

MASARYKOVA UNIVERZITA
FAKULTA INFORMATIKY



Funkční testování aplikace pro výuku zeměpisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Erik Sýkora

Brno, Podzim 2015

Místo tohoto listu vložte kopie oficiálního podepsaného zadání práce a prohlášení autora školního díla.

Prohlášení

Prohlašuji, že tato bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Všechny zdroje, prameny a literaturu, které jsem při vypracování používal nebo z nich čerpal, v práci řádně cituji s uvedením úplného odkazu na příslušný zdroj.

Erik Sýkora

Vedoucí práce: Mgr. Jan Papoušek

Poděkování

Rád bych zde poděkoval zejména svému vedoucímu Mgr. Janu Papouškovi za cenné rady a odbornou pomoc při tvorbě této práce. Dále chci také poděkovat své rodině za jejich podporu a pochopení během tvorby této práce.

Shrnutí

This is the abstract of my thesis, which can span multiple paragraphs.

Klíčová slova

funkční testování, webová aplikace, Java, Arquillian, automatizace testování...

Obsah

1	Úvod	1
2	Testování webové aplikace a použité přístupy	3
2.1	<i>Typy testování</i>	<i>3</i>
2.1.1	Funkční testování	3
2.1.2	Jednotkové testování	4
2.1.3	Statické a dynamické testování	4
2.1.4	Regresní testování	5
2.2	<i>Použité metody a postupy</i>	<i>5</i>
2.2.1	Testování černé, šedé a bílé skřínky	5
2.2.2	Validace a verifikace	6
2.2.3	Automatizace testování	6
2.2.4	Průběžná integrace	7
3	Technologie pro funkční testování webové aplikace	9
3.1	<i>Selenium</i>	<i>9</i>
3.1.1	Selenium WebDriver	10
3.1.2	Selenium IDE	11
3.1.3	Selenium Grid	11
3.2	<i>Arquillian</i>	<i>12</i>
3.2.1	Arquillian Graphene	13
3.2.2	Arquillian Drone	14
3.3	<i>Ostatní nástroje</i>	<i>15</i>
3.3.1	Git	15
3.3.2	JUnit	15
3.3.3	Maven	16
3.3.4	Travis CI	16
3.3.5	Webové prohlížeče	16
4	Aplikace Slepé Mapy a její analýza	19
4.1	<i>Identifikace testovacích scénářů</i>	<i>20</i>
4.1.1	Přehledová mapa	20
4.1.2	Procvičování	21
4.1.3	Přihlášení a registrace uživatele	21
4.1.4	Navigační menu	22
4.1.5	Zpětná vazba	22
4.2	<i>Tvorba testovacích případů</i>	<i>22</i>
5	Tvorba testů	25

5.1	<i>Příprava vývojového prostředí</i>	25
5.2	<i>Konfigurace a použití nástroje Maven</i>	26
5.3	<i>Konfigurace nástroje Arquillian</i>	27
5.4	<i>Abstrakce testovaných stránek</i>	28
5.4.1	Fragmenty stránek	28
5.4.2	Objekty stránek	32
5.5	<i>Tvorba testových tříd</i>	33
6	Systém automatizovaného testování	35
7	Závěr	37
8	Přílohy	41

Seznam tabulek

- 4.1 Testovací scénáře zpětné vazby 20
- 4.2 Testovací případ odeslání zpětné vazby 23

Seznam obrázků

1 Úvod

Vývoj softwaru je komplexní proces sestávající z mnoha kroků. Tento proces se liší dle použitého vývojového modelu, nicméně vždy by měl zahrnovat určitou formu testování. Náklady na opravu chyby totiž strmě rostou při jejím pozdním nalezení, v případě kritického softwaru může nešetřená chyba dokonce způsobit ztráty na životech.

Webové aplikace jsou dnes velice rozšířeným druhem softwaru. Testování webové aplikace zahrnuje spoustu oblastí, jmenovitě například funkční testování, testování kompatibility či validace a verifikace. Tyto způsoby testování se běžně používají pro testování softwaru obecně, nicméně testování webových aplikací má svá specifika. Metodami testování použitými pro testování webové aplikace se bude zabývat druhá kapitola.

Představené postupy budou následně aplikovány při testování aplikace pro výuku zeměpisu – Slepé mapy[12]. Jelikož tato aplikace postrádá specifikaci softwaru, bude důležitou částí práce analýza aplikace, čemuž bude věnována třetí kapitola. Tato práce je zaměřena na funkční testování, proto zde bude také popsáno chování a funkčnost aplikace, jež bude následně otestována.

Pro tvorbu samotných testů je možno vybrat ze široké škály nástrojů. Pro testování aplikace Slepé mapy byla vybrána testovací platforma Arquillian a rozšiřující plugin Graphene. Tato platforma si zaslouží podrobnější popis, proto se čtvrtá kapitola bude zabývat představením tohoto a dalších použitých nástrojů. Na získaných znalostech o použitých technologiích bude stavět pátá kapitola, ve které bude vysvětlen postup při tvorbě testů. Vysvětlen bude kompletní postup použitý při testování webové aplikace Slepé mapy, a to od počáteční tvorby testového plánu, rozdělení aplikace na testovatelné části, návrh jednotlivých testových případů a následně jejich realizace pomocí výše zmíněných technologií.

Hotové testy budou spouštěny automaticky při aktualizování aplikace. Jelikož by bylo nepraktické po každé aktualizaci testy spouštět manuálně, bude součástí práce automatizace testové sady. Způsob realizace automatického testování bude popsán v šesté kapitole.

Závěrem budou vyhodnoceny výsledky testování. Součástí výstupů této práce bude také zhodnocení současného stavu aplikace na

1. Úvod

základě pokrytí testovými sadami. Vytvořená dokumentace společně s testovou sadou je dostupná v příloze.

2 Testování webové aplikace a použité přístupy

Testování softwaru je komplexní proces, jehož cílem je v programu či aplikaci nalézt softwarové chyby a ověřit, zda splňuje požadavky na něj kladené. Chybu lze obecně definovat jako neočekávané chování programu, lišící se od specifikace softwaru [4]. Za software obsahující chyby lze dle [2] považovat i obtížně srozumitelný, pomalý, či bude dle názoru testera z pohledu koncového uživatele jakkoliv nesprávný. Při testování softwaru je nutno mít na paměti, že je prakticky nemožné v rozumném čase kompletně otestovat byť jednoduchý program. I menší programy mají příliš mnoho možných vstupů, výstupů a možných cest skrze software, proto je třeba při testování zúžit tuto množinu na zvládnutelnou podmnožinu. Toho je v případě této práce docíleno vytyčením klíčových či rizikových částí aplikace a aplikováním vhodných testovacích metod.

Výběr vhodné strategie je klíčový pro optimální výsledek testování, proto v této kapitole bude představen výběr některých běžně používaných přístupů pro testování webové aplikace. Většina zde uvedených postupů a metod byla využita v této práci při testování aplikace na procvičování zeměpisu – Slepé mapy. Je ovšem nutno zmínit, že seznam zde zmíněných principů testování webových aplikací není vyčerpávající. Je možné podrobit aplikaci důkladnějšímu testování pomocí dalších, zde nezmíněných metod, účelem této práce je ale provedení funkčního testování. Toto zúžení oblasti zájmu pouze na funkční testování umožňuje otestovat klíčové vlastnosti softwaru a podat tak informaci o funkčnosti – jednom z důležitých kritérií kvality softwaru. Nevýhodou je pak nemožnost otestovat některé ostatní kvality softwaru, jako například jeho spolehlivost, kompatibilitu či bezpečnost.

2.1 Typy testování

2.1.1 Funkční testování

Jelikož je stěžejním bodem této práce vypracování funkčních testů, je vhodné si uvést cíle tohoto typu testování. Cílem je otestování správ-

ného chování funkcí části aplikace či aplikace jako celku. Chování softwaru může být popsáno v jeho specifikaci. Pokud není specifikace k dispozici, tak je testováno předpokládané chování aplikace. [3]. Během funkčního testování tester nahlíží na aplikaci očima uživatele a jeho úkolem je ověřit, zda aplikace funguje správně. Ve webové aplikaci mohou být testovány například přechody mezi jednotlivými stránkami aplikace, ošetření zápisu neplatných hodnot do formulářů nebo ošetření chybových stavů aplikace [2].

