

Test Driven Development

NobleProg

Nawiązanie

Zarządzanie jakością Quality management

- Zapewnienie jakości Quality Assurance
 - Przestrzeganie właściwych procesów w celu uzyskania pewności, że zostaną osiągnięte odpowiednie poziomy jakości
 - Wyższa jakość w celu zapobiegania defektom
 - Analizy przyczyny podstawowej do wykrywania przyczyn podobnych defektów w przyszłości
- Kontrola jakości
 - Czynności testowe

Siedem zasad testowania

Podstawy testowania

- Testowanie ujawnia usterki, ale nie może dowieść ich braku
 - Testowanie zmniejsza prawdopodobieństwo, że w testowanym programie nie ma usterek
- Testowanie gruntowne jest niemożliwe
 - Każda możliwa wartość wejściowa dla każdej zmiennej
 - Każda sekwencja wykonania programu
 - Każda konfiguracja sprzętu i oprogramowania
 - Wszystkie możliwe przypadki użycia przez użytkownika końcowego
 - Łącznie, jest to czasowo niewykonalne

Siedem zasad testowania

Podstawy testowania

- Wczesne testowanie oszczędza czas i pieniądze
 - Testowanie powinno zacząć się najwcześniej
 - Powinno być skierowane na dobrze określone i formalnie zdefiniowane cele
 - Im później znajdziemy defekt, tym większy będzie koszt jego naprawy

Kumulowanie defektów

- Reguła Pareto mała liczba przyczyn powoduje dużą liczbę skutków, około 20% modułów zawiera 80% defektów
- Skupiska defektów powinny być przedmiotem analizy ryzyka, w celu ukierunkowania wysiłków związanych z testowaniem
- Koncentrujemy się na najważniejszych ścieżkach z punktu widzenia użytkownika Noble Prog

Siedem zasad testowania

Podstawy testowania

- Paradoks pestycydów
 - Niezmieniane testy tracą z czasem zdolność do wykrywania defektów jak pestycydy
 - Przypadki testowe powinny być przeglądane i modyfikowane
 - Aby sprawdzić nowe bądź poprawione części testowanego programu, należy tworzyć nowe testy
- Testowanie jest zależne od kontekstu
 - Kontekst zależy od charakteru oprogramowania, dziedziny biznesowej, ograniczeń
 projektowych i produktowych, wymagań funkcjonalnych, charakterystyki użytkowników
 docelowych, wszelkiego rodzaju ryzyka i jego konsekwencji związanych z niepoprawnym
 działaniem oprogramowania, regulacji prawnych itp.

NobleProg

Siedem zasad testowania Podstawy testowania

- Przekonanie o braku błędów jest błędem
 - Nie wystarczy weryfikacja QA
 - Potrzebna jest walidacja działanie, mające na celu potwierdzenie, że procedury i procesy rzeczywiście prowadzą do zaplanowanych wyników
 - Dzięki temu upewnimy się, że program spełnia wymagania klienta, a nie tylko techniczne założenia, jakie poczynił zespół projektowy na podstawie wymagań

 Możliwe jest stworzenie perfekcyjnego produktu, wolnego od defektów, który będzie z punktu widzenia użytkownika zupełnie bezużyteczny

Dzień 1

Pisanie dobrych testów jednostkowych

Zasady i konsekwencje

- Pisanie nowego kodu tylko wtedy, gdy istniejący kod nie przechodzi pomyślnie zautomatyzowanych testów
- Eliminowanie duplikacji
- Projektowanie poprzez uruchamianie kodu zapewniającego sprzężenie zwrotne między podejmowanymi decyzjami
- Tworzenie własnych testów
- Wyraźne reakcje na małe nawet zmiany
- · Zespół luźnie powiązanych, wysoce spójnych wewnętrznie komponentówje Prog

Lista zadań

- Sporządzanie listy testów, których zaliczenie uważać będziemy za świadectwo poprawności kodu,
- Sformułowanie wyobrażenia dotyczącego działania kodu reprezentującego daną operację
- Napisanie kompilowanej namiastki testu
- Doprowadzenie za wszelką cenę do zaliczenia testu
- Stopniowe generalizowanie testowanego kodu drogą zamiany stałych na zmienne
- Dopisywanie zaistniałych problemów do listy, zamiast rozwiązywać natychmiast NobleProg

Zautomatyzowane frameworki testów jednostkowych

- Wykorzystuje BDD, jako formę opisu zachowania obiektu, fabuły i specyfikacji
- Określa narracje, ich potrzeby i to co przez nie rozumiemy
- Opisuje wdrożenie
- Stosujemy w testowaniu aplikacji



A php toolset to drive emergent design by specification.





