

# Testowanie na podstawie właściwości

inż. Paulina Brzęcka 184701

inż. Marek Borzyszkowski 184266

13 grudnia 2024

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Geneza</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Strategie</b>	<b>4</b>
3.1	Różne ścieżki, ten sam wynik . . . . .	4
3.2	Tam i z powrotem . . . . .	5
3.3	Są rzeczy niezmiennie . . . . .	5
3.4	Z czasem rzeczy przestają się zmieniać . . . . .	6
<b>4</b>	<b>QuickCheck</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>10</b>
	<b>WYKAZ LITERATURY</b>	<b>10</b>
	<b>Spis rysunków</b>	<b>10</b>
	<b>Spis tabel</b>	<b>10</b>
	<b>Spis listingów</b>	<b>10</b>

# 1 Wstęp

Istnieje wiele koncepcji testowania oprogramowania, jedną z nich jest testowanie na podstawie właściwości. Ten dokument ma na celu ukazanie:

1. na czym polega testowanie na podstawie właściwości.
2. Czym różni się ono od klasycznego podejścia do testowania.
3. Jakie są strategie testowania na podstawie właściwości.
4. Jak przy wykorzystaniu konceptu QuickCheck znaleźć wartości początkowe nieprzechodzące testy.

## 2 Geneza

### Testowanie na przykładach (Example-Based Testing)

W testowaniu na przykładach sprawdzamy funkcję na podstawie konkretnych wartości wejściowych i oczekiwanych rezultatów.

**Założmy, że chcemy przetestować funkcję dodawania.**

**Testowanie na przykładach:**

Listing 1: Testowanie na przykładach

```
1 [Test]
2 let 'Add two numbers, expect their sum'() =
3   let testData = [ (1,2,3); (2,2,4); (3,5,8); (27,15,42) ]
4   for (x,y,expected) in testData do
5     let actual = add x y
6     Assert.AreEqual(expected, actual)
```

Deweloper potrafi napisać coś takiego:

Listing 2: Testowany kod

```
1 let add x y =
2   match x,y with
3   | 1,2 -> 3
4   | 2,2 -> 4
5   | 3,5 -> 8
6   | 27,15 -> 42
7   | _ -> 0
```

Dodatkowo odgrążając się, że podąża za regułą TDD, czyli poprawia swój kod minimalnie, dopóki test nie będzie zielony :)

### Ograniczenia:

- Musimy ręcznie wymyślić testowe dane wejściowe.
- Testy obejmują tylko przypadki, które sami zdefiniujemy.
- Trudno przewidzieć wszystkie możliwe scenariusze (np. wartości graniczne, liczby ujemne, liczby bardzo duże itp.).

Można wymusić prawidłowy kod na podstawie generatora liczb losowych:

Listing 3: Przykładowe rozwiązanie

```
1 [Test]
2 let 'Add two random numbers 100 times, expect their sum'() =
3     for _ in [1..100] do
4         let x = randInt()
5         let y = randInt()
6         let expected = x + y
7         let actual = add x y
8         Assert.AreEqual(expected, actual)
```

Natomiast w tym przypadku musimy zaimplementować w teście `add`, aby przetestować funkcję `add`.

## Testowanie na podstawie właściwości (Property-Based Testing)

Zamiast testować pojedyncze przypadki, definiujemy ogólne właściwości, które funkcja powinna zawsze spełniać. Są różne narzędzia, np. `FsCheck`, które automatycznie generują dane wejściowe i sprawdzają, czy właściwości są spełniane.

### Przykład właściwości dla funkcji dodawania:

- Przemienność.
- Dodanie liczby 1 dwukrotnie jest tym samym co dodanie liczby 2 raz.
- Dodanie liczby 0 nie zmienia wartości liczby.