Při funkčním testování je nutné nejprve identifikovat funkce testovaného softwaru a poté pro nalezené funkce vytvořit testy. V této práci nelze k identifikaci funkcí využít specifikaci softwaru, proto se třetí kapitola bude věnovat analýze webové aplikace a následného výběru funkcí vhodných k testování. Samotné tvorbě testů bude věnována pátá kapitola.

2.1.2 Jednotkové testování

Tento typ testování využívá malých, testovatelných částí aplikace. Touto takzvanou jednotkou mohou být například funkce, třídy, procedury či rozhraní. Cílem jednotkového testování je izolovat části programu a otestovat, zda splňují svou funkci a je možné je použít v celku, jehož jsou součástí. Výhodou tohoto přístupu je jednodušší objevení případných chyb v aplikaci. Jednotkové testování navíc bývá prováděno v ranných fázích vývoje softwaru, proto je také objevení chyb v programu výrazně levnější [5].

Některé programovací jazyky (Java, C#, Python, Ruby, PHP a další) mají přímou podporu jednotkového testování bez závislosti na externích knihovnách, nicméně běžně se používají aplikační rámce třetích stran, které usnadňují tvorbu jednotkových testů.

2.1.3 Statické a dynamické testování

Těmito pojmy lze rozlišit dvě základní možnosti, jakými můžeme k testování softwaru přistupovat. Statickým testováním je myšleno testování nespustitelné části programu, jde převážně o zkoumání dokumentace a specifikace softwaru. Tento přístup lze aplikovat ještě dříve, než je vytvořena spustitelná verze softwaru [2]. Hlavním cílem tohoto druhu testování je nalezení chyb v ranné fázi vývoje softwaru.

Odstranění chyb v softwaru díky včasnému odhalení nejasnosti ve specifikaci může být mnohem levnější, než opravování chyby v již hotovém kódu softwaru.

Dynamické testování naopak vyžaduje spustitelný kód, na základě jehož chování je software testován. Při testování zadáváme softwaru vstupní data, kontrolujeme reakci systému a ověřujeme korektnost výstupních dat. Dynamické testování lze také dále dělit na funkční a nefunkční testování. Funkční testování bylo v této kapitole popsáno, nefunkční testování se zabývá těmi aspekty softwaru, které přímo nesouvisí s jeho funkcionalitou. Pod nefunkčním testováním si lze představit například výkonnostní, zátěžové či bezpečnostní testování [10].

2.1.4 Regresní testování

Po opravě chyb v softwaru se může stát, že sice byla chyba opravena, ale jako vedlejší efekt se objevila chyba na jiném místě. Proces opakování spouštění testů při změně softwaru za účelem ověření existující funkcionality se nazývá regresní testování. Jeho cílem je zajištění, že změna kódu programu negativně neovlivnila funkčnost softwaru zavedením nových chyb [6]. Jelikož je testována funkčnost softwaru, tak lze regresní testování považovat za druh funkčního testování.

Regresní testování může probíhat manuálně, často ovšem bývá automatizováno. K testování je připravena testovací sada. Do této testovací sady je u větších projektů rozumné zahrnout pouze podmnožinu všech testů, jelikož spouštění velké testové sady vyžaduje větší množství času a zdrojů. V případě této práce jsou do testové sady zahrnuty všechny testy, což je díky jejich malému počtu rozumné.

2.2 Použité metody a postupy

2.2.1 Testování černé, šedé a bílé skřínky

Testování softwaru lze dělit pomocí pojmů testování černé, bílé a šedé skřínky. Při postupu testování černé skřínky má tester k dispozici pouze popis funkčnosti aplikace, nemůže využít zdrojového kódu softwaru. Lze tedy nesprávnou funkčnost pouze odpozorovat dle od-

lišného chování od specifikace či předpokládaného chování. Jako příklad testování černé skříňky může být uvedeno funkční testování.

Pokud je k testování využit i zdrojový kód programu nebo znalost vnitřních principů, jedná se o testování bílé skříňky. Testování založené na tomto principu bývá velmi důsledné, ale nemusí odpovídat realistickým scénářům užití. Tester využívající tuto techniku také musí mít programátorské znalosti, aby byl schopen porozumět kódu programu. Nevýhodou také je nemožnost testovat, zda nějaká funkcionality chybí, jelikož tento přístup se zabývá testováním již napsaného kódu.

Třetí možností je testování šedé skříňky, která kombinuje předchozí dva postupy. Nejprve jsou testy navrhovány z pohledu uživatele (testování černé skříňky), následně je ale k návrhu testů využit také postup testování bílé skříňky. Tento přístup zajistí efektivitu aplikace a dostatečné pokrytí kódu testy [1]. Postup testování šedé skříňky lze díky dostupnosti zdrojového kódu každé webové stránky využít i při testování webových aplikací.

2.2.2 Validace a verifikace

Oba tyto pojmy lze přeložit jako ověřování či kontrola, nicméně význam těchto dvou výrazů se liší a pro účely testování je tento rozdíl velmi důležitý. Verifikace je proces, jehož cílem je potvrzení, že testovaný software vyhovuje své specifikaci. Účelem procesu validace je kontrola, zda testovaný software vyhovuje požadavkům uživatele. V případě, že byla specifikace softwaru vytvořena nesprávně a nevyhovuje původním požadavkům uživatele, může dojít k situaci, kdy software sice splňuje verifikaci, ale validaci nikoliv [2].

2.2.3 Automatizace testování

Často se stává, že napsané testy bude nutné spustět vícekrát, například v případě regresního testování. Nástroje automatizace testovacího procesu jsou vhodným řešením pro tyto situace. Mezi jejich hlavní výhody patří například rychlejší provádění testů, než je možné manuálně. Dále je testování efektivnější, jelikož při manuálním testování není možné provádět jinou činnost. Nespornou výhodou je také správnost a přesnost, jelikož člověk provádějící manuální tes-

tování může provést v testu chybu. Testovací nástroj je vždy ve své práci konzistentní [2]. Jednou z elegantních možností automatizace testování je využití systému průběžné integrace. Konkrétní postup využití systému průběžné integrace k automatizaci testování bude dále představen v šesté kapitole.

2.2.4 Průběžná integrace

Průběžná integrace je definována jako metoda vývoje softwaru, při které je práce každého vývojáře integrována v častých a pravidelných intervalech. K použití této metody je zapotřebí, aby vývojáři vkládali zdrojový kód do centrálního úložiště zdrojových kódů. V tomto repozitáři se nachází veškeré soubory nutné k sestavení projektu a po zaznamenání změny v repozitáři se provedou veškeré automatizované činnosti včetně sestavení projektu. Sestavení projektu může zahrnovat kompilaci, přesun souborů nebo stažení potřebných závislostí projektu [9]. Sestavení aplikace je pak v systému průběžné integrace automatizováno pomocí nástrojů jako například Ant, Maven, Gradle či Make. Nástroj Maven byl využit i v této práci a bude přiblížen ve čtvrté kapitole.

Dalším aspektem průběžné integrace je využití automatizovaného testování. Mezi výhody patří možnost nové chyby rychle odhalit a ihned informovat o chybě zainteresované osoby. Testovací sada by měla být spustitelná jednoduchým příkazem a měla by poukazovat na selhané testy. Automatické testování by také mělo při objevení chyby způsobit přerušování sestavení projektu [9].

Pro správné využití průběžné integrace je nutné udržovat repozitář projektu co nejaktuálnější, proto by každý vývojář měl alespoň jednou denně (ale pokud možno častěji) veškeré provedené změny ukládat do repozitáře. Čím častěji je repozitář aktualizován, tím rychleji a jednodušeji lze nalézt a vyřešit případný konflikt v kódu vývojářů. Okamžitá zpětná vazba je jednou z hlavních vlastností průběžné integrace [9].

