



Разработка через тестирование

Test Driven Development

Ivan Dyachenko <IDyachenko@luxoft.com>

Для кого этот тренинг?

1

Beginner

Хорошая точка входа

2

Intermediate

Поможет лучше всё структурировать в голове и
объяснять коллегам

3

Advanced

Можно использовать для обучения и проверки
других

Содержание

1

Тесты на поведение и на состояние

2

Workshop

3

Шаблоны тестов

4

Тесты на состояние

5

Тесты на поведение

6

Моки

7

Плюсы и минусы тестов на поведение

Тесты на поведение супротив тестов на состояние

Пример

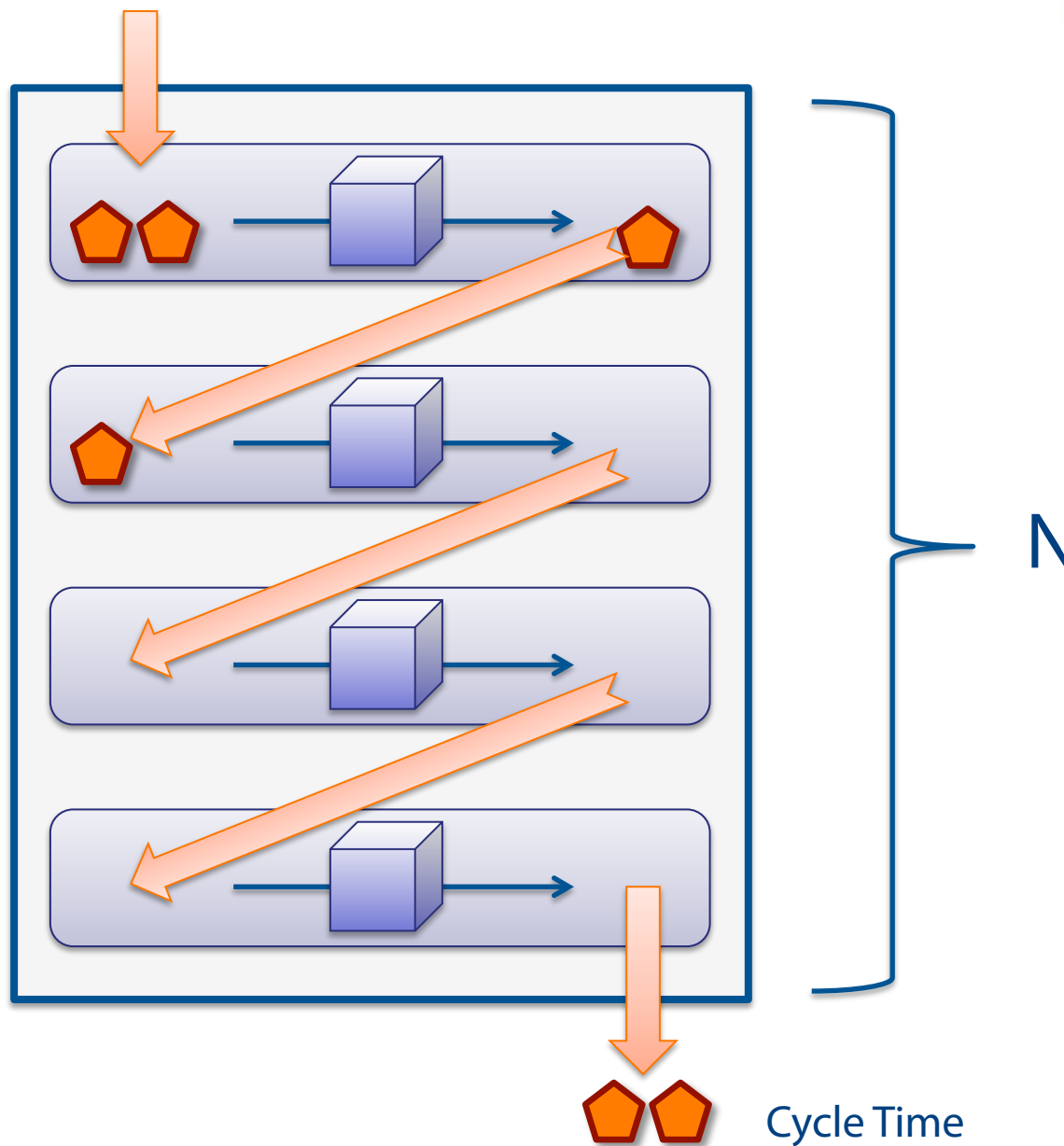


Андрей Бибичев

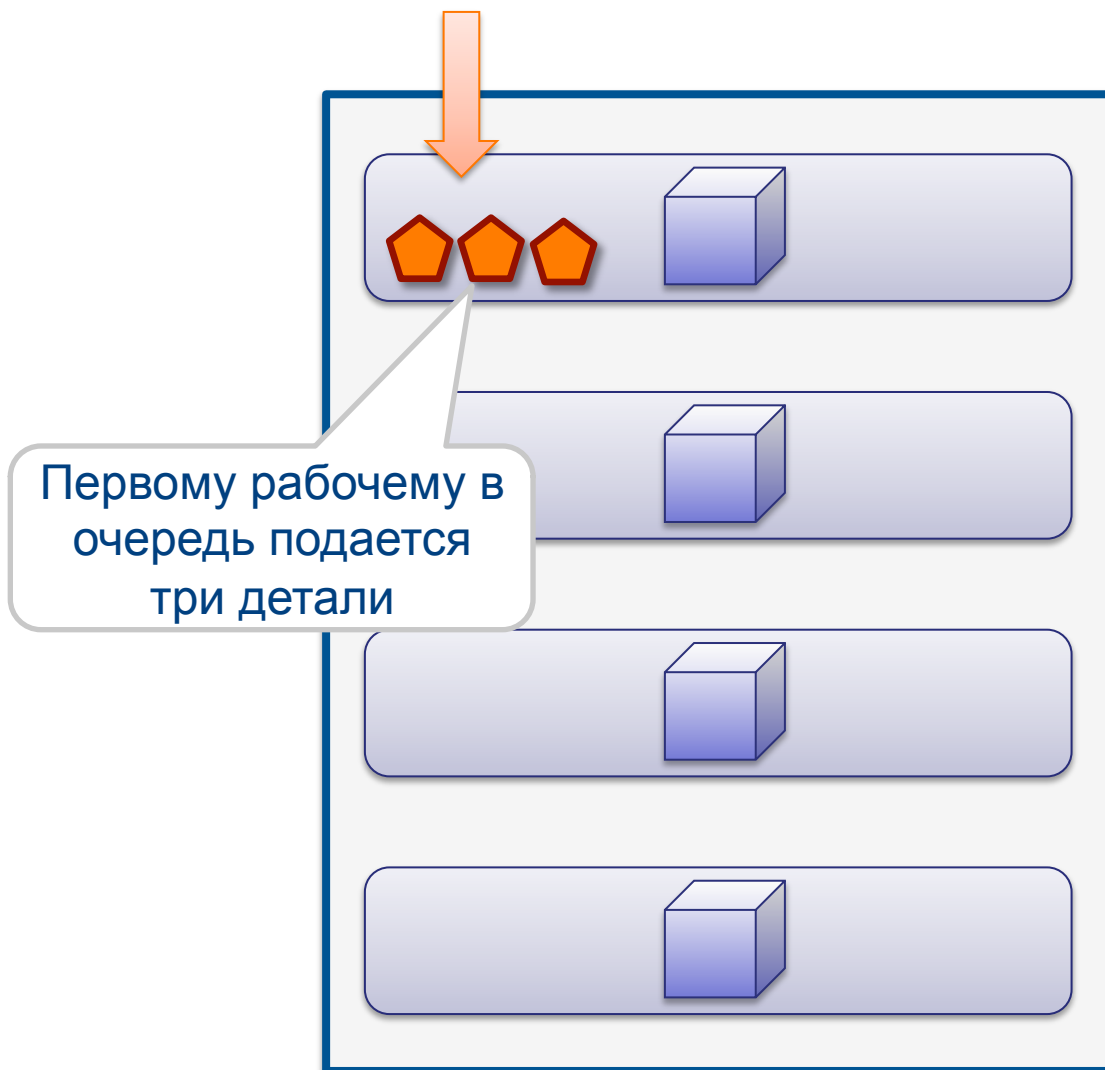
Conveyor - сравнение тестов на поведение и тестов на состояние