Listing 4: Testowanie na właściwościach

```
1 let add x y = x + y
2
3 let commutativeProperty x y =
4     let result1 = add x y
5     let result2 = add y x
6     result1 = result2
7
8 [Test]
9 let addDoesNotDependOnParameterOrder() =
10     Check.Quick commutativeProperty
11
12 let add1TwiceIsAdd2Property x =
13     let result1 = x |> add 1 |> add 1
14     let result2 = x |> add 2
15     result1 = result2
16
```

```

17 [Test]
18 let addOneTwiceIsSameAsAddTwo() =
19     Check.Quick add1TwiceIsAdd2Property
20
21 let identityProperty x =
22     let result1 = x |> add 0
23     result1 = x
24
25 [Test]
26 let addZeroIsSameAsDoingNothing() =
27     Check.Quick identityProperty

```

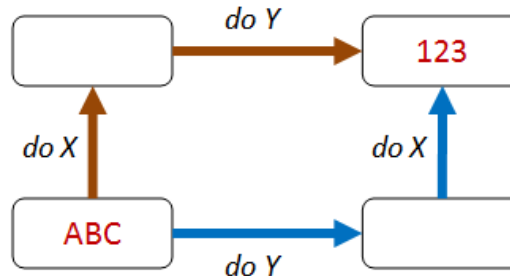
Dzięki podejściu *property-based* mamy większą pewność, że implementacja jest właściwa. Dodatkowo to podejście pozwala lepiej zrozumieć wymagania i istotę całego problemu. Zdefiniowanie właściwości w bardziej złożonych przypadkach potrafi być bardzo problematyczne. Natomiast istnieją pewne techniki, które pomagają w ich definiowaniu.

### 3 Strategie

Testowanie na podstawie właściwości nie jest proste w zastosowaniu, przynajmniej przy pierwszej próbie. Istnieją jednak pewne schematy wskazujące drogę, jak stworzyć takie testy.

#### 3.1 Różne ścieżki, ten sam wynik

Jedną z podstawowych strategii skorzystanie z komutatywności niektórych operacji. Można to zrobić poprzez wykonanie operacji w różnej kolejności, jak zaprezentowano w Rys. 1.



Rysunek 1: Strategia - komutatywność

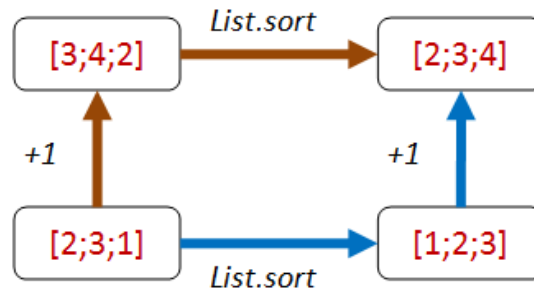
Przykładem takiej strategii może być komutatywność dodawania z List. 4, gdzie wykorzystano `add x y`, jak i odwrotność tej operacji `add y x`. Innym przykładem jest test metody `sort` danej listy. Wykonanie sortowania, a następnie dodanie do każdego elementu listy 1 powinno dać taki sam efekt jak dodanie 1 do każdego z elementów listy, a następnie jej posortowanie Rys. 2 List. 5.

Listing 5: Test sortowania listy z wykorzystaniem strategii komutatywnej

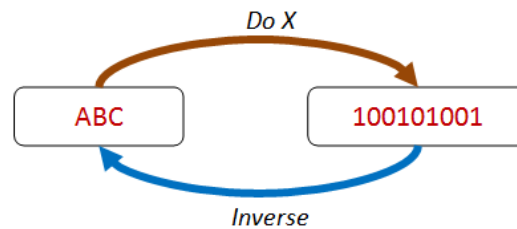
```

1 let addThenSort_eq_sortThenAdd sortFn aList =
2     let add1 x = x + 1
3
4     let result1 = aList |> sortFn |> List.map add1
5     let result2 = aList |> List.map add1 |> sortFn
6     result1 = result2

```



Rysunek 2: Strategia - komutatywność - sortowanie listy



Rysunek 3: Strategia - inwersja

### 3.2 Tam i z powrotem

Test z wykorzystaniem inwersji Rys. 3, polega na sprawdzeniu, czy po zaaplikowaniu testowanej funkcji, następnie wykorzystaniu funkcji odwrotnej do otrzymania początkowych wartości. Przykładem takiego testu mogą być przeciwne operacje matematyczne jak:

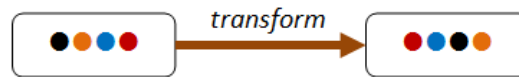
- dodawanie/odejmowanie
- mnożenie/dzielenie
- potęga/logarytm.