3 Technologie pro funkční testování webové aplikace

V dnešní době existuje pro testování webových aplikací spousta různých nástrojů. Tyto technologie se liší jak v podpoře různých webových prohlížečů, skriptovacích jazyků nebo cenou. Hlavním cílem této kapitoly není představení velkého množství těchto nástrojů, ale pouze ty, které byly použity či s použitým řešením nějakým způsobem souvisí.

Hlavní technologií, která byla při vytváření testů použita, je testovací platforma Arquillian a její rozšíření Graphene a Drone. Vlastnosti a výhody použití této platformy budou představena v této kapitole. Populárnější alternativou je testovací nástroj Selenium, jehož komponenta WebDriver je využita i ve dvou použitých rozšířeních platformy Arquillian. Kromě těchto nástrojů zde budou představeny i další specializované nástroje využité například k sestavení aplikace, průběžné integraci či verzování projektu.

3.1 Selenium

Selenium je jeden z nejpoblárnějších nástrojů sloužících k automatickému testování webových aplikací. Jedná se o open source aplikační rámec, jehož součástí je několik komponent, momentálně hlavně Selenium IDE a Selenium WebDriver, které budou dále představeny. Původní část projektu Selenium Remote Control je již zastaralá a jejím nástupcem je Selenium WebDriver, který také obsahuje schopnosti původně samostatné části Selenium Grid. Tento celek nabízí velice flexibilní platformu umožňující tvorbu testů pro širokou škálu webových prohlížečů a operačních systémů. Ve své podstatě Selenium umožňuje ovládat instance webového prohlížeče a emulovat jeho interakci s uživatelem. Touto interakcí mohou být různé běžné prováděné úkony, jako například pohyb myši, vyplnění textového pole nebo kliknutí na tlačítka či odkazy. Jedním z principů projektu Selenium je také jednotné rozhraní pro všechny běžné prohlížeče, což umožňuje jeden test spouštět na různých webových prohlížečích bez

úprav. Selenium nástroje jsou také vhodné k dalšímu rozšíření jako součást jiných aplikací [8].

3.1.1 Selenium WebDriver

Po dlouhou dobu byl hlavním modulem Selenium projektu Selenium Remote Control (nazývaný také Selenium RC či Selenium 1.0), ten měl ale značné nedostatky. Tím hlavním je samotný princip fungování Selenium RC, a to vkládání funkcí psaných pomocí JavaScriptu do webového prohlížeče po jeho načtení. Tento princip činil práci s dynamickými webovými stránkami náročnou. Další nevýhodou bylo rozdílné chování JavaScriptu v různých webových prohlížečích, což mohlo způsobit neočekávané chování testů.

Přirozenou evolucí projektu Selenium RC se stal Selenium WebDriver (nazývaný také Selenium 2.0). Ten vznikl sloučením projektu WebDriver a původního Selenium 1.0 a oproti starší verzi nabízí mnohá vylepšení. Tím hlavním je využití tzv. WebDriver API¹, které využívá nativní podpory komunikovat přímo s webovým prohlížečem. Každý podporovaný webový prohlížeč má svůj vlastní WebDriver, který zajišťuje specifika práce s tímto prohlížečem. Uživatel pak už jen využívá WebDriver rozhraní, aniž by musel řešit rozdílné chování webových prohlížečů.

Podpora webových prohlížečů a programovacích jazyků

Výhodou Selenium WebDriveru je podpora běžných prohlížečů a programovacích jazyků. Podporovány jsou následující prohlížeče: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera a také dva prohlížeče bez uživatelského rozhraní, HtmlUnit a PhantomJS. Selenium WebDriver podporuje velké množství programovacích jazyků, mezi ty hlavní patří například Java, C#, Ruby, Python a JavaScript.

1. Application Programming Interface

3.1.2 Selenium IDE

Druhým Selenium nástrojem pro tvorbu testů je Selenium IDE². Jedná se o doplněk pro internetový prohlížeč Mozilla Firefox, díky čemuž je jeho instalace jednoduchá. Stejně tak je snadné i jeho použití, není nutné mít rozsáhlé programátorské znalosti. Tento nástroj slouží k nahrání interakce s internetovým prohlížečem. Tato interakce je uložena jako posloupnost speciálních Selenium příkazů, nazývaných *Selenese*. Ty se skládají z příkazu a až dvou argumentů, většinou jde o identifikátor nějakého prvku na webové stránce a hodnoty, která je příkazu předávána. Posloupnost těchto příkazů je možné dále upravovat a vkládat další *Selenese* příkazy. Tato posloupnost příkazů tvoří jeden testový případ, který lze zpětně přehrát. Více testových případů lze seskupit do testovací sady. [7]

Jednoduchost tohoto nástroje je jeho silná stránka, nicméně není příliš vhodný k tvorbě složitějších testů. Pro větší množství robustnějších testů je vhodnější použít nástroj Selenium WebDriver. Další nevýhodou je také vázanost pouze na internetový prohlížeč Mozilla Firefox. Tuto vlastnost lze částečně obejít exportem testových případů do programovacího jazyka Java, Ruby, Python nebo C# a následným udržováním v některém z testovacích aplikačních rámců.

3.1.3 Selenium Grid

Za zmínku stojí také nástroj původně nazývaný Selenium Grid. Ve své podstatě se jedná o prostředí k distribuovanému provádění testů. To sebou přináší dvě hlavní výhody. Je možné testy současně provádět na více strojích, každý s různým webovým prohlížečem (případně jinými verzemi stejného prohlížeče) nebo operačním systémem. Další z výhod je snížení času potřebného k provedení testů díky paralelnímu zpracování na více strojích. Momentálně není tento nástroj dostupný samostatně, ale jeho funkcionality je obsažena v nástroji Selenium RC, který je také součástí nástroje Selenium WebDriver [7].

2. Integrated Development Environment

3.2 Arquillian

Arquillian je testovací platformou vyvinutou za účelem tvorby automatizovaných integračních, funkčních a akceptačních testů v prostředí Java EE³. Zjednodušuje testování pomocí správy běhu programu, čehož dosahuje pomocí:

- Správy životního cyklu kontejneru (kontejnerů)
- Zabalením testovacího případu, všech závislých tříd a zdrojů do ShrinkWrap [13] archivu (archivů)
- Nasazení archivu (archivů) do kontejneru (kontejnerů)
- Obohacení testového případu poskytnutím injekce závislostí a ostatních deklarativních služeb
- Provádění testů uvnitř (nebo proti) kontejneru
- Zachycení výsledků a jejich předání spouštěči testů, který o výsledcích reportuje

Projekt Arquillian se řídí třemi základními principy. Prvním z nich je přenositelnost testů do jakéhokoliv podporovaného kontejneru. Jelikož rozhraní specifické pro jednotlivé kontejnery není v testech používáno, lze verifikovat přenositelnost aplikace spuštěním testů v různých kontejnerech.

Dalším principem je možnost spouštět testy jak přímo z vývojového prostředí, tak pomocí nástroje pro sestavení aplikace. Z vývojového prostředí je při testování možné přeskočit krok sestavení aplikace a ušetřit čas. Navíc vývojář může pracovat ve svém vývojovém prostředí, s nímž je obeznámen. Tyto výhody neznemožňují využít testy v systému průběžné integrace.

Poslední z řídicích principů je rozšiřování či integrování stávajících testovacích aplikačních rámců. Spouštění Arquillian testů je proto jednoduché jak přímo z vývojového prostředí výběrem „Run As > Test“ nebo spuštěním cíle „test“ v nástroji pro sestavení aplikace.

3. Java Platform, Enterprise Edition

Aby nebylo zbytečně komplikováno sestavení aplikace, tak lze Arquillian integrovat s testovacími aplikačními rámci jako například JUnit nebo TestNG. Arquillian také nabízí několik rozšíření. Těmi hlavními pro účely této práce jsou Arquillian Graphene a Arquillian Drone, které budou nyní představeny. Konkrétní způsob použití bude dále vysvětlen v páté kapitole.