<http://www.slideshare.net/bibigine>

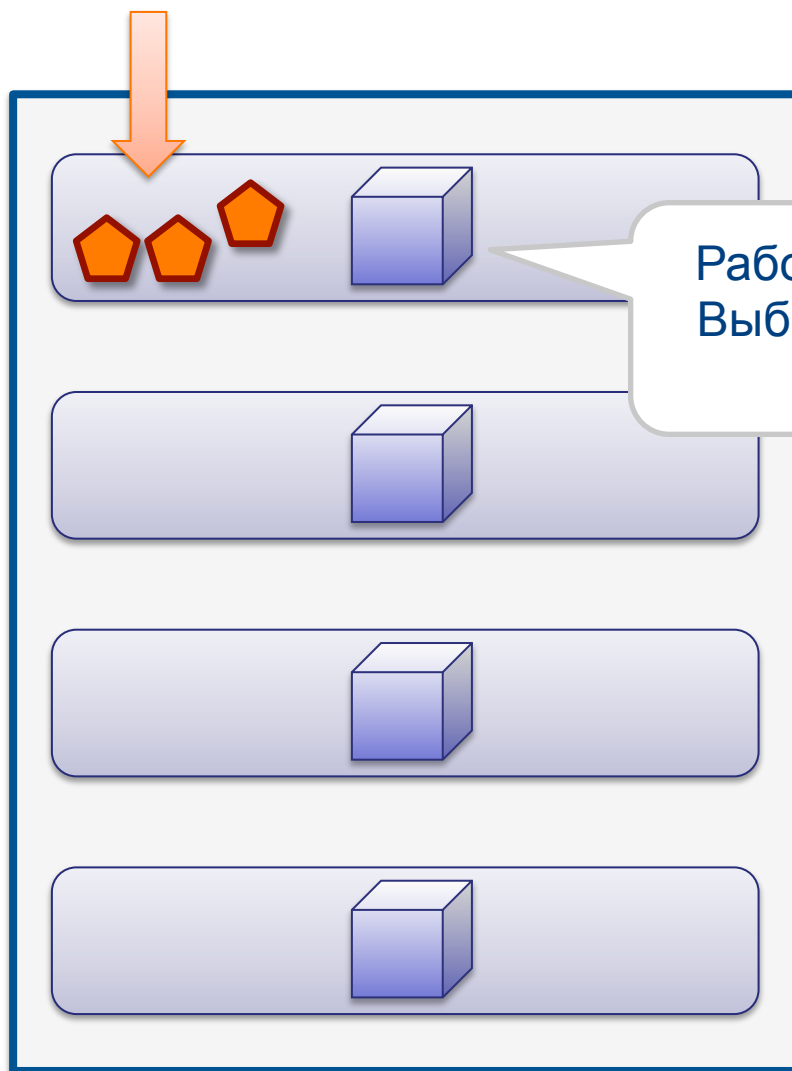
Конвейер



Контрольный пример

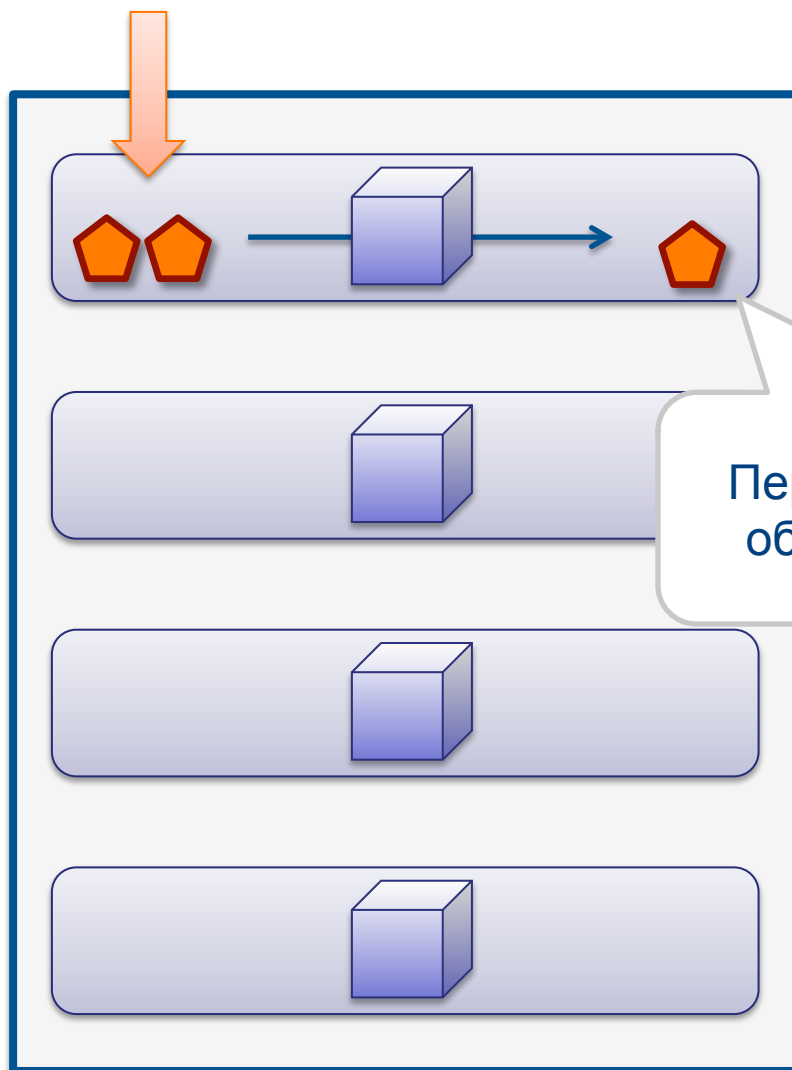


Контрольный пример



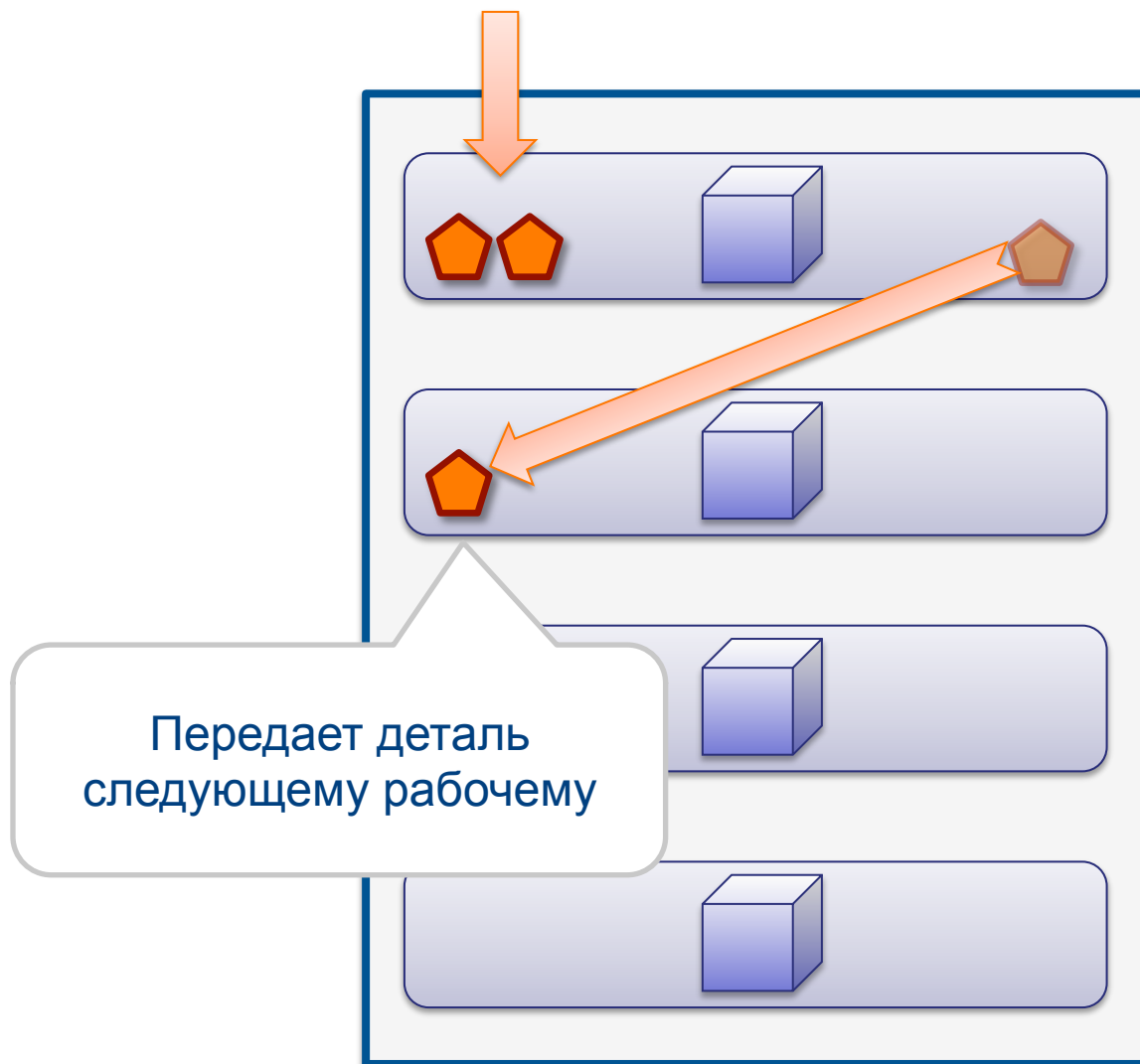
Рабочий бросает кубик.
Выбрасывает 1 и берет
одну деталь

