逢甲大學資訊工程學系

基於變異測試之遊戲化程式學習開發

指導教授：薛念林教授

學生姓名：莊鎮維

摘要

隨著現代資訊科技的發達，程式語言的種類也越來越多，每種程式語言都有著各自的優缺點，有的跨平台性高、能在多數作業系統上執行、但功能複雜容易佔據大量資源，有的容易學習適合初學者、但執行速度緩慢，但是，這些程式語言最終還是逃不離一件事情，那就是「測試」，測試有很多種，驗收測試、系統測試、整合測試、等等種類多繁的測試，而在這之中用來測試程式最底層的單位則是被稱為單元測試。透過單元測試，能夠在開發週期的早期發現錯誤進行修復並節省成本，並且幫助程式開發人員了解程式代碼，而為了確認單元測試了正確性

通過單元測試達成過速修改的目標，但單元測試並非總是有效的，因為單元測試皆為程式開發人員自行撰寫而成的，

# 緒論

## 研究背景

隨著現代資訊科技的發達，程式語言的種類也越來越多，而為了確保程式執行正確，程式開發者會進行所謂的「測試」，測試的種類很多，比如說：驗收測試、系統測試、整合測試、等等種類繁多的測試，而在這之中用來測試程式最底層的單位則是被稱為單元測試。透過單元測試，程式開發者能夠在開發週期的早期發現錯誤進行修復並節省成本，並且幫助程式研發團隊了解程式代碼。

## 研究動機

透過學校老師的教導、以及在網路上所接觸到與單元測試及變異測試有關的資訊後，我了解到了單元測試對於一個程式開發者的重要性，但是單元測試也是並非總是有效的，程式開發者一不小心就有可能寫出不夠完善的單元測試，不完善的單元測試自然無法找出程式有問題的地方，到最後整份程式完成後才發現程式出錯了，就必須花更多的精力去修正這些問題，而為了避免以上的事情發生，就必須要提高單元測試的正確性，這時候可以藉由變異測試來檢測單元測試的正確性，以提高單元測試的正確性，而為了能讓更多人去認識到這件重要的事情，我希望能透過開發出一個遊戲系統，可以讓人們更加理解變異測試是如何運行的以及理解它的原理。

# 相關文獻回顧

## 單元測試

在[電腦編程](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AE%A1%E7%AE%97%E6%9C%BA%E7%BC%96%E7%A8%8B)中，單元測試（Unit Testing）又稱為模組測試，是針對[程式模組](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A8%A1%E7%B5%84_(%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E8%A8%AD%E8%A8%88))（[軟體設計](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BD%AF%E4%BB%B6%E8%AE%BE%E8%AE%A1)的最小單位）來進行正確性檢驗的測試工作。程式單元是應用的最小可測試部件。在[程序化編程](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%81%8E%E7%A8%8B%E5%8C%96%E7%B7%A8%E7%A8%8B)中，一個單元就是單個程式、函式、過程等；對於物件導向程式設計，最小單元就是方法，包括基礎類別（超類）、抽象類、或者衍生類別（子類）中的方法。通常來說，程式設計師每修改一次程式就會進行最少一次單元測試，在編寫程式的過程中前後很可能要進行多次單元測試，以證實程式達到[軟體規格書](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A6%8F%E6%A0%BC_(%E6%8A%80%E8%A1%93%E6%A8%99%E6%BA%96))要求的工作目標，沒有[程式錯誤](https://zh.wikipedia.org/wiki/Bug)；雖然單元測試不是必須的，但也不壞，這牽涉到[專案管理](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%88%E6%A1%88%E7%AE%A1%E7%90%86)的政策決定。每個理想的[測試案例](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%8B%E8%AF%95%E6%A1%88%E4%BE%8B)獨立於其它案例；為測試時隔離模組，經常使用stubs、mock或fake等測試[馬甲程式](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%A9%AC%E7%94%B2%E7%A8%8B%E5%BA%8F&action=edit&redlink=1)。單元測試通常由[軟體開發人員](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%BD%AF%E4%BB%B6%E5%BC%80%E5%8F%91%E4%BA%BA%E5%91%98&action=edit&redlink=1)編寫，用於確保他們所寫的代碼符合軟體需求和遵循[開發目標](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%BC%80%E5%8F%91%E7%9B%AE%E6%A0%87&action=edit&redlink=1)。它的實施方式可以是非常手動的（透過紙筆），或者是做成[構建自動化](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A7%8B%E5%BB%BA%E8%87%AA%E5%8B%95%E5%8C%96)的一部分。

