

29. xUnit 패턴.

xUnit 계열 testing 프레임워크 패턴.

2번(assertion).

- boolean 식을 이용 → 프로그램이 작동할 때만 통과.
- test를 완전히 작동할 → 인간의 개념을 완전히 증명해야함.
 - 일반적으로 bool 값이어야함.
- assert() 메서드로 통해 검증 → 다양한 함수를 통해 bool을 증명함.
- 같은로 구체적 이야기함.
 - 상당히 복잡한 경우로 명(!)
- 해로 만든 test안은 원하는 것은 testing 문제가 아니라. 선택의 문제이다.
 - 변수를 사용해야만 하는 경우 선택은 항상 계속 있는게 아니라 구체적임.

fixture.

- testcode의 자정복구는 인스턴스 변수로 바꾸고, setup()은 클래스 레벨로.
- 각각의 setup code를 fixture라고 부를 한다.
 - 주로 test 작업을 위한
 - interface를 미리 연결해서 미리 코드를 작성해야 함.
- setUp() 이 같은 test 베이스 동작 전에 수행된다.

테스트 fixture.

- tearDown() 메서드로서 테스트한 후에.
- 테스트의 결과는 전부 후기 동작이도록 받는다.
- setup 실행 후 tearDown() X.


test method.

- 코드는 세가지 구조로 제공 (module, class, method)
- test method의 이름은 임의 지정 가능.
- test code를 가용하면 각각에 적용.
- test 작성은 online 작성.

예외 test.

- 예외 발생하는 것이 정상인 경우 test?
- 예외는 무서운 것인데도 예외 처리 것은 당연함.

예외 발생 use

정상  정상X : 리소스
: 성공.

정상 test.

- 정상 test 성공?
- 정상 test 실패의 원인 파악.