efter hvert kald tester vi, om alt er som forventet

```
@Test
public void hasArrived() {
    assertEquals(..., pos2.hasArrived());

    pos2.move();
    assertEquals(..., pos2.hasArrived());

    pos2.move();
    assertEquals(..., pos2.hasArrived());

    pos2.move();
    assertEquals(..., pos2.hasArrived());
}
```

```
@Test
public void testToString() {
    assertEquals("City A (80) -> City B (60) : 4/4", pos1.toString());
    assertEquals(".....", pos2.toString());

    pos2.move();
    assertEquals(".....", pos2.toString());

    pos2.move();
    assertEquals(".....", pos2.toString());
}
```

# Test af metoder med tilfældige værdier

- Når man skal teste arrive metoden i City klassen kan det være nyttigt at **resette den seed værdi** som Random objektet bruger
  - På den måde kan man finde ud af, hvad bonus metoden returnerer, når den kaldes inde fra arrive

Sæt seed til et eller andet, f.eks. 0

Kald af bonus metoden med de parametre som arrive om lidt vil kalde bonus med

Sæt seed til samme værdi som før

```
@Test
public void arrive() {
    game.getRandom().setSeed(0);           // Set seed
    int bonus = country1.bonus(80);         // Remember bonus
    game.getRandom().setSeed(0);           // Reset seed
    assertEquals(bonus, cityA.arrive());    // Same bonus
    assertEquals(80 - bonus, cityA.getValue());
}
```

Man kan "proppe" det hele ind i en for løkke og dermed teste mange forskellige seed værdier

Som ovenfor, bortset fra, at seed nu sættes til seed

Husk at resette byen mellem de enkelte tests

```
@Test
public void arrive() {
    for(int seed = 0; seed < 1000; seed++) { // Try different seeds
        game.getRandom().setSeed(seed);      // Set seed
        int bonus = country1.bonus(80);      // Remember bonus
        game.getRandom().setSeed(seed);      // Reset seed
        assertEquals(bonus, cityA.arrive());  // Same bonus
        assertEquals(....., cityA.getValue());
    }
    cityA.reset();
}
```

Lav også en testmetode, der tester, hvad der sker, hvis byen har værdien 0

# Eksempler på testmetoder for Country

```
@Test
public void reset() {
    cityA.arrive(); cityA.arrive(); cityA.arrive();
    cityE.arrive(); cityE.arrive(); cityE.arrive();
    int valueE = cityE.getValue(); // Remember value of cityE
    country1.reset();
    assertEquals(.., cityA.getValue()); // cityA is reset
    assertEquals(valueE, cityE.getValue()); // cityE is unchanged
}
```

Ved at kalde arrive 3 gange på hver by, er I rimeligt sikre på, at byernes værdi er ændret

```
@Test
public void bonus() {
    for(int seed = 0; seed < 100; seed++) { // Try 100 different seeds
        game.getRandom().setSeed(seed);
        ...
        for(int i = 0; i < 100000; i++) { // Call method 100.000 times
            int bonus = country1.bonus(80);
            Test at værdien ligger i det korrekte interval
        }
        ...
        Test at middelværdien er tæt på det forventede
        Test at alle de mulige værdier returneres
    }
}
```

Disse tre ting kan testes på samme måde, som I testede roll metoden i Die klassen (i Raflebøger 4)

Lav også en testmetode, der tester, hvad der sker, hvis bonus kaldes med 1 og 0

# Negative tests og dokumentation

---

- **Husk de negative test, såsom**
  - `getCity("city")` hvor **"city"** ikke findes i landet
  - `getRoads(c)` hvor **c** ikke findes i landet
  - I skal teste alle de specialtilfælde, som er beskrevet i opgaveformuleringen
- **Dokumentationen for jeres testklasser kan holdes på et minimum**
  - Testklassens navn fortæller, hvilken klassen den tester
  - Testmetodens navn fortæller, hvilken metode den tester
  - Testmetoder har ingen parametre og returnerer intet, så `@param` og `@return` tags giver ikke mening
- **I kan derfor nøjes med at indsætte**
  - `@author` og `@version` tags
  - Forklarende `//` kommentarer i kompleks kode (som illustreret på mine slides)

# Testserveren

---

- **Testserveren skal også anvendes for Computerspil 2**
  - Serveren tester at jeres regression tests er fornuftige
  - Regression tests kan imidlertid laves på mange forskellige måder, og det er ikke altid helt entydigt, hvad der bør testes
- **Som illustreret i videoen om Regression tests, afprøver testserveren derfor, at jeres regression tests**
  - **ikke** finder fejl i et korrekt projekt
  - finder de **fleste** fejl i nogle forkerte projekter
- **Brug testserveren med omtanke**
  - Som i Computerspil 1, kan I teste, hver enkelt opgave, så snart I er færdige med den
  - Når I får en fejlrapport, bør I rette alle de fejl, der rapporteres og kontrollere, at rettelserne er korrekte, **før** I atter forsøger at køre testserveren
- **Testserveren understøtter ikke Hamcrest og Jupiter**
  - Som nogle af jer måske kender fra andre kurser

# Testserveren (fortsat)

---

- **Nogle studerende synes, at det er smart at sende ting til testserveren uden selv at teste dem ordentligt først**
  - Det er generelt dumt og koster ofte en del ekstra bøvvl og besvær
  - For regression tests er det endog en **MEGET** dum idé
  - Hvis der f.eks. er en lille fejl i jeres test af en metode, vil **BlueJ's testsystem** fortælle jer præcis hvilken assertion det er, der fejler og hvad den forventede og beregnede værdi er
  - **Testserveren** derimod vil blot fortælle jer, at jeres regression tests for metoden finder fejl i et **korrekt projekt** – uden at fortælle noget om, hvilken assertion, der fejler
  - Dermed bliver fejlen **vanskeligere** at lokalisere

# ● Opsummering

---

- **Abstrakte klasser og interfaces**
  - En abstrakt klasse er en klasse, som man ikke kan lave instanser af
  - En abstrakt klasse kan indeholde abstrakte metoder, hvor kun hovedet er angivet, mens implementationen (kroppen) mangler
  - I et interface er alle metoder abstrakte (men fra og med Java 8 kan der være klassemetoder og default metoder)
- **Funktionelle interfaces**
  - Har kun én enkelt abstract metode
  - De steder, hvor man skal bruge et objekt, hvis type er et funktionelt interface, kan man i stedet bruge en lambda
- **Wildcards (jokere)**
  - Gør det muligt at beskrive komplicerede typebegrænsninger i forbindelse med generiske klasser
- **Afleveringsopgave: Computerspil 2**
  - Test af de klasser, som I har implementeret i den første delaflevering

**Det var alt for nu.....**

**... spørgsmål**

---