Контрольный пример

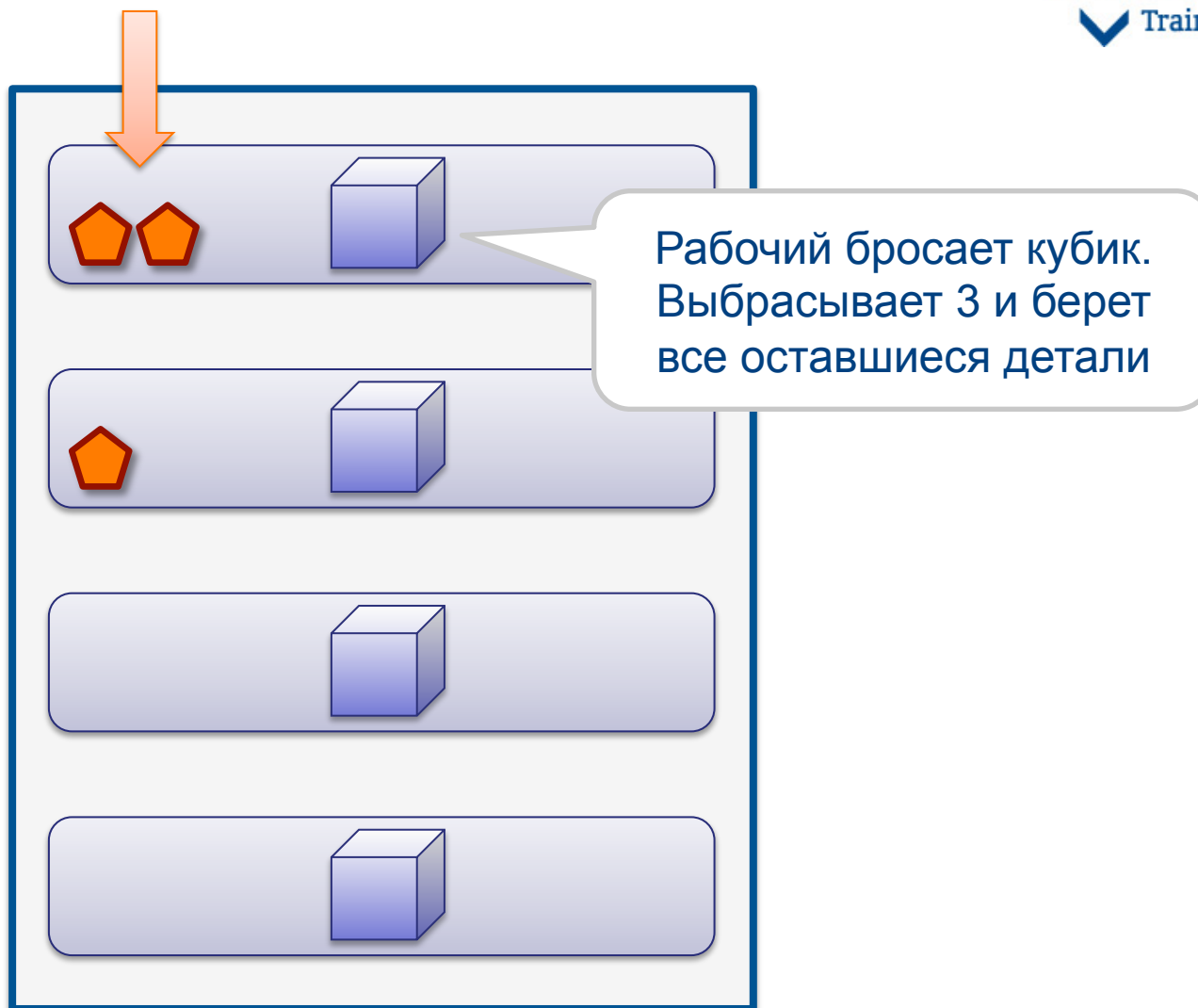


Первый такт – рабочий
обрабатывает деталь

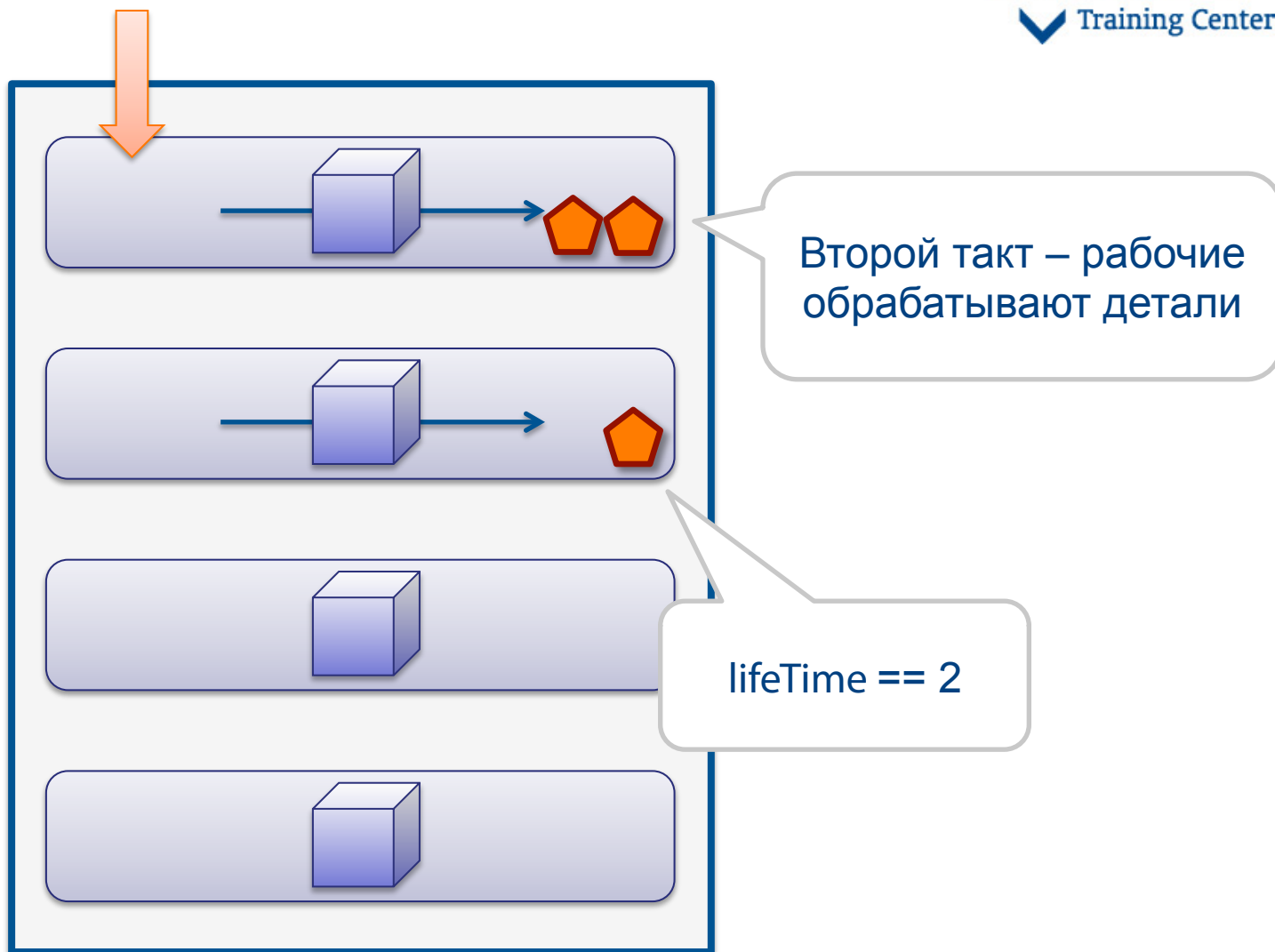
Контрольный пример



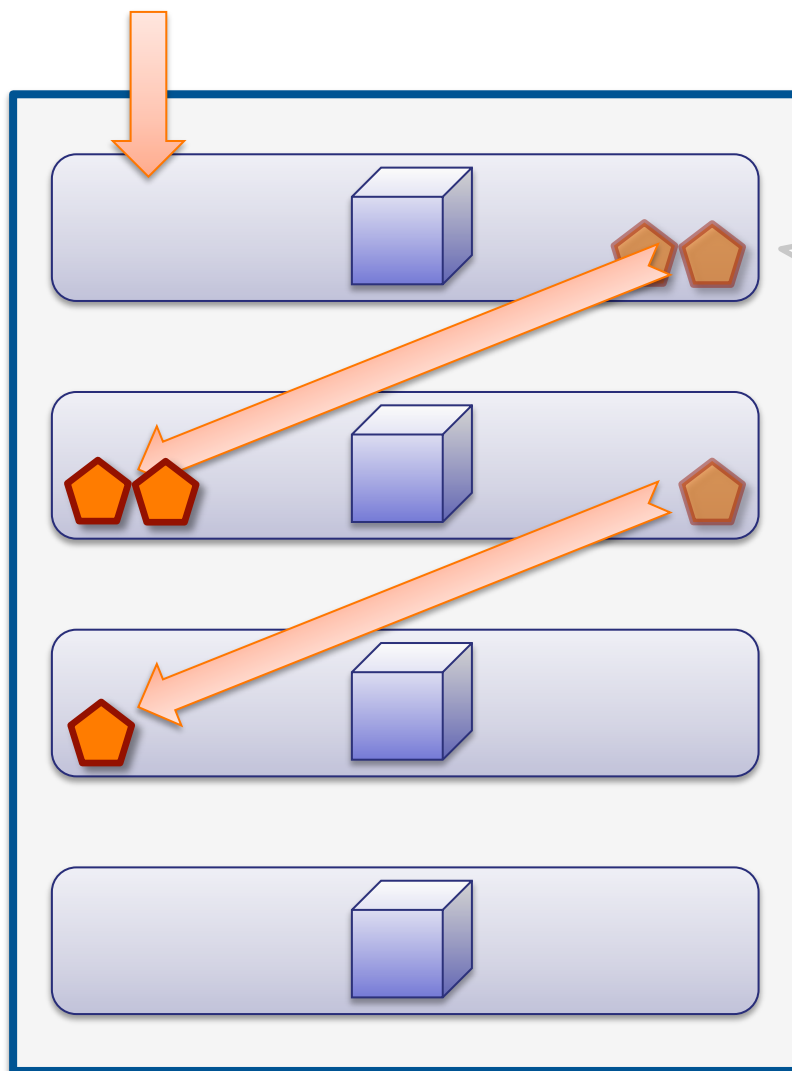
Конвейер



Конвейер

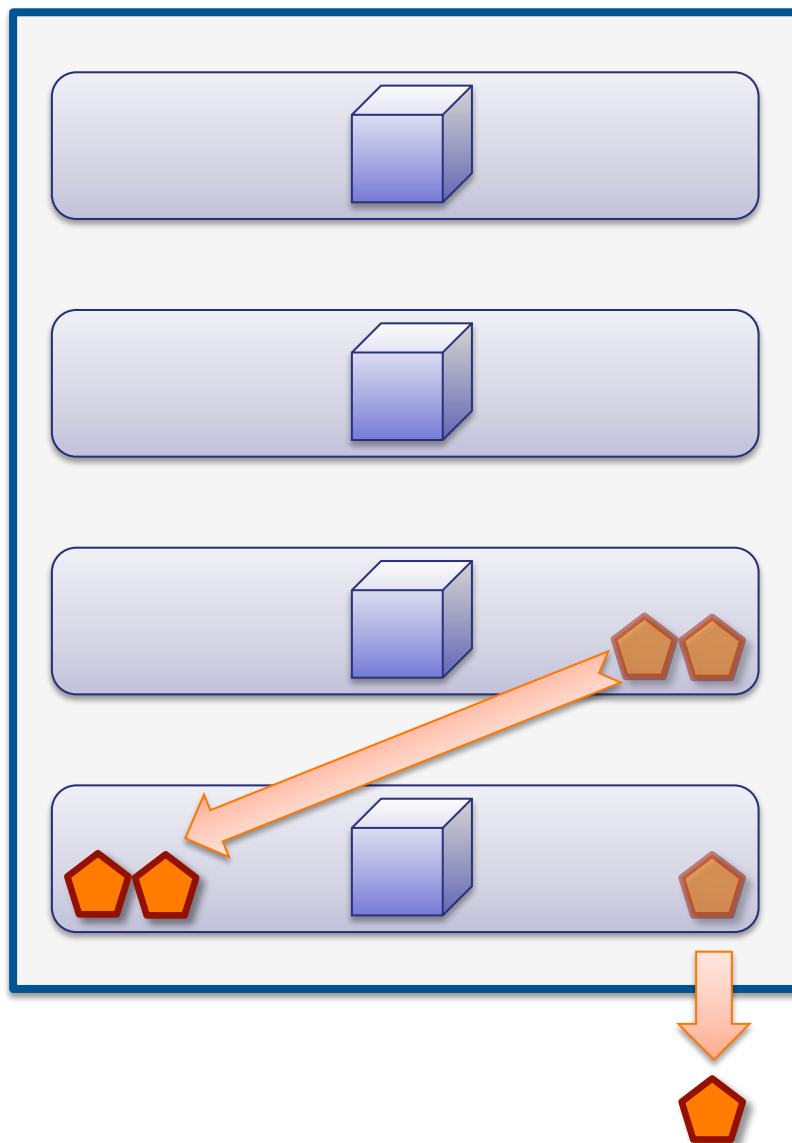


Конвейер



Передают детали
дальше

Конвейер



То, что обработал
последний рабочий,
является выходом
конвейера за
соответствующий цикл