PHPUnit phpunit.de



Documentation

Support

Sponsors

Contribute

Welcome to PHPUnit!

PHPUnit is a programmer-oriented testing framework for PHP. It is an instance of the xUnit architecture for unit testing frameworks.

Take the first steps

Let me help you

Get the eBook

PHPUnit 9 is the current stable version. PHPUnit 10 is currently in development.

Announcements

February 7, 2020

PHPUnit 9 has been released

February 1, 2019

PHPUnit 8 has been released

February 2, 2018

PHPUnit 7 has been released

Articles

April 4, 2022

Why I manage test fixture differently

April 21, 2021

Do not mock what you do not own

October 8, 2020

Caching makes everything faster. Right?

Copyright © Sebastian Bergmann.



Anotacje

- setUp
- tearDown
- @beforeClass anotacja dla setUp, metoda statyczna - przed wszystkimi metodami z klasy testu
- @afterClass notacja dla tearDown, metoda statyczna

 https://phpunit.readthedocs.io/en/ 9.5/annotations.html

Asercje

- assertEquals
- assertContains
- assertInternalType
- assertInstanceOf
- expectedException

• https://phpunit.readthedocs.io/en/9.5/assertions.html

Pest pestphp.com

```
test('can return true', function() {
       $this->assertTrue(true);
```

test('true is true')->assertTrue(true);

- przykrywa PHPUnit, dotychczasowe testy będą działać bez zmian
- test ('what and how', fn => { ... });
- it ('do something', fn => { ... });



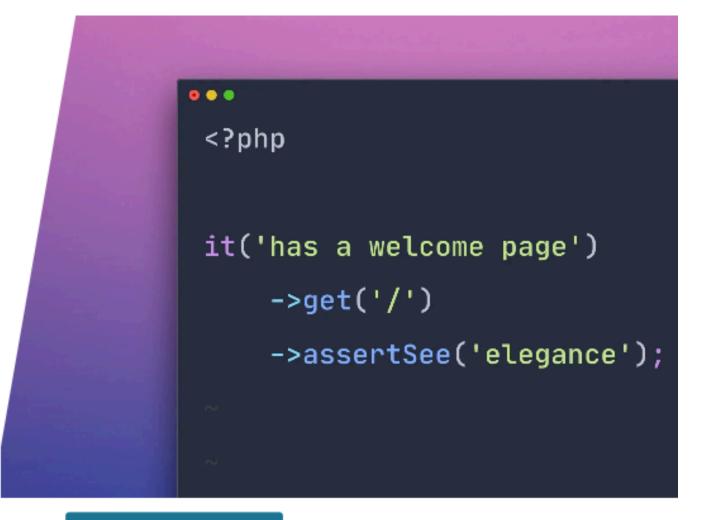
An elegant PHP

Testing Framework

Pest is a Testing Framework with a focus on simplicity. It was carefully crafted to bring the joy of testing to PHP.



Source Code







worksome















Want to see your logo here?



interfaces that people love

Pest gives you the most beautiful test reporting in the world, straight from the console! Also, the readable errors and stack traces make debugging lightning fast.



```
// Uses the given trait in the "Unit" folder recursively
uses(RefreshDatabase::class)->in('Unit');
// Uses the given `beforeEach` setup closure in the "Regression" folder recursively
uses()->beforeEach(fn () => dump('foo'))->in('Regression');
beforeEach( fn = > \{ ... \}); // setUp
afterEach( fn = \{ ... \} );
                            // tearDown
beforeAll(fn = > \{ ... \});
                           // @beforeClass
afterAll( fn => \{ ... \} );
                        // @afterClass
```