3.2.1 Arquillian Graphene

Arquillian Graphene si klade za cíl rozšířit možnosti Selenium WebDriver technologie a přidává spoustu vlastností umožňujících psát znovu použitelné a udržitelné funkční testy. Důraz je také kladen na jednoduché rozhraní, přenositelnost mezi webovými prohlížeči a psaní robustních testů podporujících AJAX⁴ technologii. Arquillian Graphene je závislý na rozšíření Arquillian Drone, které se stará o životní cyklus použitých webových prohlížečů. Rozšíření Drone bude podrobněji popsáno níže.

Jednou z vlastností rozšíření Graphene je podporování ve využití abstrakcí webových stránek (Page Abstractions), konkrétně objekty stránky (Page Objects) a fragmenty stránky (Page Fragments). Objekt stránky zapouzdřuje strukturu testované stránky do jediného objektu, se kterým následně test komunikuje. Takto zapouzdřený objekt by měl vývojáři nabízet stejné služby jako modelovaná stránka. Zároveň by ale měl být jediným místem, které pracuje s vnitřní strukturou webové stránky. Jednoduše řečeno se jedná o rozhraní testované stránky. Díky tomu je při změně uživatelského rozhraní testované webové stránky nutné provést změnu jen na jednom místě v objektu stránky. Výhodou využití objektů stránky je také omezení duplicity a tvorba robustního kódu [7].

Druhou možnou abstrakcí webové stránky jsou fragmenty stránky. Jde o velice podobný koncept jako v případě objektů stránky. Také jde o zapouzdření struktury, ale na rozdíl od objektů stránky nejde o zapouzdření určité webové stránky (nebo její část). Fragment stránky zapouzdřuje pouze určitou malou součást stránky, která je znovu použitelná napříč všemi testovanými stránkami [14]. Příkladem může být navigační menu, které je součástí více webových stránek. Pokud

4. Asynchronous JavaScript and XML

by mělo být využito pouze objektů stránek, tak by struktura tohoto navigačního menu musela být opakovaně definována ve všech objektech stránky, které jej využívají. Lze ale definovat pouze jeden fragment stránky pro toto navigační menu a v objektech stránky pouze využívat tento fragment. Konkrétní použití obou druhů abstrakcí bude popsáno v páté kapitole.

Dále Graphene nabízí vylepšení synchronizace s webovým prohlížečem. Toto je velice důležitá vlastnost, jelikož WebDriver příkazy jsou vykonávány rychleji, než dokáže webový prohlížeč provést změnu stavu stránky. Pomocí *Waiting API*⁵ rozhraní lze test synchronizovat například čekáním, dokud se na stránce nezobrazí určitý element nebo dokud nebude splněna nějaká podmínka. Další možností synchronizace je využití tzv. *střežení požadavků* (Request Guards). Ty umožňují ověřit, zda daná interakce s webovým prohlížečem vyvolala příslušný požadavek na server. Je možno ověřovat, zda došlo k HTTP nebo AJAX požadavku, případně zda nedošlo k žádnému požadavku. Vykonávání interakce s prohlížečem musí skončit v časovém intervalu příslušném druhu požadavku. Pokud skončí dříve, tak se pokračuje ve vykonávání testu.

Dalším vylepšením oproti Selenium WebDriver technologii je také rozšíření možností, jak nalézt požadované prvky testovaného uživatelského rozhraní. Kromě metody `@FindBy`, kterou využívá i WebDriver, podporuje Graphene také možnost vytvořit vlastní vyhledávací strategie. Metoda `@FindByJQuery`, která umožňuje vyhledávat na základě JQuery funkce, je v Graphene již vytvořená a okamžitě použitelná.

3.2.2 Arquillian Drone

Rozšíření Drone přináší do platformy Arquillian technologii Selenium WebDriver, která zjednodušuje práci s uživatelským rozhraním webových stránek. WebDriver poskytuje rozhraní, pomocí něž lze komunikovat s webovým prohlížečem. Arquillian Drone umožňuje využít toto rozhraní a také přináší další výhody [15]:

- Správa životního cyklu webového prohlížeče
- Interakce s kontejnery, které poskytuje Arquillian

5. <https://docs.jboss.org/author/display/ARQGRA2/Waiting+API>

- Jednoduché použití více prohlížečů v jednom testu
- Konfigurace je na jediném místě mimo Java kód
- Podpora injektování objektů stránek, fragmentů stránek, střežení požadavků a dalších vlastností rozšíření Graphene
- Testování mobilních prohlížečů (Arquillian Droidium)
- Integrace JavaScriptového nástroje QUnit pro vykonávání testové sady
- Kompatibilní s technologiemi Selenium WebDriver a Grid

3.3 Ostatní nástroje

Pro psaní testů byla zvolena platforma Arquillian, jelikož výše popsané výhody oproti Selenium nástrojům značně zjednodušují psaní testů. To sebou také nese jistá omezení spojená s tímto výběrem. Jelikož Arquillian podporuje pouze programovací jazyk Java, budou testy psány v tomto jazyce. Dále jsou popsány některé další nástroje a technologie, které byly použity.

3.3.1 Git

Testovaná aplikace je vyvíjena za pomoci open source verzovacího systému Git [16]. S tím je také spojena webová služba GitHub, která obsahuje repozitář projektu. Repozitář, v němž je obsažena testovaná aplikace bude následně využit pro systém průběžné integrace. Vytvořené testy se ale nacházejí v jiném repozitáři, který jsem pro tyto účely vytvořil. Práci s oběma repozitáři zajišťuje systém průběžné integrace Travis CI popsaný v kapitole šest.

3.3.2 JUnit

JUnit [17] je aplikační rámec pro psaní jednotkových testů v jazyce Java. Tento aplikační rámec využívá k psaní testů také platforma

Arquillian. Pro psaní jednotkových testů jsem mohl vybrat také nástroj TestNG, který také Arquillian podporuje, nicméně JUnit je standardně dostupný ve vývojovém prostředí Eclipse, které jsem pro psaní testů využil.

3.3.3 Maven

Apache Maven [18] je nástroj pro správu, řízení a sestavení aplikací. Základem fungování Mavenu je tzv. Project Object Model soubor. Jde o soubor, v němž je popsána struktura projektu, všechny použité pluginy, závislosti a další užitečné funkce, jako například nastavení profilů či definování vlastních proměnných. Tento soubor je popsán pomocí značkovacího jazyka XML⁶. V projektu je také využit Maven Surefire Plugin, což je rozšíření zajišťující spouštění jednotkových testů aplikace využívající toto rozšíření. Konkrétní Maven nastavení použité v této práci bude popsáno v páté kapitole.

3.3.4 Travis CI

Travis CI je webová služba umožňující testovat a sestavovat projekty pomocí systému průběžné integrace. Ta umožňuje po zaznamenání změny v repozitáři testované aplikace spustit připravené testy a o výsledku testování informovat. Použitím tohoto systému se bude podrobněji zabývat celá šestá kapitola.

3.3.5 Webové prohlížeče

V projektu bylo při testování využito více různých prohlížečů. Díky využití platformy Arquillian s rozšířením Drone je využití více prohlížečů rozumné a samotné testy jsou na výběru prohlížečů nezávislé. Z nejběžnějších prohlížečů byly vybrány prohlížeče Google Chrome a Mozilla Firefox, jelikož jeden z těchto prohlížečů používá více než 85% uživatelů [20].

Dále byl vybrán také webový prohlížeč bez uživatelského rozhraní PhantomJS. Výhodou prohlížečů bez uživatelského rozhraní jsou mimo jiné nižší požadavky na zdroje, mírné zrychlení vykonávání testů a jednodušší využití v systémech průběžné integrace. Tento

6. Extensible Markup Language

prohlížeč má vestavěnou podporu v použitém systému průběžné integrace Travis CI a je také podporován WebDriver technologií a tím pádem i použitým rozšířením Arquillian Drone.