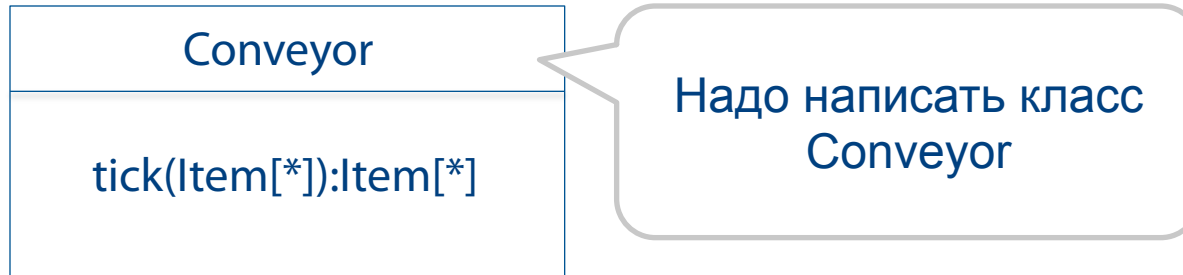
Надо написать

Conveyor
<code>tick(Item[*]):Item[*]</code>

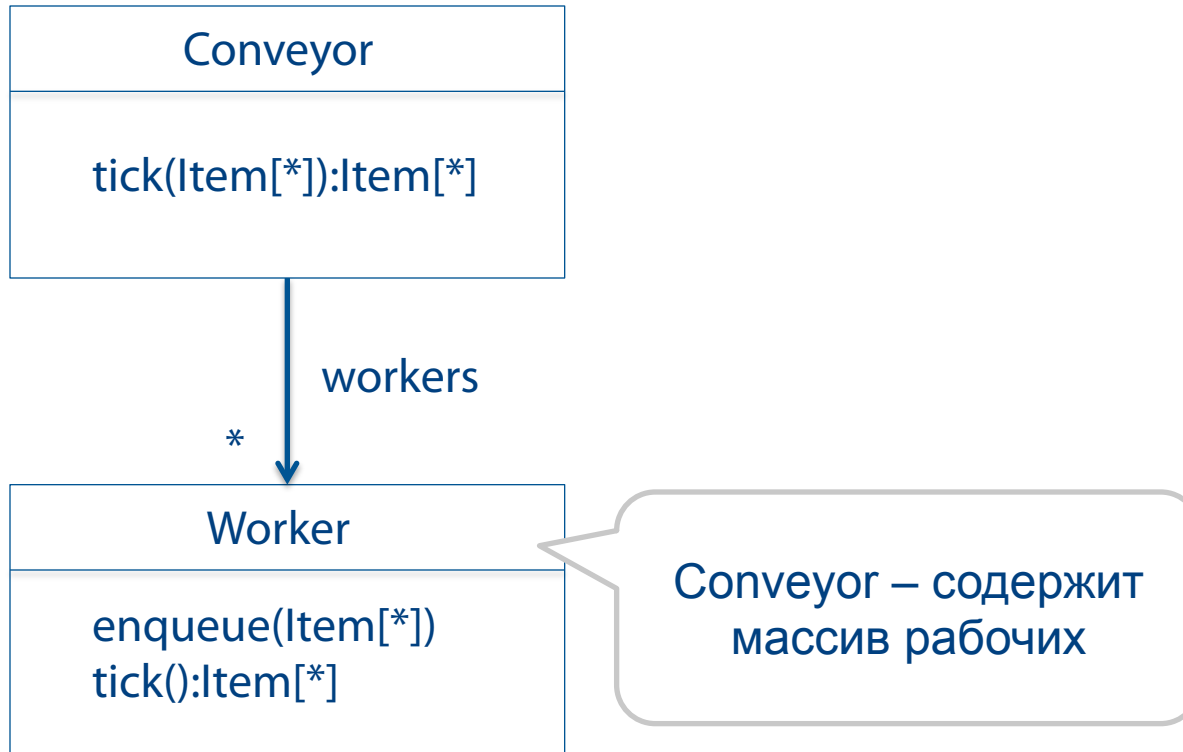
Написать класс Conveyor, который имеет один метод

- `tick(Item[*]):Item[*]` – вызывается каждый такт.
Параметром передается детали на входную очередь первого рабочего.
- Возвращает массив обработанных деталей - выход конвейера за соответствующий цикл