Innymi przykładami są operacje niekoniecznie matematyczne:

- serializacja/deserializacja
- zapis/odczyt z pliku
- wstaw/sprawdź czy zawiera.
- odwrócenie listy/odwrócenie listy

### 3.3 Są rzeczy niezmiennie

Czasami testowana funkcja przetwarzając dane zachowuje część ich właściwości Rys. 4. Chociażby funkcje `sort` lub `map` wykonane na liście `n` elementów, zwracają odpowiednio zmodyfikowaną listę `n` elementową.



Rysunek 4: Strategia - niezmienność

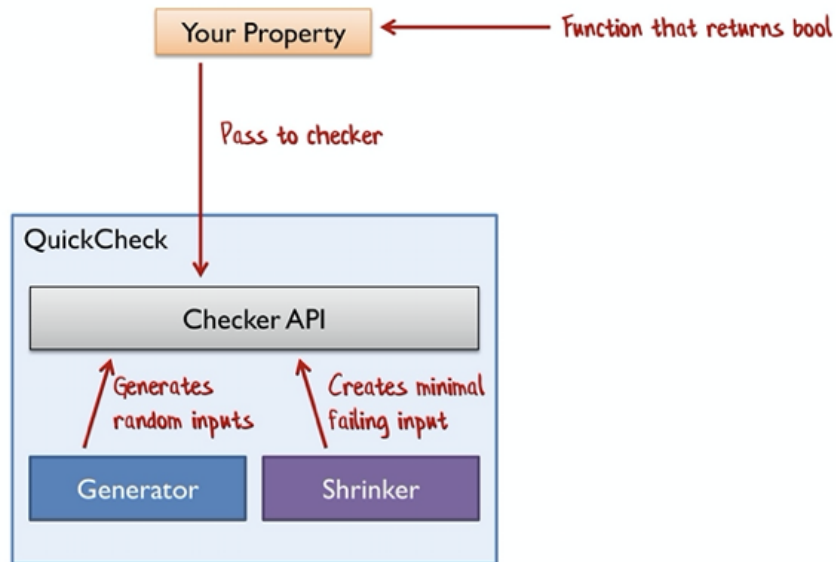
### 3.4 Z czasem rzeczy przestają się zmieniać

## 4 QuickCheck

QuickCheck został stworzony w języku Haskell jako pierwsze narzędzie wspierające testowanie oparte na właściwościach. Jest on inspiracją dla bibliotek w innych językach, takich jak FsCheck dla .NET.

### Cechy QuickCheck

- Automatyczne generowanie danych testowych.
- Sprawdzanie, czy zdefiniowane właściwości funkcji są spełniane dla wielu losowych przypadków.
- W przypadku wykrycia błędu narzędzie redukuje (*shrinking*) dane wejściowe, aby znaleźć minimalny przykład prowadzący do błędu.



Rysunek 5: Schemat działania QuickCheck

## Działanie

1. **Checker API** wykrywa typ wejścia funkcji.
2. Wywoływany jest generator odpowiedniego typu.
3. Następuje generowanie przypadków testowych.
4. Przypadki testowe są przekazywane do testowanej właściwości.

## Funkcje

- **Check.Quick** – uruchamia szybki test, sprawdzając właściwość dla domyślnej liczby losowych przypadków (np. 100).
- **Check.Verbose** – działa jak Check.Quick, ale wyświetla więcej szczegółowych informacji o danych testowych.
- **Generowanie danych wejściowych** – FsCheck wspiera generowanie danych dla typów prostych (np. `int`, `float`, `string`) i bardziej złożonych struktur, takich jak listy czy rekordy.

