

# Einführung Softwaretest

---

Carsten Gips (FH Bielefeld)

Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.

# Software-Fehler und ihre Folgen

**1982:** Absturz eines F117 Kampffjets: in der Softwaresteuerung Höhen- und Seitenruder vertauscht  
<http://de.wikipedia.org/wiki/Programmfehler>

**2005:** TOKIOTER BÖRSE: Chef tritt ab wg. Softwarefehler (mehrere 100 Millionen Dollar Verlust)  
<http://www.manager-magazin.de/unternehmen/karriere/0,2828,druck-391434,00.html>

**2006:** VW ruft 3500 Passat-Modelle zurück. Ein Softwarefehler kann zum Absterben des Motors führen.  
[http://auto.t-online.de/volkswagen-rueckruf-fuer-den-passat-wegen-softwarefehler/ld\\_12821896/index](http://auto.t-online.de/volkswagen-rueckruf-fuer-den-passat-wegen-softwarefehler/ld_12821896/index)

**2007:** Defektes Computersystem für den Tod von zehn Soldaten verantwortlich  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Defektes-Computersystem-fuer-den-Tod-von-zehn-Soldaten-verantwortlich-186999.html?view=print>

**2008:** Volvo-Rückruf: XC90 mit Software-Problem (Zündung vs. Klimaanlage)  
<http://www.auto-motor-und-sport.de/news/volvo-rueckruf-xc90-mit-software-problem-711983.html>

**2010:** Softwarefehler in EC-Karten-Sicherheitschip: Kunden bekommen kein Geld am Automaten  
<http://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/ec-karten-panne-zum-jahreswechsel/1658102.html>

**2010:** Rückrufe kosten Toyota mehr als eine Milliarde Euro (Softwareprobleme)  
<http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/0,1518,druck-675874,00.html>

**2010:** Ford: Rückrufe wg. Softwareproblemen im Bremssystem  
<http://www.automobil-produktion.de/2010/02/ruckruf-jetzt-auch-ford/>

**2011:** Honda startet umfangreiche Rückrufaktion, weltweit etwa 2,5 Millionen Autos betroffen (Softwareprobleme können zu Schäden am Getriebe führen)  
[http://www.handelsblatt.com/unternehmen/industrie/softwareprobleme-honda-startet-umfangreiche-rueckrufaktion/v\\_detail\\_tab\\_print/4470752.html](http://www.handelsblatt.com/unternehmen/industrie/softwareprobleme-honda-startet-umfangreiche-rueckrufaktion/v_detail_tab_print/4470752.html)

**2012:** Report "Softwareentwicklung 2012" (Accso): "Softwarefehler kosten die deutsche Volkswirtschaft Milliarden"  
<http://www.elektronikpraxis.voel.de/index.cfm?pid=5416&pk=361330&print=true&printtype=article>

# Irgendjemand muss mit Deinen Bugs leben!

*Always code as if the guy who ends up maintaining your code will be a violent psychopath who knows where you live. Code for readability.*

*– John F. Woods*

# Was wann testen? Wichtigste Teststufen

- **Modultest**

- Testen einer Klasse und ihrer Methoden
- Test auf gewünschtes Verhalten (Parameter, Schleifen, ...)

- **Integrationstest**

- Test des korrekten Zusammenspiels mehrerer Komponenten
- Konzentration auf Schnittstellentests

- **Systemtest**

- Test des kompletten Systems unter produktiven Bedingungen
- Orientiert sich an den aufgestellten Use Cases
- Funktionale und nichtfunktionale Anforderungen testen

=> Verweis auf Wahlfach "Softwarequalität"