Uwaga - Pest do mockowania potrzebuje php8 ze wzgl. na Named Arguments

Podejścia TDD

Kierunki pracy z testem Praktykowanie TDD

- Naiwna implementacja
 - Minimalne działanie to naiwna, fałszywa implementacja prowadząca do zaliczenia testu
 - Tworzymy implementację opartą na stałych i zwracającą ustalony wynik
 - Urealniamy ją sukcesywnie zastępując stałe zmiennymi
- Realna implementacja
 - Gdy wszystko idzie bezproblemowo tworzymy oczywistość dla programisty
 - Upewniamy się, że to co oczywiste dla programisty, jest też oczywiste dla komputera
 - Do usuwania komplikacji można korzystać z naiwnej implementacji



Kierunki pracy z testem Praktykowanie TDD

Triangulacja

- Tłumaczymy swoje obawy w stosunku do programu na test, który powinien skutkować porażką, jeśli obawy okażą się zasadne
- Doprowadzamy do szybkiego skompilowania kodu, któremu nadajemy postać minimalną
- Doprowadzamy do zaliczenia testu, uzupełniając postać minimalną tym, co uważamy za poprawny kod

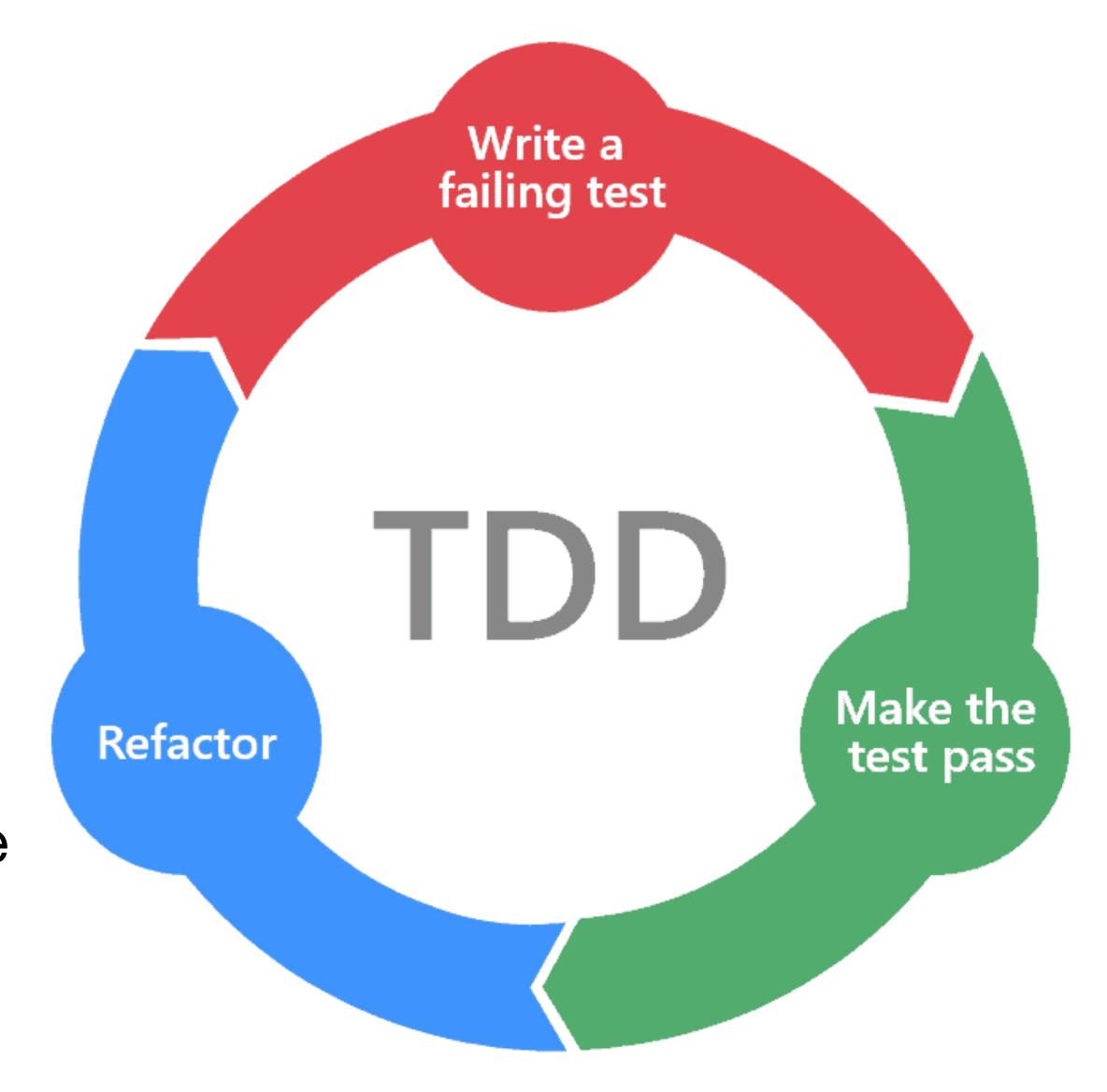
Podstawowy wzorzec testu TDD Patterns

- Strukturę testu jednostkowego najlepiej definiuje zasada Arrange-Act-Assert
- Arrange wszystkie inicjalizacje, dane wejściowe i warunki
- Act działanie wykonane na testowej metodzie / klasie / funkcji
- Assert upewnienie się, że rezultat jest zgodny z oczekiwaniem

RED

Utworzenie testu dla wymagań

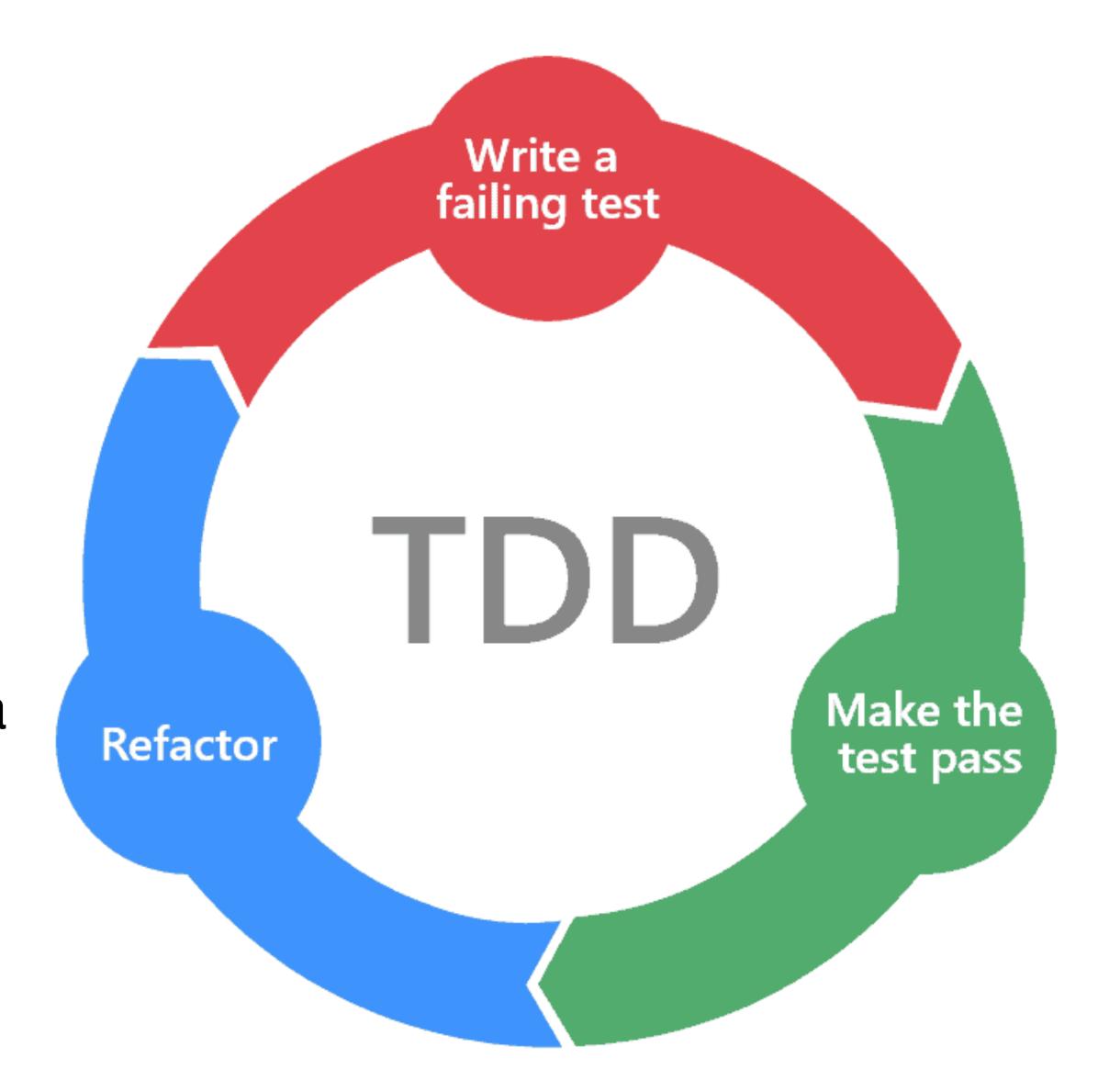
- Wyobrażenie operacji, reprezentacji w kodzie i w interfejsie na zewnątrz
- Historyjka obejmująca wszystkie elementy niezbędne do wyliczenia prawidłowej odpowiedzi
- Test niezaimplementowanego kodu da w wyniku porażkę, możliwe, że nie będzie się nawet kompilował