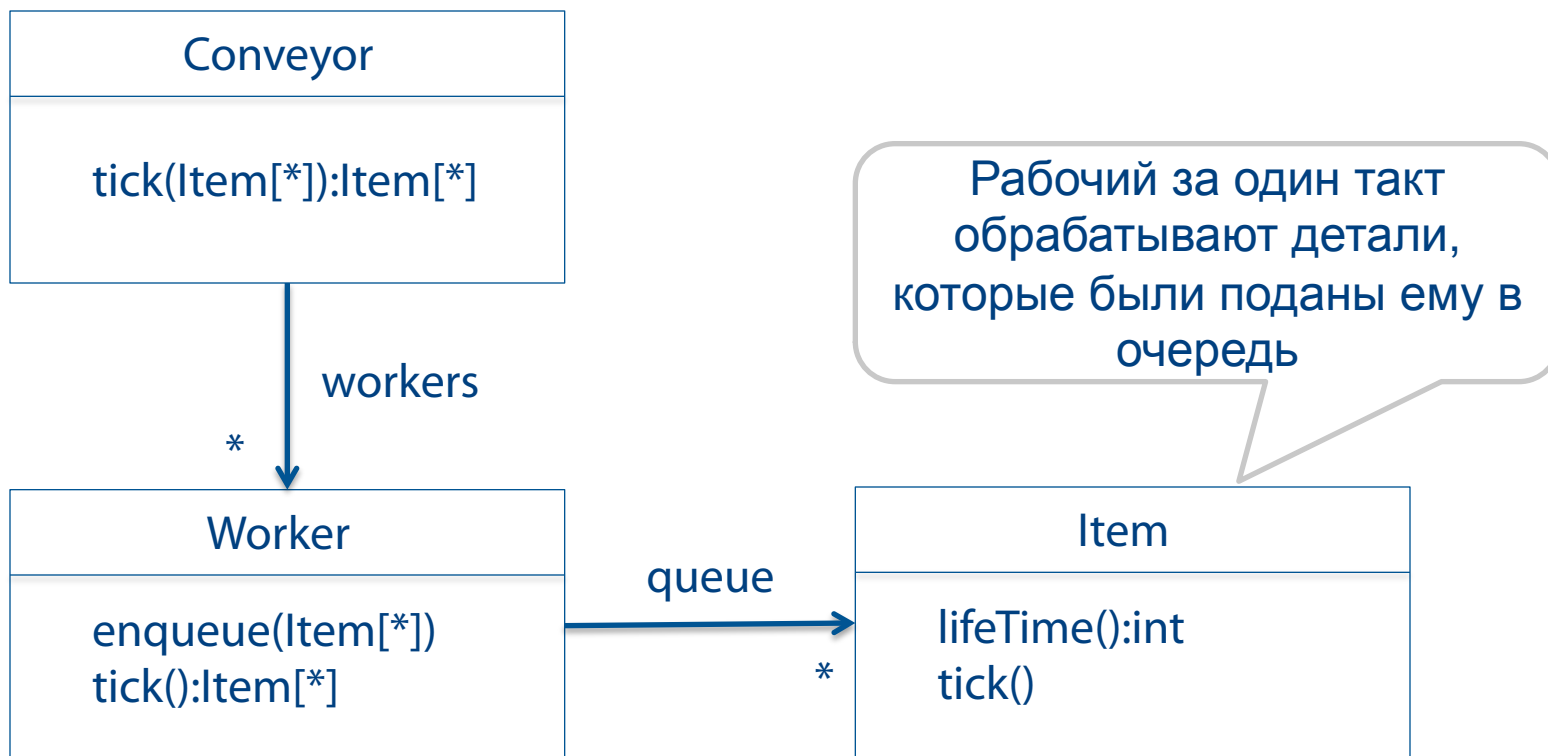
A quick design session



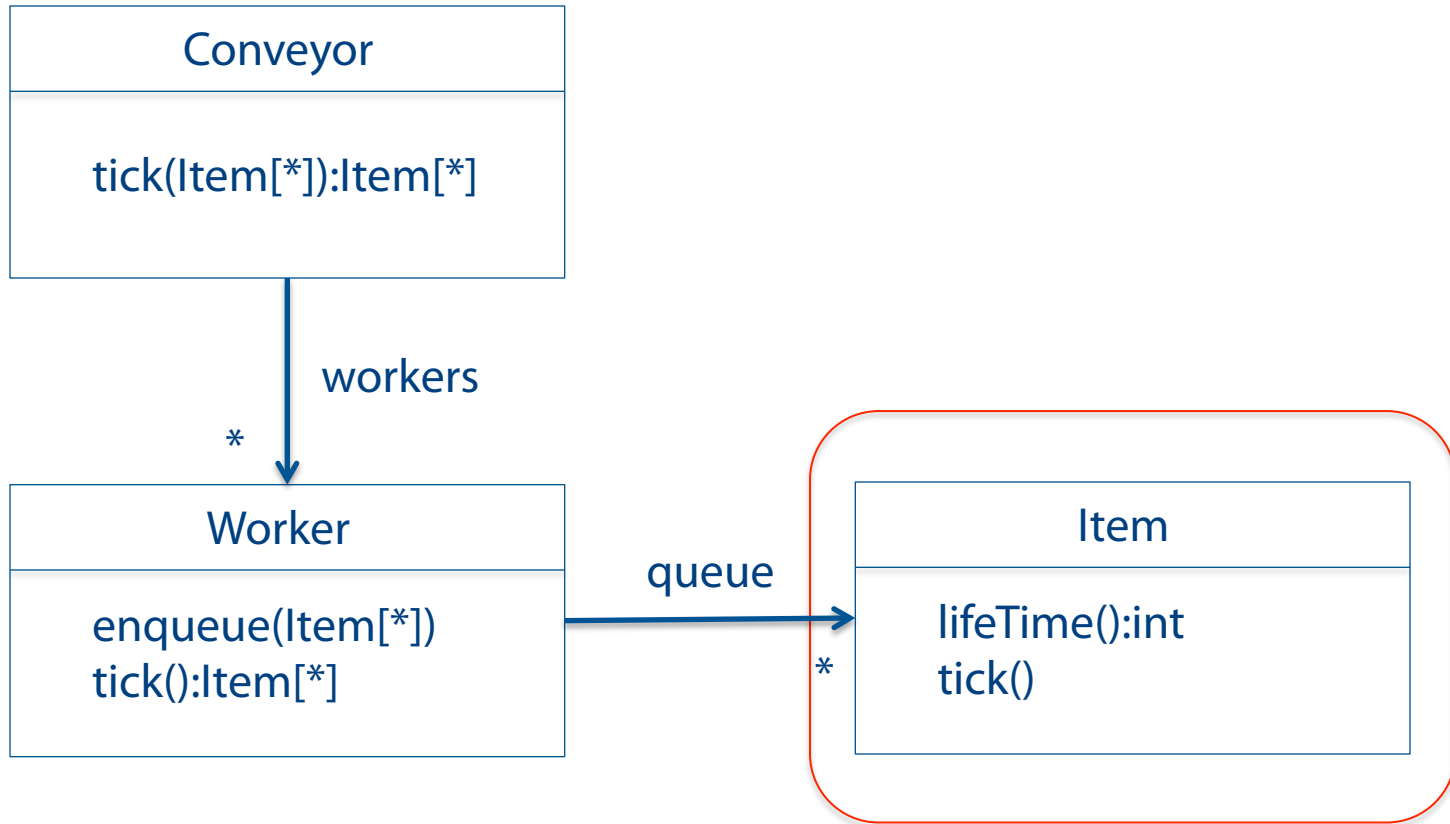
A quick design session



A quick design session



A quick design session



Item

У вновь созданной детали
время жизни должно равняться нулю

- дано: новая деталь
- когда: запрашиваем у нее время жизни
- тогда: получаем в результате 0

Пишем тест

```
package conveyor;

import org.junit.Test;
import static org.fest.assertions.Assertions.assertThat;

public class ItemTest {
    @Test
    public void shouldHaveZeroLifeTimeAfterCreation() {
        // given
        final Item item = new Item();
        // when
        int lifeTime = item.lifeTime();
        // then
        assertThat(lifeTime).isZero();
    }
}
```

Fixtures for Easy Software Testing

```
int removed = employees.removeFired();  
assertThat(removed).isZero();
```

```
List<Employee> newEmployees = employees.hired(TODAY);  
assertThat(newEmployees).hasSize(6)  
                           .contains(frodo, sam);
```

```
assertThat(yoda).assertInstanceOf(Jedi.class)  
                .isEqualTo(foundJedi)  
                .isNotEqualTo(foundSith);
```



Это «вырожденный» тест на состояние

Пишем минимум кода

```
public class Item {  
    public int lifeTime() {  
        return 0;  
    }  
}
```


Дано:

арбуз + гиря 1 кг = гиря 6 кг
арбуз = ?

Решение:

$$x + 1 = 6$$

$$x = 6 - 1 = 5$$

Ответ: 5 кг

Шаблон теста

Test...

{

// Arrange

...

// Action

...

// Assertion

...

}

Should...

{

// Given

...

// When

...

// Then

...

}

Критерий хорошо оформленного теста

- Содержательное название
- Короткое тело (max = 20-30 строк)
- По шаблону AAA или GIVEN-WHEN-THEN
- Без циклов
- Без ветвления (if-ов и case-ов)
- Должен легко читаться (literate programming)

Следующий тест

Оповещение о том, что прошел такт конвейера должно увеличивать значение времени жизни на один

- дано: новая деталь
- когда: оповещаем ее о такте конвейера
- тогда: время жизни становится 1