4 Aplikace Slepé Mapy a její analýza

Hlavní částí této práce je vytvoření funkčních testů pro aplikaci Slepé Mapy. V této kapitole bude tato aplikace přiblížena a analyzována její funkcionalita, pro kterou budou navrženy testovací scénáře. Testovacím scénářem je myšlen popis funkcionality, která se bude testovat. Na základě testovacích scénářů budou dále vytvořeny testovací případy, které krok za krokem popisují testovací proces. Z těchto testovacích případů budou následně odvozeny samotné testy napsané pomocí platformy Arquillian v jazyce Java.

Cílem aplikace je hravou formou procvičovat znalosti zeměpisu. Podle vědomostí uživatele aplikace volí podobu a frekvenci opakování otázek. Znalosti uživatele jsou barevně zobrazeny na mapě, což uživateli vizuálně pomáhá určit jeho míru znalosti. Tuto znalost může poměřovat jak sám se sebou, tak proti průměru všech uživatelů. Na výběr k procvičování jsou slepé mapy světa, všech kontinentů a vybraných států. Na těchto mapách lze studovat státy(regiony, provincie, kraje, atd...), města, řeky, jezera, pohoří a ostrovy. Na všech mapách ale zatím nejsou dostupné všechny tyto možnosti.

Procvičování probíhá v sadě otázek po deseti. Po dokončení sady otázek dojde k vyhodnocení úspěšnosti a uživatel dostane body, pomocí kterých zvyšuje úroveň svého profilu. Pokud není uživatel spokojený s dosaženým výsledkem, může opakovat procvičování stejné mapy, případně vybrat mapu jinou. Po několika sadách otázek je uživatel vyzván k subjektivnímu určení obtížnosti otázek, na které odpovídal. Existují 3 typy otázek, lišící se způsobem výběru správné odpovědi:

- kliknutím na specifické místo do slepé mapy
- pojmenováním jednoho místa vyznačeného na slepé mapě
- kliknutím na jedno z dvou a více míst zaznačených na slepé mapě

Aplikace má také vlastní *staging server*, na němž jsou zkoušeny změny v aplikaci před zavedením do hlavní webové stránky aplikace. Testování nejprve probíhalo na webové stránce určené i pro uživatele, nicméně cílem je testovat aplikaci běžící na staging serveru.

4.1 Identifikace testovacích scénářů

Testovaná aplikace Slepé Mapy nedisponuje vlastní specifikací, proto je nutné věnovat zvláštní pozornost analýze aplikace a výběru správných částí aplikace k testování. Jednoduše řečeno jsem se nejdříve zabýval hledáním testovacích scénářů, které lze chápat jako odpověď na otázku „Co se bude testovat?“. Identifikace scénářů probíhala tak, že jsem systematicky procházel možné stránky aplikace a kladl si otázku: „Jakou funkcionalitu webová aplikace nabízí uživateli?“ Cílem bylo nalézt veškeré funkce, které má uživatel dostupné a z těchto vybrat podmnožinu těch nejdůležitějších, které budou testovány. Níže bude stručně popsána testovaná funkcionalita aplikace, rozdělená na ucelené části. Tato funkcionalita bude dokumentována pro každou testovanou část aplikace v podobě následující tabulky obsahující identifikátor a účel scénáře a také identifikátor testovacího případu (či případů), které se zabývají jeho řešením. Celá dokumentace se nachází v příloze.

ID scénáře	Účel scénáře	Testovací případ
A_SC1	Ověřit funkčnost odeslání zpětné vazby	A1
A_SC2	Ověřit funkčnost zavření formuláře zpětné vazby	A2
A_SC3.1	Ověřit funkčnost chybových hlášek formuláře zpětné vazby	A3
A_SC3.2	Ověřit zavření chybových hlášek formuláře zpětné vazby	A4

Tabulka 4.1: Testovací scénáře zpětné vazby

4.1.1 Přehledová mapa

Jednou z nejdůležitějších částí testované aplikace jsou bezesporu mapy. Jejich správná funkčnost bude pro bezchybný běh aplikace klíčová a bude zahrnuta do testovací sady. Konkrétně lze na mapě testovat

spoustu vlastností. Hlavní bude ověření správnosti zobrazených informací o místech na mapě, všechna místa musí mít svůj popis zobrazený po najetí myši. Veškerá procvičovaná místa musí být zobrazena v podobě seznamu také v ovládacím panelu mapy, který mimo jiné obsahuje i přepínání mezi druhy map, případně skrytí a odkrytí částí mapy (například všech států) a odkazy na procvičování. Zmíněná funkcionalita bude také otestována. Dále bude testována funkčnost tlačítek pro přepínání znalostí mezi průměrným a aktuálním uživatelem a také možnost přiblížit či oddálit mapu. Ve spojení s procvičováním bude také vhodné otestovat, zda se na mapách správně zaznačují změny ve znalostech uživatele.

4.1.2 Procvičování

Procvičování slepých map je hlavní funkcionalitou této aplikace, proto se procvičování bude věnovat podstatná část testů. Při procvičování mají mapy trochu jiné vlastnosti oproti přehledovým mapám. Tou hlavní je možnost při odpovídání na otázku kliknout do mapy na vybrané místo, které se následně obarví dle správnosti odpovědi. Je také třeba otestovat vyznačení míst, která lze vybrat jako odpověď. Při výběru odpovědi z více míst vyznačených na mapě by kliknutí na jiná než vyznačená místa neměla provést žádnou akci. Dalším prvkem při procvičování je ovládací panel, který obsahuje aktuální otázku, tlačítka pro pokračování a dle typu otázky i seznam možných odpovědí a zvýraznění možných odpovědí v mapě. Kromě zde zmíněné funkcionality bude dále předmětem testování ukazatel postupu, který dává uživateli vizuální informaci o zbývajícím počtu otázek. Poslední testovanou funkcionalitou bude panel vyhodnocení, který zobrazuje přehled úspěšnosti v procvičované sadě otázek a obsahuje tlačítka pro pokračování procvičování, přechod na světovou mapu a na výběr jiné mapy.

4.1.3 Přihlášení a registrace uživatele

Pro zachování svého postupu se může uživatel registrovat. Pro vytvoření účtu se lze registrovat kliknutím na možnost „Přihlásit se“ v navigačním menu, což vyvolá přihlašovací formulář. V tomto formuláři lze kromě možnosti přihlášení se vybrat také možnost „Registrovat

se“, což vyvolá registrační formulář pro zadání registračních údajů. Je možné provést registraci vytvořením nového účtu na stránce aplikace, což vyžaduje zadat platný e-mail a heslo. Dále aplikace nabízí možnost registrovat se a následně se přihlásit pomocí uživatele existujícího Facebook či Google účtu. Tato funkcionality si vynucuje interakci s webovou stránkou mimo testovanou aplikaci, i přesto se ale testování bude věnovat i této části. Nicméně je nutné mít na paměti, že funkcionality registrace a přihlášení pomocí Google a Facebook účtu se může nečekaně změnit, testy zabývající se touto částí aplikace proto budou méně robustní.

4.1.4 Navigační menu

Navigační menu je hlavním nástrojem k pohybu po stránce. Testování funkcionality této části aplikace bude přímočaré, půjde hlavně o funkčnost všech odkazů a rozbalovacích menu, které navigační menu poskytuje. Dále lze z navigačního menu vyvolat formulář pro přihlášení uživatele a možnost změnit jazyk. Po přihlášení uživatele se také objeví dříve skryté rozbalovací menu umožňující dostat se do profilu uživatele a případně se odhlásit.

4.1.5 Zpětná vazba

Poslední testovanou částí správná funkcionality odesílání zpětné vazby. Tlačítko odkazující na formulář zpětné vazby se nachází na každé stránce aplikace. Zpětnou vazbu lze zaslat buďto anonymně, nebo lze nepovinně vyplnit svou e-mailovou adresu. Tento formulář o úspěšném či neúspěšném odeslání zpětné vazby informuje krátkou hláškou.