GREEN

Tworzenie kodu

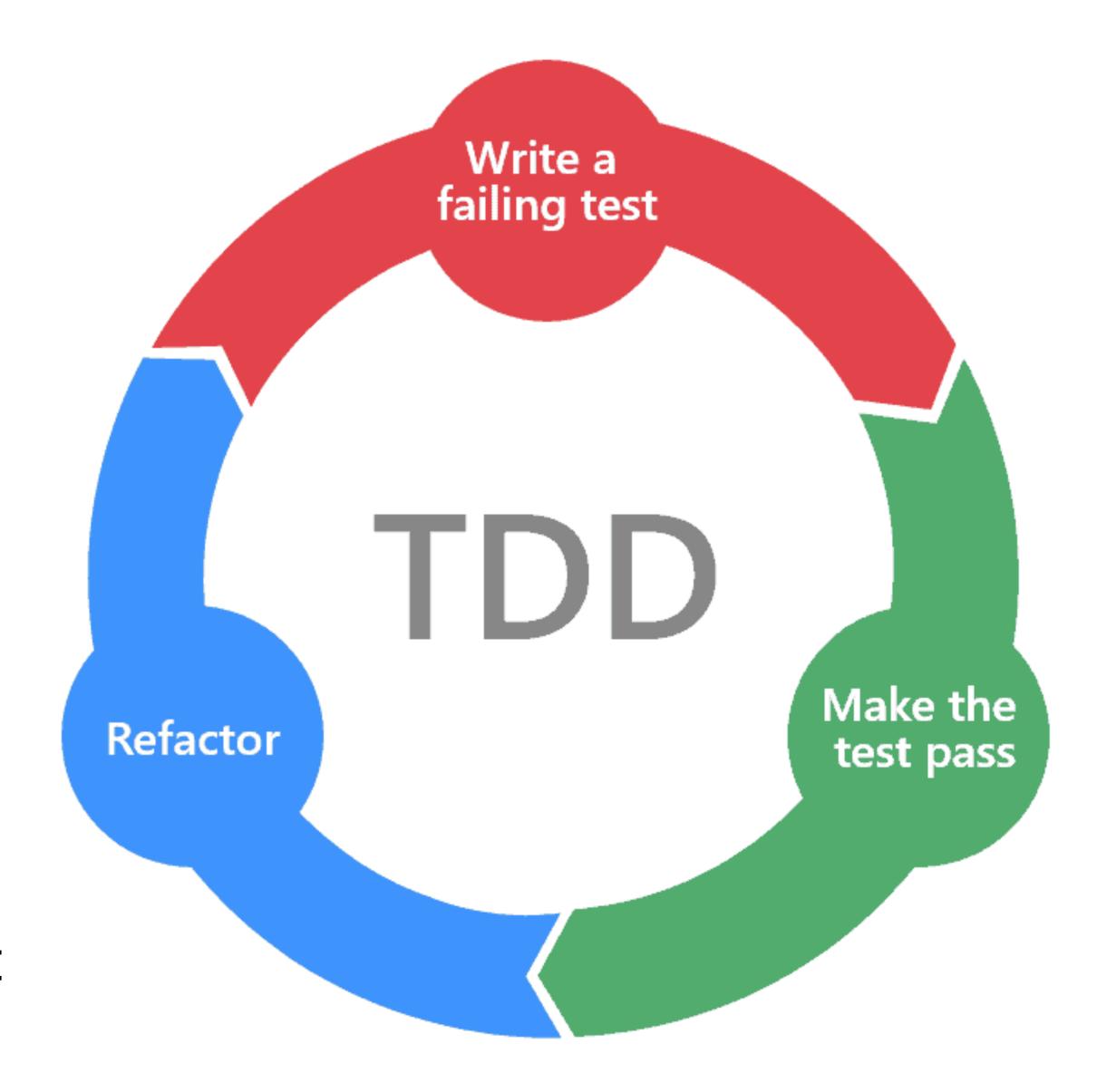
- Wprowadzamy zmiany z tylko jedną intencją: aby test został zaliczony
- Sensowność z perspektywy logiki aplikacji ma znaczenie drugorzędne
- Doprowadzamy do zaliczenia testu "za wszelką cenę", nie musi być idealny
- W ten fazie uruchamiamy wszystkie dotychczas napisane testy jednostkowe



