

Fault Localization の精度向上にむけた テスト実装方式の提案

(株)日立製作所

安田 和矢

kazuya.yasuda.fd@hitachi.com

開発における問題点

テストに失敗するソースコードから、その原因となるバグを取り除く(デバッグ)作業には時間を要する。バグを含む可能性の高い箇所を特定する fault localization (FL) 技術を用いてデバッグ作業を効率化したいが、テストの実装によっては、本技術によるバグの特定精度が低くなってしまう。

テスト実装方式の提案

ひとつのテストケースに複数のアサーションが含まれるとFLの精度が下がるため、「単一テストケース単一アサーション」の原則に従いテスト実装することを提案する。OSSのソースコードを題材とした評価では、提案方式によってFLの精度を向上を確認した。

Fault Localization (FL) 技術

入力

- テストに失敗するプログラム
- テストスイート

多くの失敗テストケースで実行
→ 高い疑わしさ

出力

- 各命令ごとの、バグを含む可能性の高さ(疑わしさ)

活用例

- 疑わしさの高い命令から順に確認・修正 → デバッグ効率化

		テストケース (a, b)			疑わしさ
		(0, 0)	(2, 0)	(0, 2)	
1:	if (a == 0) {	✓	✓	✓	→ 0.58
2:	return a; }	✓		✓	→ 0.70
3:	while (b != 0) {		✓		→ 0
4:	if (a > b) {				→ 0
(以下省略)		成功	成功	失敗	

提案するテスト実装方式

単一のテストケース(テストメソッド)に複数のアサーションが存在すると、複数の命令が同じ疑わしさを持つてしまう(=精度低下)

⇒ 「単一テストケース単一アサーション」の原則に従うテスト実装 を提案

```
public void testGcd() {
    int g = gcd(2,0);
    assertEquals(0,g); // 成功

    g = gcd(0,2);
    assertEquals(0,g); // 失敗
}
```

```
public void testGcd1() {
    int g = gcd(2,0);
    assertEquals(0,g); // 成功
}
```

```
public void testGcd2() {
    int g = gcd(0,2);
    assertEquals(0,g); // 失敗
}
```

		疑わしさ	
1:	if (a == 0) {	✓	→ 1.00
2:	return a; }	✓	→ 1.00
3:	while (b != 0) {	✓	→ 1.00
4:	if (a > b) {		→ 0
(以下省略)		失敗	

		疑わしさ	
1:	if (a == 0) {	✓	→ 0.70
2:	return a; }	✓	→ 1.00
3:	while (b != 0) {	✓	→ 0
4:	if (a > b) {		→ 0
		成功	失敗

評価

評価方法

- JFreeChart (OSS) で過去に存在したバグ9件を題材に使用
- OSS開発者による実装と、提案方式による実装とで、FL精度を比較

結果

- 題材全体としては、提案方式によりFL精度が向上
- バグごとでは、4件で精度向上、4件で変化なし、1件で精度低下

今後の課題

- 既存のテストを提案方式に従い自動変換する手法の検討
- 自動プログラム修正技術(FLで特定したバグの自動修正)への応用

* OSS: Open Source Software