4.2 Tvorba testovacích případů

Pomocí testovacích případů je na základě testovacích scénářů přesně definován postup kroků, které se pro otestování daného scénáře musí vykonat. Testovací případy jsou proto založené na identifikovaných testovacích scénářích. Každý testovací scénář musí být zcela pokryt jedním či více testovacími případy. Stejně jako testovací scénáře jsou

i testovací případy zdokumentovány tabulkou obsahující nejpodstatnější informace o testovacím případě. Pro jednoduchost jsem vybral jen ty nejnnutnější údaje, které lze využít pro napsání testů. Těmi hlavními údaji jsou účel a kroky nutné k vykonání testovacího případu a také očekávaný výsledek testování. Zde je pro upřesnění uveden příklad dokumentace testovacího případu pro ověření funkčnosti odesílání zpětné vazby.

ID	A1
Název	Odeslání zpětné vazby
Účel	Ověřit, zda lze odeslat text jako zpětnou vazbu
Vstupní podmínky	Je dostupné tlačítko pro zpětnou vazbu
Kroky	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kliknout na tlačítko pro otevření formuláře zpětné vazby 2. Vepsat text do textového pole pro zpětnou vazbu 3. Vyplnit email 4. Kliknout na tlačítko pro odeslání zpětné vazby
Očekávaný výsledek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objeví se zpráva o úspěšném odeslání 2. Formulář zůstane otevřený
Poznámky	

Tabulka 4.2: Testovací případ odeslání zpětné vazby

5 Tvorba testů

V třetí kapitole byly představeny nástroje, pomocí nichž lze provádět testování webové aplikace, zatímco čtvrtá kapitola se zabývala identifikací funkcionality, která bude testována. Toto nám dává dostatečné teoretické základy pro samotnou tvorbu testů pomocí vhodných technologií, tudíž se již v této kapitole můžeme zabývat praktickou částí této práce. Hlavním tématem této kapitoly bude představení tvorby funkčních testů pomocí testovací platformy Arquillian a rozšíření Graphene a Drone. Podstatnou část před psaním testovacích tříd tvoří také nastavení vývojového prostředí a nástroje pro sestavení aplikace. Větší část kapitoly bude také věnována tvorbě abstrakcí testované aplikace pomocí fragmentů stránek a objektů stránek. Až po jejich vytvoření bude možné se věnovat psaní testovacích tříd.

5.1 Příprava vývojového prostředí

Prvním krokem v přípravě na testování bylo nastavení vývojového prostředí. Jelikož jsem měl předchozí zkušenosti s nástrojem Eclipse, zvolil jsem právě tento. Výhodou je také fakt, že v nástroji Eclipse je standardně zahrnut i testovací aplikační rámec JUnit, nebylo tedy třeba vývojové prostředí pro práci s JUnit připravovat. Spouštění JUnit testů z vývojového prostředí je jednoduché, stačí kliknout pravým tlačítkem myši na požadovanou testovací třídu a zvolit možnosti *Run As -> JUnit Test*. Tento způsob testování umožňuje pohodlně spouštět testy a využívat ladící nástroje. Jelikož ale v projektu bude využit nástroj pro sestavení aplikace Maven, je vhodné nainstalovat rozšíření M2Eclipse. Všechna rozšíření lze jednoduše nainstalovat pomocí služby Eclipse Marketplace také přímo z vývojového prostředí. Rozšíření M2Eclipse není nutností, s nástrojem Maven lze také pracovat z příkazové řádky.

Dalším využitým rozšířením je EGit, který umožňuje využívat verzovací systém Git přímo z vývojového prostředí Eclipse. Toto rozšíření v mém případě práci se systémem Git značně zjednodušuje, například nejběžnější prováděnou akci *Commit* lze provést jednoduše kliknutím pravým tlačítkem myši na třídu a volbou možností *Team -> Commit...*, vyplněním zprávy o provedených změnách a potvrzením

možností *Commit and Push*. I toto rozšíření není nutné, pokud je pro vývojáře pohodlnější používání příkazové řádky, v mém případě ale zvyšuje efektivitu práce.

5.2 Konfigurace a použití nástroje Maven

Nástroje Maven a Arquillian byly popsány ve třetí kapitole, zde se budeme zabývat jejich konkrétním nastavením. Maven je konfigurován v souboru `pom.xml`, který se nachází v kořenovém adresáři sestavovaného projektu. V tomto projektu konfigurační soubor slouží ke 3 hlavním účelům – správě závislostí a všech rozšíření, nastavení uživatelských proměnných a správě profilů. Celý soubor se nachází v příloze.

Projektem využívané závislosti jsou definovány v elementu *Dependency Management*. Každá závislost má vlastní *Dependency* element, v němž jsou uvedeny jednotlivé informace, podle nichž Maven vyhledá požadovanou závislost ve vzdálených repozitářích. Maven zároveň tranzitivně vyhledá veškeré závislosti, které námi specifikovaná závislost vyžaduje.

```
<dependency>
  <groupId>org.jboss.arquillian</groupId>
  <artifactId>arquillian-bom</artifactId>
  <version>1.1.7.Final</version>
  <scope>import</scope>
  <type>pom</type>
</dependency>
```

Zdrojový kód 5.1: Ukázka zápisu závislosti v souboru `pom.xml`

Kromě vlastních proměnných Maven také nabízí možnost definovat uživatelské proměnné, které se definují v elementu *properties*. V těchto proměnných jsou mimo jiné ukládány informace o uživatelských jménech a heslech používaných pro přihlášení do aplikace pomocí různých služeb. Jelikož jsou tyto údaje definované jen na tomto místě, je možné při změně těchto údajů provést změnu jen v souboru `pom.xml` a nikoliv na všech místech výskytu v testech. Hodnoty proměnných lze také jednoduše měnit z příkazové řádky pomocí Maven příkazu `-DnázevProměnné=hodnotaProměnné`. Jednou z užitečných

standartních Maven proměnných použitých během vytváření testů je proměnná *test*, která umožňuje spouštět pouze jednu testovací třídu z celé testovací sady, případně jen jeden test z testovací třídy.

Pro využití uživatelem definovaných proměnných v testech je ale nutné proměnné definovat také v použitém rozšíření Maven Surefire Plugin, jehož proměnným předávám hodnoty Maven proměnných. Ty pak budou dostupné i při spouštění testů, což se provádí pomocí příkazu *mvn clean verify*, případně *mvn test*. Rozdíl mezi těmito způsoby spuštění testů je takový, že *mvn test* pouze spustí test pomocí vhodného testovacího aplikačního rámce (v tomto případě JUnit), zatímco *mvn clean verify* navíc provede kontrolu validity a splnění určité úrovně kvality projektu.

Posledním nastavením nástroje Maven je definování vlastních profilů. Tyto profily slouží k výběru webového prohlížeče, který bude k testování použit. Jeden z profilů je označen jako výchozí, ten je používán pokud není specifikován jiný profil. To lze provést jednoduše z příkazové řádky pomocí Maven příkazu *-PnázevProfilu*. Nyní jsou nastaveny profily pro tři prohlížeče: Mozilla Firefox, Google Chrome a PhantomJS. Přidání podpory dalších prohlížečů lze provést jednoduše přidáním dalšího profilu do souboru *pom.xml* a dle druhu prohlížeče také konfigurací souboru *arquillian.xml*, který se stará o nastavení nástroje Arquillian.

5.3 Konfigurace nástroje Arquillian

Nástroj Arquillian a jeho rozšíření jsou konfigurovány v souboru *arquillian.xml*, dostupném v adresáři projektu *\src\test\resources*. Tento konfigurační soubor není povinný, v případě této práce slouží pouze pro nastavení rozšíření Arquillian Drone. V konfiguračním souboru jsou nastavovány tři proměnné, hodnoty těchto proměnných jsou přebírány z Maven nastavení. Proto lze nastavení tohoto souboru měnit stejně jako konfiguraci Maven i přes příkazový řádek. Proměnná *browser* určuje, který webový prohlížeč bude Arquillian Drone využívat pro testování. Proměnná *dimensions* slouží k nastavení velikosti okna webového prohlížeče. Toto nastavení je nutné hlavně pro prohlížeč PhantomJS, jelikož ten má ve výchozím nastavení velice

malé rozměry, což vedlo k chybám v testech. Poslední proměnnou je cesta ke spustitelnému souboru prohlížeče Google Chrome.