## 變異測試

變異測試（Mutation Testing）是一種在細節方面改進程序源代碼的軟件測試方法。以單元測試為例，變異測試會對單元測試的進行變異，例如：將原有的運算子換成其他同類型的運算子(**+** ==> **-** , \* ==> /...等等)，基於此原則產生數個變異程式(此處後通稱P’)，然後以和單元測試相同的輸入執行這些P’並與原先的單元測試結果進行比對，若是結果不同則表示此單元測試正確，若有相同結果的則表示此單元測試有漏網之魚沒有檢測到或者測試輸入樣本過少以致於測試無法通過。變異測式目的是幫助測試者發現有效地測試，或者定位測試數據的弱點，或者是在執行中很少（或從不）使用的代碼的弱點。

## Django

基於 Python 寫成的免費而且開放原始碼的 Web 應用程式框架，可以快速開發安全和可維護的網站。有活躍繁榮的社區、豐富的文檔、以及很多免費和付費的解決方案。可以（並已經）用於構建幾乎任何類型的網站—從內容管理系統和維基，到社交網絡和新聞網站。它可以與任何客戶端框架一起工作，並且可以提供幾乎任何格式（包括 HTML、RSS、JSON、XML等）的內容。

## Python

Python 是一種易學、功能強大的程式語言。它有高效能的高階資料結構，也有簡單但有效的方法去實現物件導向程式設計。Python 優雅的語法和動態型別，結合其直譯特性，並且其本身擁有一個巨大而廣泛的函式庫，除了內建的庫外，Python還有大量的第三方函式庫，使它成為眾多領域和大多數平臺上，撰寫腳本和快速開發應用程式的理想語言。

# 研究架構

本研究為遊戲系統的開發與建置，將利用Django、HTML，CSS，JavaScript、Python等程式語言開發遊戲系統。在本章節中主要分為兩個部分。第一部分為使用者與遊戲系統之互動關係，第二部分將說明系統研究架構。

## 使用者與遊戲系統之互動關係

圖3.1為互動關係圖，在此系統中，使用者只需要輸入測試資料，遊戲系統會根據使用者輸入自動產生相對應的驗證函式，並自動執行變異測式，最後輸出執行結果供使用者查看。

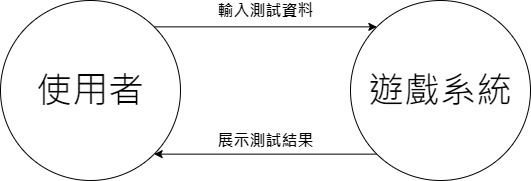


圖3.1 使用者與遊戲系統之關係

## 系統架構

圖3.2為系統架構圖，主要為用戶端及應用服務端兩部分，以下兩部分將在另以文字做詳細說明。

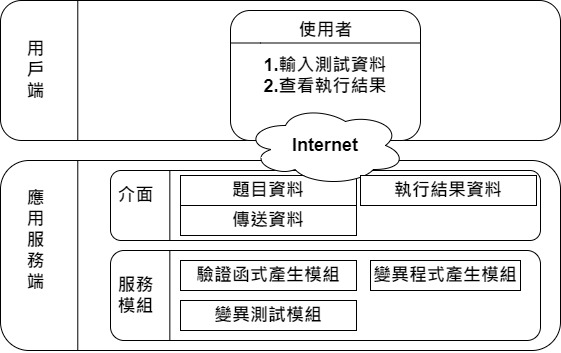


圖3.2系統架構圖

## 用戶端

使用者：進入使用者介面後，輸入測試資料，經由使用者介面傳輸資料，待應用服務端執行變異測試完成後再透過使用者介面查看執行結果。

## 應用服務端

介面：本系統之使用者介面主要功能有三個

1. 載入題目(原始及經過變異的程式碼)：使用者一進入使用者介面後，使用者介面後會先傳送一請求至應用服務端要求給予題目資料，等收到題目資料的回應後再顯示至使用者介面。
2. 顯示變異測試執行結果：應用服務端執行完變異測後會傳送一包含結果的回應至使用者介面，使用者介面收到此回應後就會將結果輸出至介面，以供使用者查看。
3. 讓使用者輸入測試資料：使用者輸入測試資料後，資料會由使用者介面發送一請求傳送至應用服務端進行變異測式。

服務模組：服務模組包含四個主要功能

1. 驗證函式產生模組：此模組在接收到使用者輸入的測試資料後會先以此測試資料執行原始未經變異的程式碼並記錄其輸出結果，再以此結果產生驗證函式。
2. 變異程式產生模組：
3. 變異測試模組：
4. 變異程式產生模組：