Пишем тест

@Test

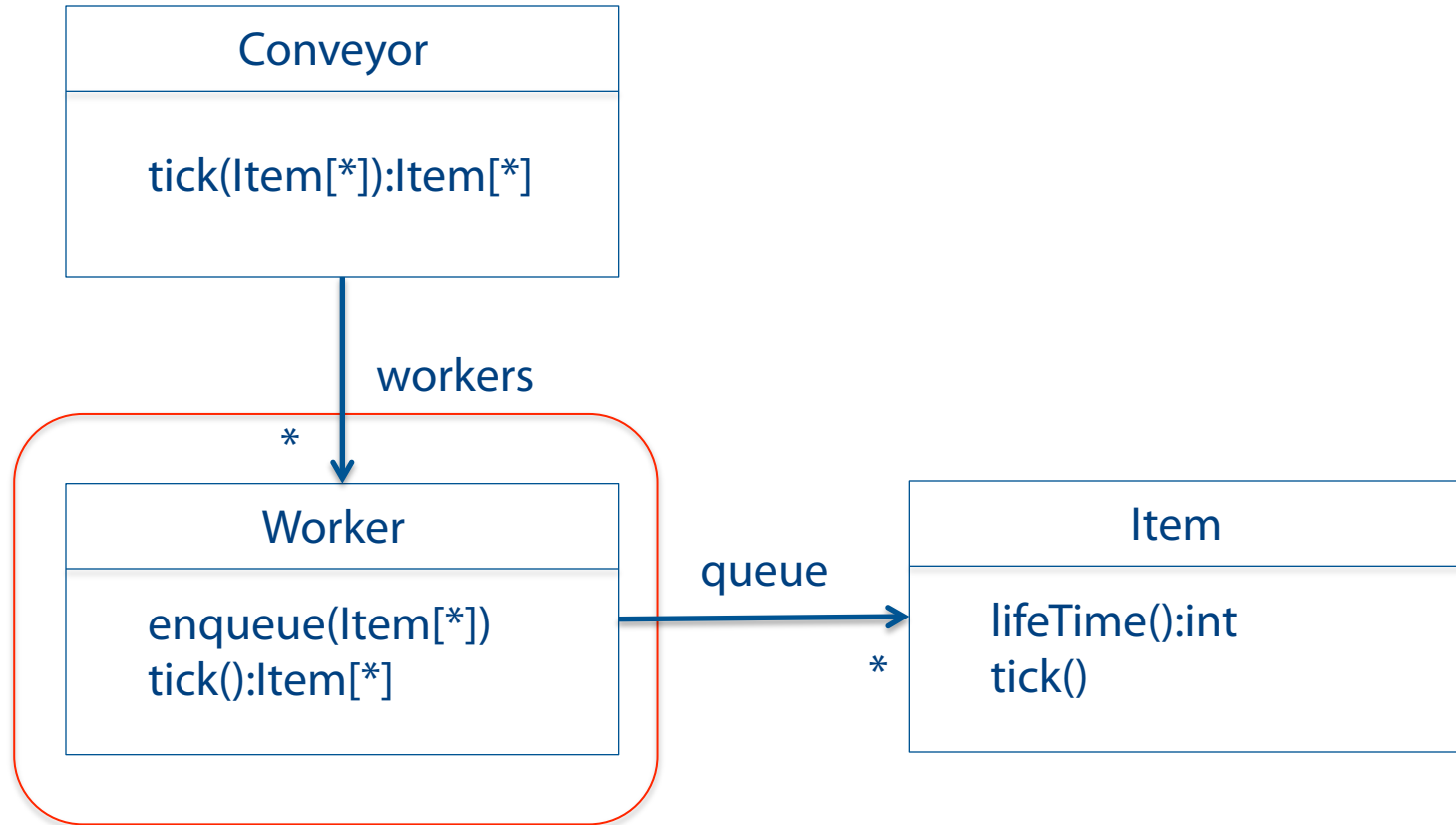
```
public void shouldIncrementLifeTimeDuringTick() {  
    // given  
    final Item item = new Item();  
    // when  
    item.tick();  
    // then  
    assertThat(item.lifeTime()).isEqualTo(1);  
}
```

Это примитивный пример
теста на состояние

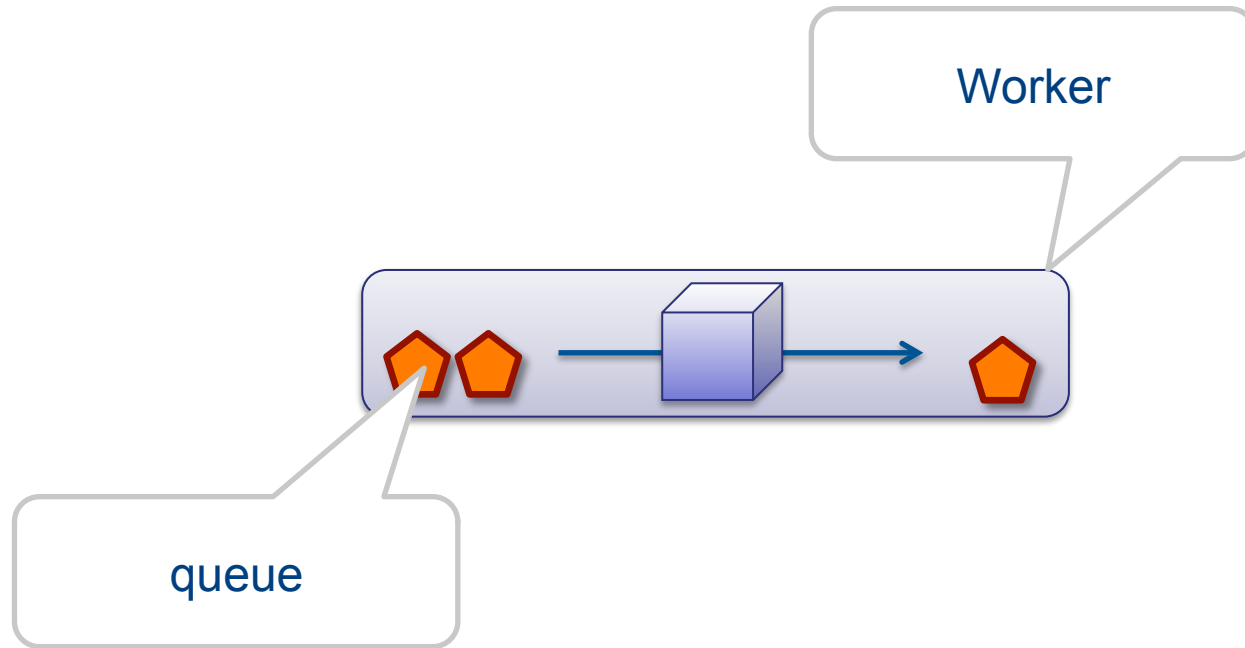
Пишем код

```
public class Item {  
    private int lifeTime;  
  
    public int lifeTime() {  
        return lifeTime;  
    }  
  
    public void tick() {  
        lifeTime++;  
    }  
}
```

Переходим к Worker



Worker



Worker

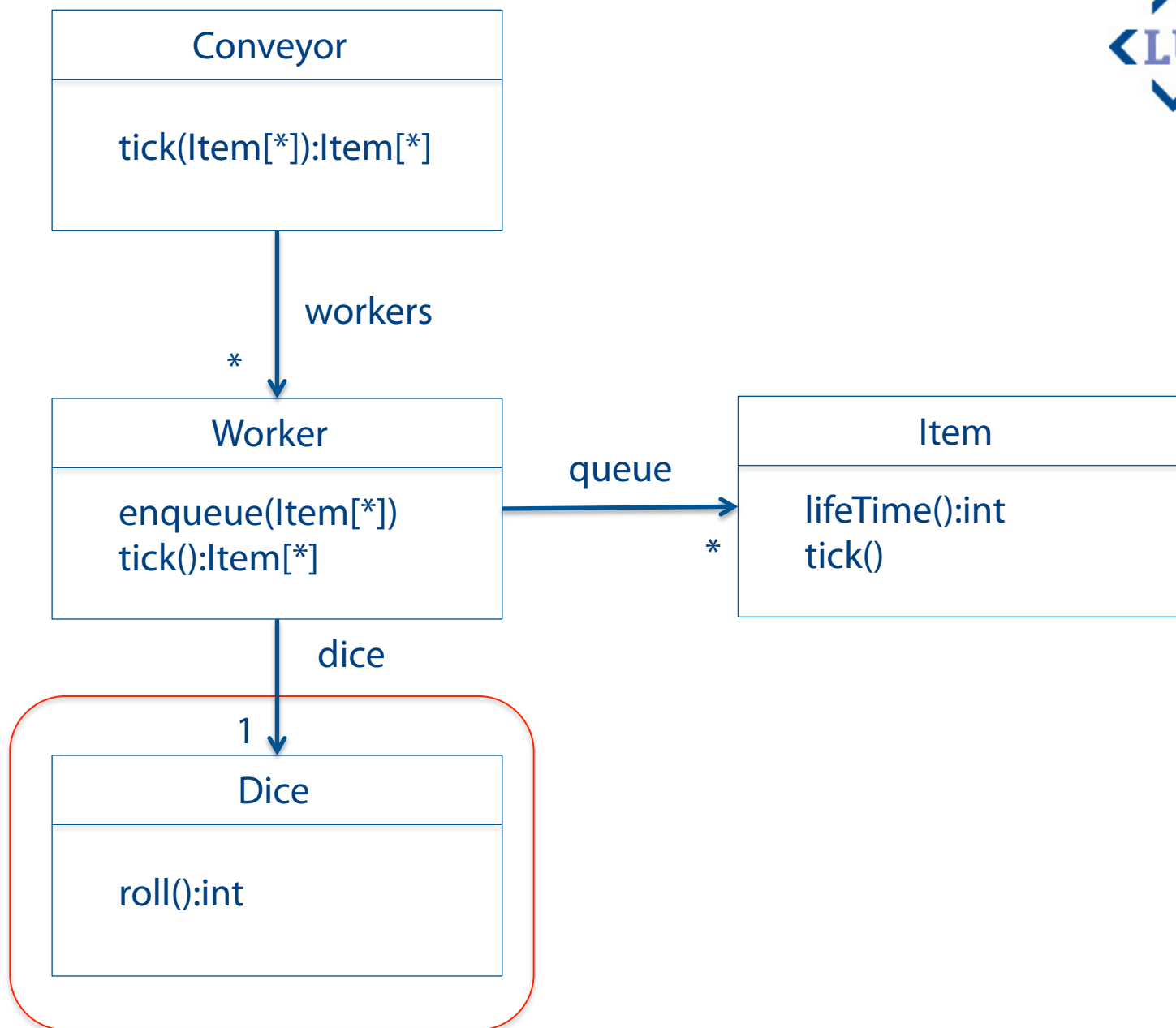
- Рабочий ничего не обрабатывает, если нет деталей
- У вновь созданного рабочего входная очередь деталей пуста