REFACTOR

Refaktoryzacja zmian

- Nie zmieniamy funkcjonalności
- Eliminujemy z kodu duplikacje w stosunku do kodu testów
- Podejmujemy decyzje projektowe
 - Np. wydzielenie metody lub klasy
- Czyścimy wprowadzone zmiany
- W wyniku wprowadzanych zmian test powinien nadal być spełniany



Struktura folderów TDD Patterns

- Folder tests/ powinien replikować katalog aplikacji na potrzeby testów jednostkowych tzn. dla klasy src/Form testy umieszczamy w tests/Form
 - php bin/phpunit tests/Form/UserTypeTest.php
- Dla dużych zestawów testów sensowne jest tworzenie podkatalogów
 - tests/Unit
 - tests/Functional

Plik konfiguracyjny phpunit.xml TDD Patterns

• https://phpunit.readthedocs.io/en/9.5/configuration.html

- m.in. określa foldery z zestawami testów np. Unit, Feature
- Określa lokalizację aplikacji folder i sufix plików do procesowania
- Określa wartości zmiennych środowiskowych ustawianych na czas uruchomienia testów
 - Połączenie do bazy danych, możliwość zdefiniowania bazy w pamięci

Rodzaje testów

Główne rodzaje testów

Kluczowe jest zrozumienie różnicy pomiędzy dwoma pierwszymi

- testy jednostkowe (unit tests) testujemy
 pojedynczą, jednostkową część kodu: zazwyczaj klasę lub metodę, czy zachowują się zgodnie z przeznaczeniem
- testy integracyjne (integration tests) testujemy kilka komponentów systemu jednocześnie
- testy aplikacji (application tests) sprawdzają zachowanie kompletnej aplikacji, wysyłają żądania HTTP (zarówno rzeczywiste jak i symulowane) i sprawdzają czy odpowiedź jest zgodna z oczekiwaniami

Testy jednostkowe

TDD oparte jest tylko i wyłącznie o testy jednostkowe

- Testujemy pojedynczą część kodu, zazwyczaj klasę lub metodę
- Wszystkie zależności zastępujemy przez tzw. mock objects, które symulują ich zachowanie
- Klasy powinny być w izolacji względem innych zależności, tj. innych klas, lub zasobów jak bazy danych
- Tylko jeden punkt awarii jedna asercja per test lub więcej jeśli nadal testują jeden element
- Musi działać bez dodatkowej konfiguracji

Mockery TDD patterns

- docs.mockery.io
- Mock jest prostą atrapą, której przekazujemy jakich zachowań możemy od atrapy oczekiwać i jakie odpowiedzi powinniśmy otrzymać

Value Objects TDD Patterns

- To niewielki obiekt, który reprezentuje zmierzoną, wyliczoną bądź opisaną wartość
- Nie da się modyfikować, jest niezmienny
- Nie ma tożsamości = brak id, brak referencji do mutowanego obiektu
- Może zawierać walidację
- Value Object są porównywalne jako równe, gdy ich wartości składowe są równe
- Każda operacja jego przypisania powinna opierać się na stworzeniu nowej instancji
 NobleProg

Testy integracyjne

- Możemy skorzystać z kilku lub wszystkich zależności systemu
- Możemy połączyć się z bazą danych i operować na danych rzeczywistych, pobranych z bazy danych
- Wiele potencjalnych punktów awarii
- Może trwać długo, ze względu na czasochłonne operacje np. DB, I/O, sesja
- Test może być zależny od konfiguracji

Dzień 2