## Pisanie właściwości w FsCheck

FsCheck umożliwia definiowanie właściwości w formie funkcji logicznych. Właściwości opisują, jakie warunki zawsze muszą być spełnione przez funkcję.

### Przykład: Odwracanie listy

Dla funkcji `reverse`, która odwraca listę, możemy zdefiniować właściwość:

- Odwrócenie listy dwukrotnie powinno zwrócić pierwotną listę.

Listing 6: Definicja właściwości dla odwracania listy

```
1 let reverseProperty (xs: int list) =  
2     List.rev (List.rev xs) = xs  
3  
4 Check.Quick reverseProperty
```

## Generacja danych testowych

FsCheck pozwala na tworzenie własnych generatorów danych wybranego typu. Przydatne, gdy chcemy testować funkcję na specyficznych danych.

Na początku tworzymy generator, następnie generujemy dane testowe podając maksymalny rozmiar przypadku testowego (w przypadku struktur danych) oraz liczbę przypadków testowych.

Zarówno przy generowaniu danych testowych, jak i przy późniejszej redukcji danych (shrinking) wykorzystywany jest arbitraż (`Arb`).

Jest to mechanizm definiowania sposobu generowania losowych danych dla konkretnego typu. Dzięki arbitrażowi możesz dostosować sposób generowania danych, wprowadzić dodatkowe ograniczenia, a nawet zdefiniować własne typy i ich generatory.

Listing 7: Przykład generatora dla liczb dodatnich

```

1 let intGenerator = Arb.generate<int>
2 Gen.sample 100 3 intGenerator // [-37; 24; -62]
3
4 // Przykład generowania liczb dodatnich:
5 type PositiveInt = PositiveInt of int
6
7 let positiveIntGen =
8     Gen.suchThat ((<) 0) Arb.generate<int>
9 Arb.register<PositiveInt>(positiveIntGen)
10
11 type Generators =
12     static member PositiveInt() =
13         Arb.fromGen positiveIntGen
14 Arb.register<Generators>() // rejestracja generatora by Quick.Check mogl zostac uzyty
15
16 let intListGenerator = Arb.generate<int list>
17 Gen.sample 5 10 intListGenerator
18 // [ []; []; [-4]; [0; 3; -1; 2]; [1]; [1]; []; [0; 1; -2]; []; [-1; -2]]
19
20 let stringGenerator = Arb.generate<string>
21 Gen.sample 10 3 stringGenerator // [""; "eiX$a~"; "U%OIka0r"]
22
23 type Point = {x:int; y:int; color: Color}
24 let pointGenerator = Arb.generate<Point>
25 Gen.sample 50 10 pointGenerator
26 (*
27 {x = -8; y = 12; color = Green -4;};
28 {x = 28; y = -31; color = Green -6;};
29 {x = 11; y = 27; color = Red;};
30 {x = -2; y = -13; color = Red;};
31 {x = 6; y = 12; color = Red;};
32 // itd
33 *)

```

## Shrinking

Po fazie generowania danych losowych dane wejściowe są ustawione od najmniejszej do największej wartości. Jeśli jakiegokolwiek dane wejściowe spowodują, że właściwość przestanie być spełniona, narzędzie zaczyna "zmniejszać" pierwszy parametr, aby znaleźć mniejszą wartość. Dokładny proces zmniejszania zależy od typu danych (można go również nadpisać) (*W przypadku liczb prowadząc do coraz mniejszych wartości.*)

Listing 8: Przykład shrinking na liczbach

```

1 let isSmallerThan80 x = x < 80
2 isSmallerThan80 100 // false, so start shrinking
3
4 Arb.shrink 100 |> Seq.toList // [0; 50; 75; 83; 94; 97; 99]
5 isSmallerThan80 0 // true
6 isSmallerThan80 50 // true
7 isSmallerThan80 75 // true
8 isSmallerThan80 83 // false, so shrink again
9
10 Arb.shrink 83 |> Seq.toList // [0; 44; 66; 77; 80; 81; 83]
11 isSmallerThan80 0 // true
12 isSmallerThan80 44 // true
13 isSmallerThan80 66 // true
14 isSmallerThan80 77 // true
15 isSmallerThan80 80 // false <- najmniejsza porazka
16 // wynik: Falsifiable, after 10 tests (2 shrinks)

```



Narzędzie jest bardzo przydatne do określenia, gdzie znajdują się granice błędów w testowaniu. Shrink działa na customowych typach złożonych, dodatkowo można też generować własne sekwencje oraz zasady w jaki sposób przeprowadzać customowe shrinkowanie.