Пишем тест

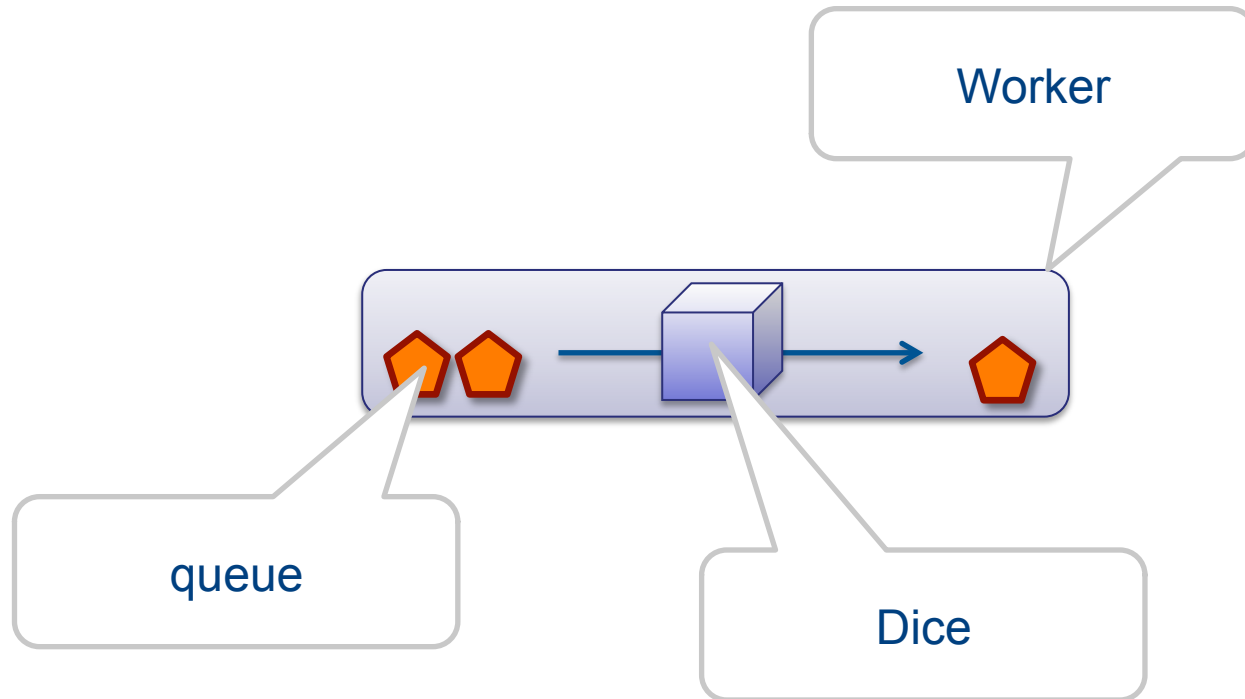
```
public class WorkerTest {  
    @Test  
    public void shouldReturnNothingIfNothingToDo() {  
        // given  
        final Worker worker = new Worker();  
        // when  
        final List<Item> output = worker.tick();  
        // then  
        assertThat(output).isEmpty();  
    }  
}
```

Если во время обработки на кубике выпало значение
большее количества деталей в очереди,

то рабочий обрабатывает все детали в очереди
(и больше ничего)



Worker



Dependency Injection (DI)

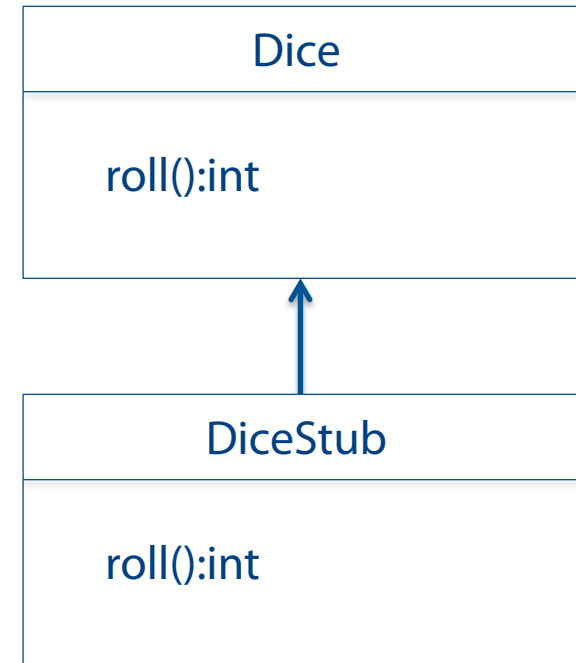
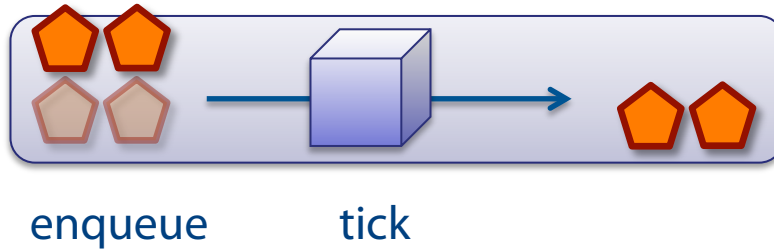
Dependency Injection (DI) через конструктор

Worker
<pre>Worker(Dice) enqueue(Item[*]) tick():Item[*]</pre>

@Test

```
public void shouldProcessNotGreaterThanItemsInQueue() {  
    // given  
    final Dice dice = createDiceStub(4);  
    final Worker worker = new Worker(dice);  
    final List<Item> items = Arrays.asList(  
        new Item(),  
        new Item());  
  
    worker.enqueue(items);  
    // when  
    final List<Item> output = worker.tick();  
    // then  
    assertThat(output).isEqualTo(items);  
}
```


Stub



Mock

```
private Dice createDiceStub(int rollValue) {  
    final Dice dice = mock(Dice.class);  
    when(dice.roll()).thenReturn(rollValue);  
    return dice;  
}
```



Хотя мы и воспользовались моск-объектом,
это всё равно, по большому счету, тест на состояние

Если во время обработки на кубике выпало значение N , меньше количества деталей в очереди, то обрабатывается только первые N деталей из очереди

Worker

@Test

```
public void shouldProcessNotGreaterThanRolledValue() {  
    // given  
    final int rollValue = 3;  
    final Dice dice = createDiceStub(rollValue);  
    final Worker worker = new Worker(dice);  
    final List<Item> items = Arrays.asList(  
        new Item(), new Item(), new Item(), new Item());  
    worker.enqueue(items);  
    // when  
    final List<Item> output = worker.tick();  
    // then  
    assertThat(output).isEqualTo(items.subList(0, rollValue));  
}
```

Еще аналогичные тесты:



- Проверяем, что `enqueue()` **добавляет** в очередь
- Проверяем, что `tick()` **удаляет** из очереди обработанные детали

Тупой, но важный тест:



Во время `Worker.tick()` кубик бросается ровно один раз!

Кубик бросается один раз

@Test

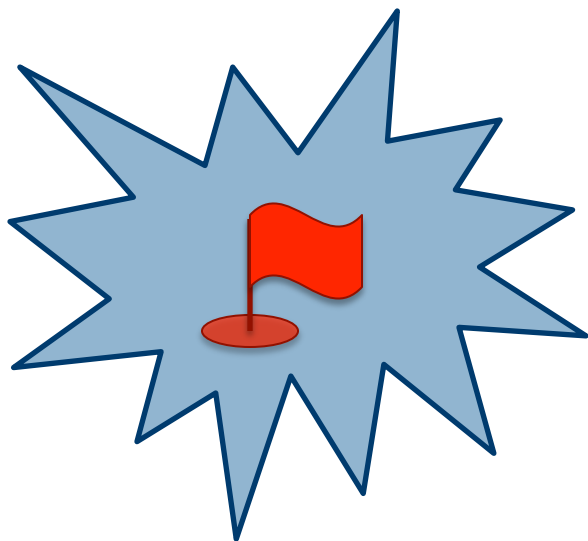
```
public void shouldRollDiceOnlyOnceDuringTick() {  
    // given  
    final Dice dice = createDiceStub(3);  
    final Worker worker = new Worker(dice);  
    final List<Item> items = Arrays.asList(  
        new Item(), new Item(),  
        new Item(), new Item());  
  
    worker.enqueue(items);  
    // when  
    worker.tick();  
    // then  
    verify(dice, times(1)).roll();  
}
```

Тест на поведение



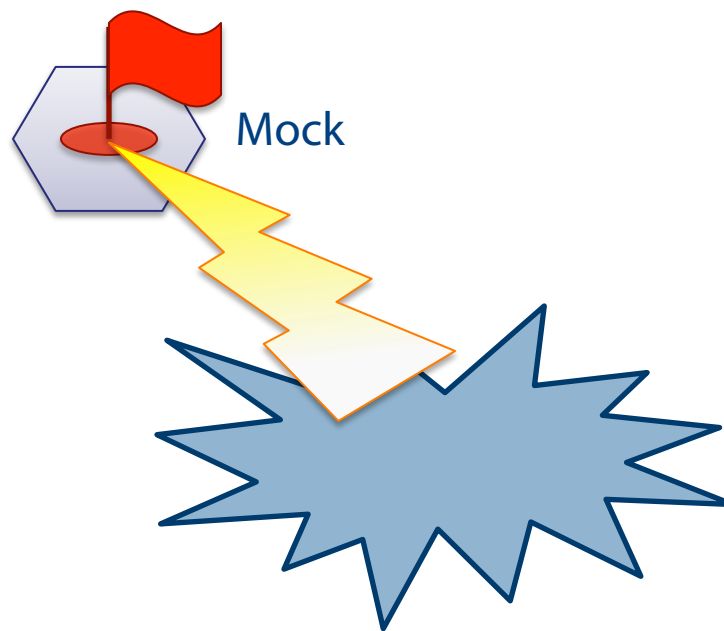
Это примитивный пример **теста на поведение**:
мы проверили как взаимодействует наш объект с
другим объектом.