# JUnit: Test-Framework für Java

- JUnit 3
  - Tests müssen in eigenen Testklassen stehen
  - Testklassen müssen von Klasse `TestCase` erben
  - Testmethoden müssen mit dem Präfix "`test`" beginnen
- JUnit 4
  - Annotation `@Test` für Testmethoden
  - Kein Zwang zu spezialisierten Testklassen
  - Freie Namenswahl für Testmethoden
- *JUnit 5 = JUnit Platform + JUnit Jupiter + JUnit Vintage*
  - Erweiterung um mächtigere Annotationen
  - Aufteilung in spezialisierte Teilprojekte

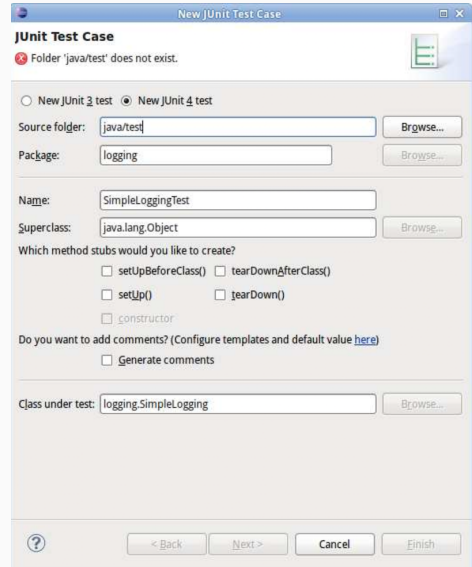
# Anlegen und Organisation der Tests mit JUnit

- Anlegen neuer Tests: Klasse auswählen, Kontextmenü **New > JUnit Test Case**

- **Best Practice:**

## Spiegeln der Paket-Hierarchie

- Toplevel-Ordner **test** (statt **src**)
- Package-Strukturen spiegeln
- Testklassen mit Suffix "**Test**"



## JUnit 4+5: Definition von Tests

Annotation `@Test` vor Testmethode schreiben

```
import org.junit.Test;
import static org.junit.Assert.*;

public class FactoryBeispielTest4 {
    @Test
    public void testGetTicket() {
        fail("not implemented");
    }
}
```

## JUnit 4: Ergebnis prüfen

Klasse `org.junit.Assert` enthält diverse **statische** Methoden zum Prüfen:

```
// Argument muss true bzw. false sein
void assertTrue(boolean);
void assertFalse(boolean);

// Gleichheit im Sinne von equals()
void assertEquals(Object, Object);

// Test sofort fehlschlagen lassen
void fail();

...
```



# Anmerkung zum statischen Import

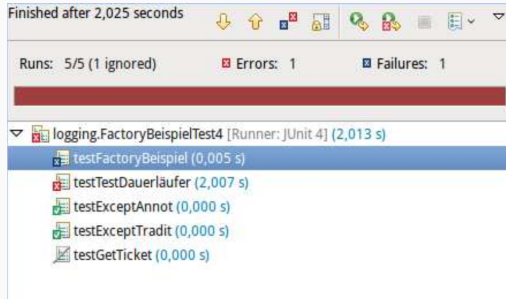
- Beispiel normaler Import:

```
import org.junit.Assert;  
Assert.fail("message");
```

- Beispiel statischer Import:

```
import static org.junit.Assert.fail;  
fail("message");
```

# Mögliche Testausgänge bei JUnit



## 1. Error:

- Unbehandelte Exception
- Abbruch (Timeout)

## 2. Failure: Testausgang negativ

- Assert fehlgeschlagen
- `Assert.fail()` aufgerufen

## 3. OK

Anmerkung zu Asserts pro Testmethode

- Testen ist genauso wichtig wie Coden
- Richtiges Testen spart Geld, Zeit, ...
- Tests auf verschiedenen Abstraktionsstufen
- JUnit als Framework für (Unit-) Tests; hier JUnit 4 (mit Ausblick auf JUnit 5)
  - Testmethoden mit Annotation `@Test`
  - Testergebnis mit `assert*` prüfen



Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.

## Exceptions

- Citation “*Always code as if ...*”: John F. Woods