5.4 Abstrakce testovaných stránek

Základními stavebními kameny při tvorbě testů budou abstrakce stránek (fragmenty stránek a objekty stránek). Ty byly představeny v kapitole 3.2.1, zde se budeme zabývat převážně jejich vytvářením. Postup při jejich tvorbě bude vždy podrobně vysvětlen na jednom konkrétním případu pro oba druhy abstrakcí.

5.4.1 Fragmenty stránek

Tvorba fragmentů stránky bude stěžejní částí v procesu tvorby testů, jelikož testy budou právě využívat funkcionalitu poskytovanou vytvořenými fragmenty stránek. Fragmenty budou představovat takové části uživatelského rozhraní, které se buďto opakují na více stránkách testované aplikace, případně seskupují určitou funkcionalitu. Každý fragment stránky se skládá z jedné třídy jazyka Java a všechny fragmenty jsou obsaženy v balíčku *cz.muni.proso.geography.fragment*. Tvorba konkrétního fragmentu stránky bude podrobněji představena na fragmentu pro přihlášení uživatele, nicméně alespoň zběžně budou představeny všechny vytvořené fragmenty.

Tvorba fragmentu stránky

Jako každá běžná třída jazyka Java se i fragment skládá z atributů a metod. V případě fragmentu stránky jsou atributy tvořeny jednotlivými elementy uživatelského rozhraní, které fragment představuje. Fragmenty stránek do sebe můžou být také vnořovány, atributem může tedy být i fragment stránky, jehož deklarace je identická s deklarací obyčejného elementu webové stránky. Příkladem takového elementu může být element textového pole pro přihlašovací heslo.

```
@FindBy(xpath = ". / div [2] / form / div [2] / input")  
private WebElement loginPassword ;
```

Zdrojový kód 5.2: Atribut pro tlačítko registrace

Anotace `@FindBy` slouží k nalezení elementu (případně kořenu celého fragmentu stránky nebo objektu stránky) podle lokační strategie zvolené v argumentu anotace. Použití jazyka XPath lze považovat za přehlednější než jiné lokační strategie, jelikož umožňuje jednoduše využívat relativní cestu k elementu, což zkracuje zápis a zvyšuje přehlednost oproti využití například CSS lokátorů. Spolehlivější a robustnější je hledání elementů podle ID atributu, nicméně podstatná část elementů využitých v testech tímto atributem nedisponuje.

`WebElement` je datový typ reprezentující HTML element. Většina operací s uživatelským rozhraním probíhá zavoláním příslušné metody na tomto datového typu. `WebElement` umožňuje provádět běžné operace, jako například kliknutí na element, zjištění jeho polohy, zjištění hodnot atributů elementu či nalezení jiného elementu uvnitř tohoto elementu. Rozšířením tohoto datového typu je `GrapheneElement`, což je datový typ specifický pro rozšíření Arquillian Graphene. Ten nabízí veškerou funkcionalitu datového typu `WebElement` a navíc má velice užitečnou metodu `isPresent()`. Tato metoda umožňuje rozhodnout, zda se element nachází na stránce. Použití této metody předchází výjimkám typu `NoSuchElementException()`.

Vlastností fragmentu stránky je zapouzdření určité funkcionality, kterou část webové stránky nabízí. Metody fragmentu stránky by proto měly nabízet přesně takovou funkcionalitu, kterou disponuje modelovaná webová stránka.

```
/**
 * Writes the specified password into the password
 * field. Clears the field first.
 *
 * @param password
 * password to write into the password field
 */
public void inputPassword(String password) {
    Graphene.waitAjax().until().
        element(loginPassword).is().present();
    loginPassword.clear();
    loginPassword.sendKeys(password);
}
```

Zdrojový kód 5.3: Atribut pro tlačítko registrace

První příkaz metody *inputPassword* slouží k synchronizaci s webovou stránkou. Tento příkaz zajistí, že následující příkazy nebudou vykonány dokud se používaný element neobjeví na obrazovce. Doba čekání je nastavena na 2 sekundy (což zhruba odpovídá době, za kterou by měla být vykonána AJAX akce) pomocí metody *waitAjax()*. Je zde využito Graphene rozhraní pro čekání Waiting API, které umožňuje pracovat s čekáním jednodušeji a přehledněji. Pokud by zde toto čekání nebylo, mohlo by se stát, že testy využívající tuto metodu by skončily s chybou oznamující, že na webové stránce nelze nalézt určitý element.

Druhý a třetí příkaz metody *inputPassword* pracují přímo s výše deklarovaným atributem *loginPassword*. Zde jsou využity dvě metody datového typu *WebElement*. Metoda *clear()* zajistí, že pole pro heslo bude prázdné. Následující metoda *sendKeys()* slouží k vepsání textového řetězce do elementu. Pokud by zde nebyla metoda *clear()*, mohlo by v případě neprázdného textového pole dojít k vepsání jiného hesla, než bylo zadáno v argumentu metody.

V případě, že je potřeba poskytnout ve fragmentu stránky, objektu stránky či testu také funkce *WebDriver* rozhraní, je možné pomocí anotace *@Drone* poskytnout instanci webového prohlížeče. Arquillian Drone umožňuje držet více *WebDriver* instancí, což ale v této práci nebylo potřeba.

```
@Drone
private WebDriver browser;
```

Zdrojový kód 5.4: Injekce webového prohlížeče

Fragmenty pro přihlášení

Kromě fragmentu *Login.java* se přihlašování zabývají fragmenty *FacebookAuth.java*, *FacebookConfirmAuth.java*, *GoogleAuth.java* a *GoogleConfirmAuth.java*. Lze zde také zahrnout fragment pro registraci nového uživatele, *SignUp.java*. Důvodů pro toto rozdělení přihlašování do více tříd je několik. Prvním z nich je omezení fragmentů stránek na použití pouze těch elementů uživatelského rozhraní, které jsou zahrnuty v DOM¹ struktuře kořenu fragmentu stránky. To vy-

1. <http://www.w3.org/DOM/Overview>

lučuje zahrnutí přihlašování pomocí Google a Facebook účtu do jediného fragmentu, jelikož tyto služby přesměrují uživatele na jinou webovou stránku.

Dalším důvodem rozdělení je možná změna funkcionality přihlašování pomocí těchto služeb, a to i bez vědomí vývojářů testované aplikace. Toto řešení umožňuje jednoduše spravovat tuto funkcionalitu a případně přidávat nové fragmenty, pokud se v budoucnu bude možné přihlašovat pomocí účtů jiných služeb. Pro tento případ je vytvořeno rozhraní `SocialMediaLogin.java`, které vynucuje základní funkcionalitu přihlašování.

Fragmenty pro mapu

Fragmenty stránek zabývající se funkcionalitou map se nacházejí ve třídách: `Map.java`, `MapControl.java`, `MapControlContext.java`, `MapTooltip.java`, `OverviewMap.java` a `PracticeMap.java`. Dále se prací s mapou zabývá také pomocná třída `ColourHashMap.java`, která umožňuje zjistit informace o vztahu mezi barvami vyznačujícími znalost uživatelů a jejich odpovídajícími významy. Třída `Map.java` je abstraktní třída představující obecnou mapu, zatímco třídy `OverviewMap.java` a `PracticeMap.java` jsou její implementací a představují *přehledovou mapu* a *procvičovací mapu*. Třída `MapControl.java` představuje ovládací panel mapy, obsahující přepínače druhů map a jejich viditelnost, ukazatel znalosti mapy a seznam procvičovaných položek. Procvičované položky jsou definovány ve fragmentu `MapControlContext.java`.