Listing 9: Shrinkowanie ciągu znaków

```
1 Arb.shrink "abcd" |> Seq.toList
2 // ["bcd"; "acd"; "abd"; "abc"; "abca"; "abcb"; "abcc"; "abad"]
```

## Konfiguracja

Czasem może zaistnieć potrzeba własnego dostosowania liczby testów itp. W tym celu można odpowiednio skonfigurować narzędzie:

Listing 10: Dostosowanie konfiguracji testów

```
1 let config = {
2   Config.Quick with
3   MaxTest = 1000
4 }
5 Check.One( config , isSmallerThan80 )
6 // result: Ok, passed 1000 tests. (a nie powinno :)
7
8 let config = {
9   Config.Quick with
10  MaxTest = 10000
11 }
12 Check.One( config , isSmallerThan80 )
13 // result: Falsifiable, after 8660 tests (1 shrink):
14 //      80
```

## Warunki wstępne

Listing 11: Dodawanie warunków wstępnych

```
1 let precondition x y =
2   (x,y) <> (0,0)
3   && (x,y) <> (2,2)
4
5 let additionIsNotMultiplication_withPreCondition x y =
6   precondition x y ==> additionIsNotMultiplication x y
7 // Ok, passed 100 tests.
```

Jak widać, tego rodzaju rozwiązania mogą być użyte tylko w nielicznych przypadkach, gdy możemy zdefiniować niewielką liczbę "wyjątków od reguły".

## Testowanie kilku właściwości na raz

W celu zapewnienia uporządkowania i ustrukturyzowania kodu istnieje możliwość testowania kilku właściwości równocześnie.

Listing 12: Sprawdzanie wielu właściwości jednocześnie

```
1 type AdditionSpecification =
```

```

2      static member ``Commutative`` x y =
3          commutativeProperty x y
4      static member ``Associative`` x y z =
5          associativeProperty x y z
6      static member ``Left Identity`` x =
7          leftIdentityProperty x
8      static member ``Right Identity`` x =
9          rightIdentityProperty x
10
11 Check.QuickAll<AdditionSpecification>()
12
13 ——— Checking AdditionSpecification ———
14 AdditionSpecification.Commutative—Ok, passed 100 tests.
15 AdditionSpecification.Associative—Ok, passed 100 tests.
16 AdditionSpecification.Left Identity—Ok, passed 100 tests.
17 AdditionSpecification.Right Identity—Ok, passed 100 tests.

```

## 5 Podsumowanie

TU JEST PODSUMOWANIE

### Spis rysunków

1	Strategia - komutatywność . . . . .	4
2	Strategia - komutatywność - sortowanie listy . . . . .	5
3	Strategia - inwersja . . . . .	5
4	Strategia - niezmienność . . . . .	6
5	Schemat działania QuickCheck . . . . .	6

### Spis tabel

### Spis listingów

1	Testowanie na przykładach . . . . .	2
2	Testowany kod . . . . .	2
3	Przykładowe rozwiązanie . . . . .	3
4	Testowanie na właściwościach . . . . .	3
5	Test sortowania listy z wykorzystaniem strategii komutatywnej . . . . .	4
6	Definicja właściwości dla odwracania listy . . . . .	7
7	Przykład generatora dla liczb dodatnich . . . . .	8
8	Przykład shrinking na liczbach . . . . .	8
9	Shrinkowanie ciągu znaków . . . . .	9
10	Dostosowanie konfiguracji testów . . . . .	9
11	Dodawanie warunków wstępnych . . . . .	9
12	Sprawdzanie wielu właściwości jednocześnie . . . . .	9