



Lista de exercícios

- 1) O que é TDD e o que ele define?
- 2) Defina a referência de dependência para a biblioteca do Espresso.
- 3) Por que é aconselhável que a desativação das animações nos dispositivos de teste?
- 4) Elabore um app que contenha um campo de texto e um botão. Em seguida, elabore uma classe de teste que acesse o campo de texto, insira a string "Teste DH", feche o teclado virtual e execute um clique no botão.
- 5) A seção a seguir descreve a criação um teste do Espresso no estilo JUnit 4 e a utilização do ActivityTestRule para reduzir a quantidade de código de texto clichê necessário. Explique o que o código realiza.

```
package com.example.android.testing.espresso.BasicSample

import org.junit.Before
import org.junit.Rule
import org.junit.Test
import org.junit.runner.RunWith

import androidx.test.rule.ActivityTestRule
import androidx.test.runner.AndroidJUnit4

@RunWith(AndroidJUnit4::class)
@LargeTest
class ChangeTextBehaviorTest {
```





Lista de exercícios

```
private lateinit var stringToBetyped: String

@get:Rule
var activityRule: ActivityTestRule<MainActivity>
    = ActivityTestRule(MainActivity::class.java)

@Before
fun initValidString() {
    stringToBetyped = "Espresso"
}

@Test
fun changeText_sameActivity() {
    onView(withId(R.id.editTextUserInput))
        .perform(typeText(stringToBetyped),
closeSoftKeyboard())
        onView(withId(R.id.changeTextBt)).perform(click())

    onView(withId(R.id.textToBeChanged))
        .check(matches(withText(stringToBetyped)))
}
}
```