Fragmenty pro procvičování

Funkcionalita procvičování je řešena v třídách `Practice.java`, `PracticeFeedback.java`, `PracticeMap.java`, `PracticeSummary.java`. Třída `PracticeMap.java` se stará o funkcionalitu procvičovací mapy, například umožňuje do mapy klikat nebo získat správné odpovědi. Navíc tato třída obsahuje metodu na rozlišení typu otázky, jelikož ten lze odvodit pouze od počtu vyznačených míst na mapě. Třída `Practice.java` pak představuje panel obsahující otázku a tlačítka pro interakci s aplikací. Zároveň se v této třídě nachází ukazatel postupu a čítač otázek, který umožňuje zjistit, kolikátá otázka je momentálně zobra-

zena. Tato informace je důležitá, jelikož otázky jsou generovány postupně a na začátku procvičování nejsou přítomny v DOM struktuře webové stránky. Čítač otázek je proto využit při hledání elementů pomocí anotace `@FindBy()`. Jedním z atributů třídy `Practice.java` je také fragment `PracticeSummary.java`, který představuje vyhodnocení procvičování, jenž se zobrazí po zodpovězení všech otázek. Posledním fragmentem procvičování je `PracticeFeedback`, ten představuje pop-up okno zpětné vazby s tlačítky pro volbu obtížnosti odpovídaných otázek.

Ostatní fragmenty

Zbývajících fragmenty, zajišťující různé užitečné služby, jsou uvedeny zde. Třída `AlertMessage.java` představuje zprávy, jimiž aplikace v různých částech aplikace dává informace o úspěchu či neúspěchu interakce uživatele. Třída `NavigationMenu` zajišťuje funkcionality navigačního menu. Dalším vytvořeným fragmentem je `PracticedContext.java`, který představuje jednu položku v *Přehledu map*. Součástí tohoto fragmentu je také fragmenty `ProgressButton.java` a `ProgressBar.java`. `ProgressButton` je složený z tlačítka a ukazatele znalosti, který je definovaný ve vlastní třídě `ProgressBar.java`. Tento ukazatel znalosti je použit na více místech aplikace, nejen v *Přehledu map*.

5.4.2 Objekty stránek

Objekty stránek představují testovanou stránku webové aplikace, proto jejich identifikace byla v porovnání s fragmenty stránky jednodušší. Veškeré testovací scénáře totiž probíhají buď na jednotlivých fragmentech nebo na jedné ze tří hlavních stránkách aplikace: světové mapě, přehledu map a procvičování konkrétní mapy. Stejně jako v případě fragmentů stránek každý objekt stránky představuje jednu třídu jazyka Java, nachází se v balíčku `cz.muni.proso.geography.page`. Pro společné fragmenty všech objektů stránek byla vytvořena abstraktní třída `CommonPageFragments.java`, jejíž potomci jsou samotné objekty stránek využívané v testech.

Tvorba objektu stránky

Objekt stránky je stejně jako fragment stránky tvořen jednou třídou jazyka Java. Oproti fragmentu stránky bude ale význam atributů a metod rozdílný. Atributy objektu stránky jsou tvořeny převážně dříve vytvořenými fragmenty stránky, které musí mít své *get* metody, které pak tvoří rozhraní pro komunikaci s fragmenty stránky. V praxi je samozřejmě reálné, že veškerá funkcionalita modelované stránky není úplně zahrnuta v použitých fragmentech stránky. Proto je možné v objektech stránky stejně jako ve fragmentech stránky deklarovat elementy uživatelského rozhraní a metody, které s nimi pracují. Cílem je, aby objekt stránky nabízel úplně stejnou funkcionalitu jako modelovaná stránka.

Princip tvorby objektu stránky je až na zmíněné rozdíly velice podobný tvorbě fragmentů stránek. Lze využívat vlastností jako *WebDriver* rozhraní, anotace *@FindBy*, *@Drone*. Rozdíl ale nastává při deklaraci objektu stránky v testech. Oproti fragmentům není využita anotace *@FindBy*, ale anotace *@Page*, která nemá žádné argumenty. Další vlastností objektů stránek je možnost využití anotace *@Location*, které lze v argumentu předat místo, na němž se nachází modelovaná stránka. Toho lze poté využít v testech, kde není třeba deklarovat použitý objekt stránky anotací *@Page*, ale je možné využít anotace *@InitialPage* v argumentu testovací metody. Výhodou tohoto přístupu je, že se testovaná stránka při vstupu do testovací metody automaticky otevře.

5.5 Tvorba testových tříd

6 Systém automatizovaného testování

7 Závěr

Literatura

- [1] PAGE, Alan – JOHNSTON, Ken – ROLLISON, Bj. *Jak testuje software Microsoft*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 384 s. ISBN 978-80-251-2869-5.
- [2] PATTON, Ron. *Testování softwaru*. Vyd. 1. Praha: Computer Press, 2002, xiv, 313 s. Programování. ISBN 80-7226-636-5.
- [3] *What is Functional testing (Testing of functions) in software?* ISTQB Exam Certification [online]. 2015 [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://istqbexamcertification.com/what-is-functional-testing-testing-of-functions-in-software/>
- [4] *What is Software Testing?* ISTQB Exam Certification [online]. 2015 [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://istqbexamcertification.com/what-is-a-software-testing/>
- [5] *What is Unit testing?* ISTQB Exam Certification [online]. 2015 [cit. 2015-11-06]. Dostupné z: <http://istqbexamcertification.com/what-is-unit-testing/>
- [6] MYERS, Glenford J, Corey SANDLER a Tom BADGETT. *The art of software testing*. 3rd ed. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, c2012, xi, 240 p. ISBN 1118133145.
- [7] *Selenium documentation*. [online]. 12.11.2015 [cit. 2015-11-12]. Dostupné z: <http://docs.seleniumhq.org/docs/index.jsp>
- [8] *Selenium documentation* [online]. 12.11.2015 [cit. 2015-11-12]. Dostupné z: <https://seleniumhq.github.io/docs/index.html>
- [9] Fowler, Martin. *Continuous integration*. Martin Fowler. [online]. 2006 [cit. 2015-11-22]. Dostupné z: <http://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
- [10] *Static Vs Dynamic Testing*. Guru99. [online]. © 2015 [cit. 2015-11-26]. Dostupné z: <http://www.guru99.com/static-dynamic-testing.html>

LITERATURA

- [11] *Arquillian*. Arquillian. [online]. © 2009-2015 [cit. 2015-12-08]. Dostupné z: <http://arquillian.org/>
- [12] *Slepé Mapy*. Slepé Mapy. [online]. © 2015 [cit. 2015-12-10]. Dostupné z: <http://slepemapy.cz/>
- [13] *Creating Deployable Archives with ShrinkWrap* Arquillian Guides. [online]. © 2009-2015 [cit. 2015-12-11]. Dostupné z: http://arquillian.org/guides/shrinkwrap_introduction/
- [14] *Graphene 2*. Project Documentation Editor. [online]. 5.8.2014 [cit. 2015-12-13]. Dostupné z: <https://docs.jboss.org/author/display/ARQGRA2>
- [15] *Drone*. Project Documentation Editor. [online]. 5.8.2014 [cit. 2015-12-13]. Dostupné z: <https://docs.jboss.org/author/display/ARQ/Drone>
- [16] *Git* Git. [online]. 2014 [cit. 2015-12-15]. Dostupné z: <https://git-scm.com/>
- [17] *About*. JUnit. [online]. 12.3.2015 [cit. 2015-12-15]. Dostupné z: <http://junit.org/>
- [18] *Welcome to Apache Maven* Maven [online]. 1.12.2015 [cit. 2015-12-15]. Dostupné z: <https://maven.apache.org>
- [19] *Test and Deploy with Confidence*. Travis CI. [online]. 2015 [cit. 2015-12-15]. Dostupné z: <https://travis-ci.org/>
- [20] *Browser Statistics*. W3Schools. [online]. 2015 [cit. 2015-12-15]. Dostupné z: http://www.w3schools.com/browsers/browsers_stats.asp

8 Přílohy