На состояние



Object

На поведение



Object

Закрепим материал:

- Проверим, что во время `Worker.tick()` вызывается `Item.tick()` для всех деталей, находящихся в очереди на начало `tick()`-а
- Это можно проверить, не прибегая к `mock`-ам – через значение `lifeTime()`, но тогда мы тестируем два класса сразу, а не один в изоляции

Закрепим материал:

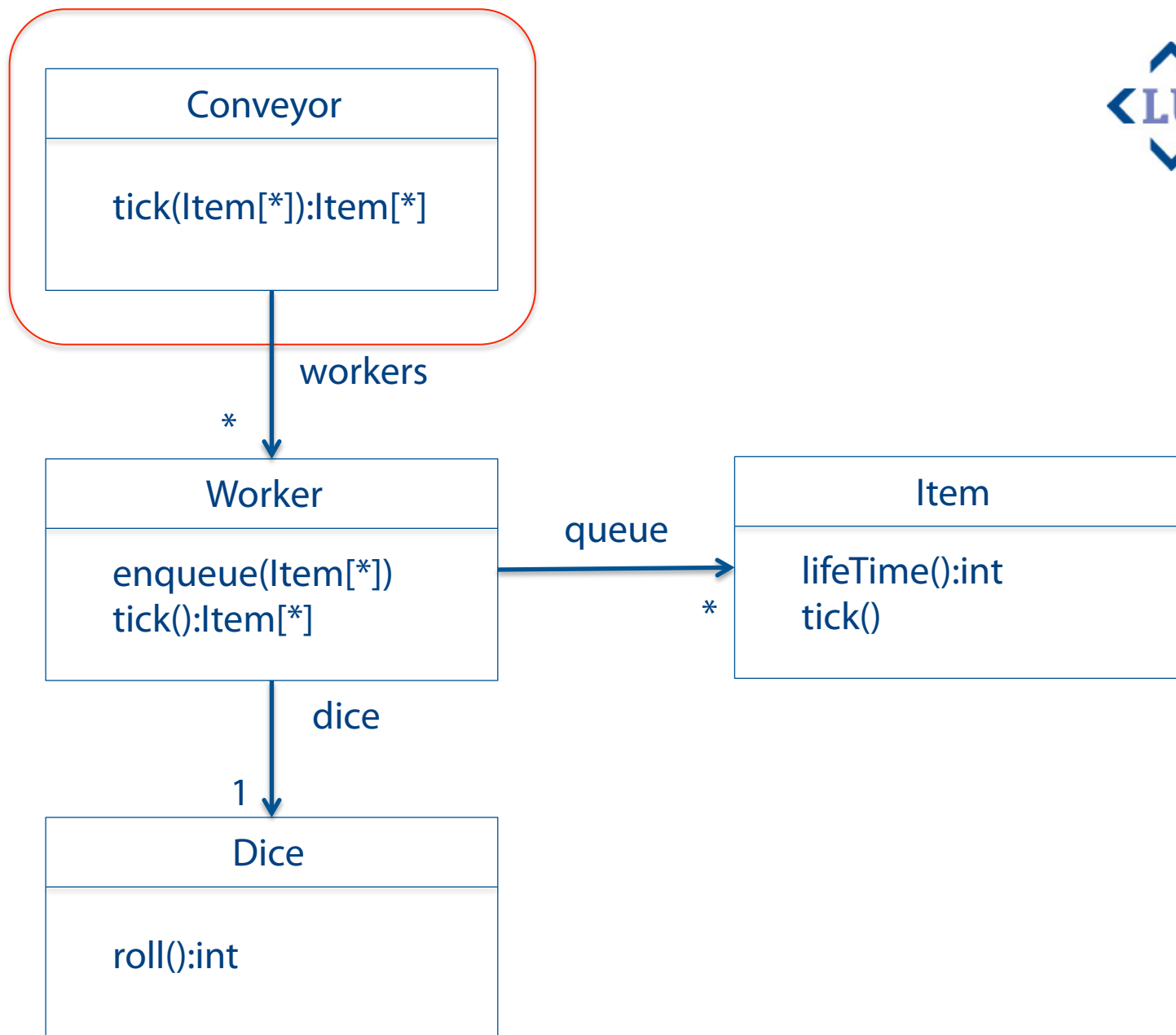
@Test

```
public void shouldCallTickForAllItemsInQueue() {  
    // given  
    final Dice dice = createDiceStub(2);  
    final Worker worker = new Worker(dice);  
    final Item firstItem = mock(Item.class);  
    final Item secondItem = mock(Item.class);  
    final List<Item> items = Arrays.asList(firstItem, secondItem);  
    worker.enqueue(items);  
    // when  
    worker.tick();  
    // then  
    verify(firstItem, times(1)).tick();  
    verify(secondItem, times(1)).tick();  
}
```

Совет «по случаю»

- Избегайте имен переменных item1, item2 и т.п.
- Точно запутаетесь и опечтаетесь
- Лучше говорящие имена
- Или на худой конец: firstItem, secondItem и т.п.

Переходим к самому интересному



Как тестировать?

Как вариант

- Можно придумать несколько тестовых сценариев (разрисовать на бумажке)

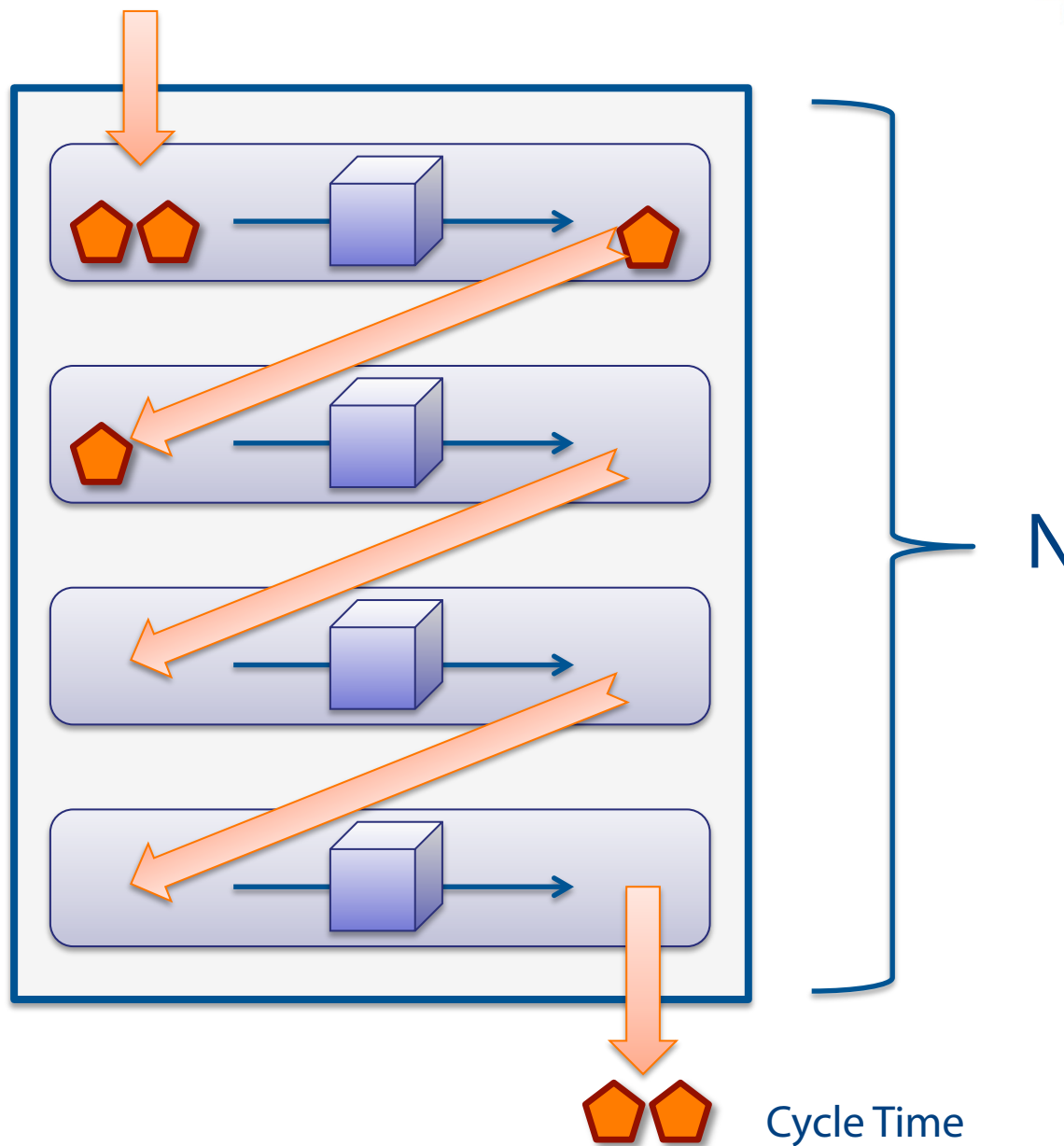
Проблемы

- Но как они помогут написать реализацию?
- Какие тесты написать первыми, а какие потом?
- Как быть уверенным, что протестированы все случаи и нюансы? (полнота покрытия)
- Как эти тесты будут соотноситься со спецификацией? (test == executable specification)

Напомним спецификацию

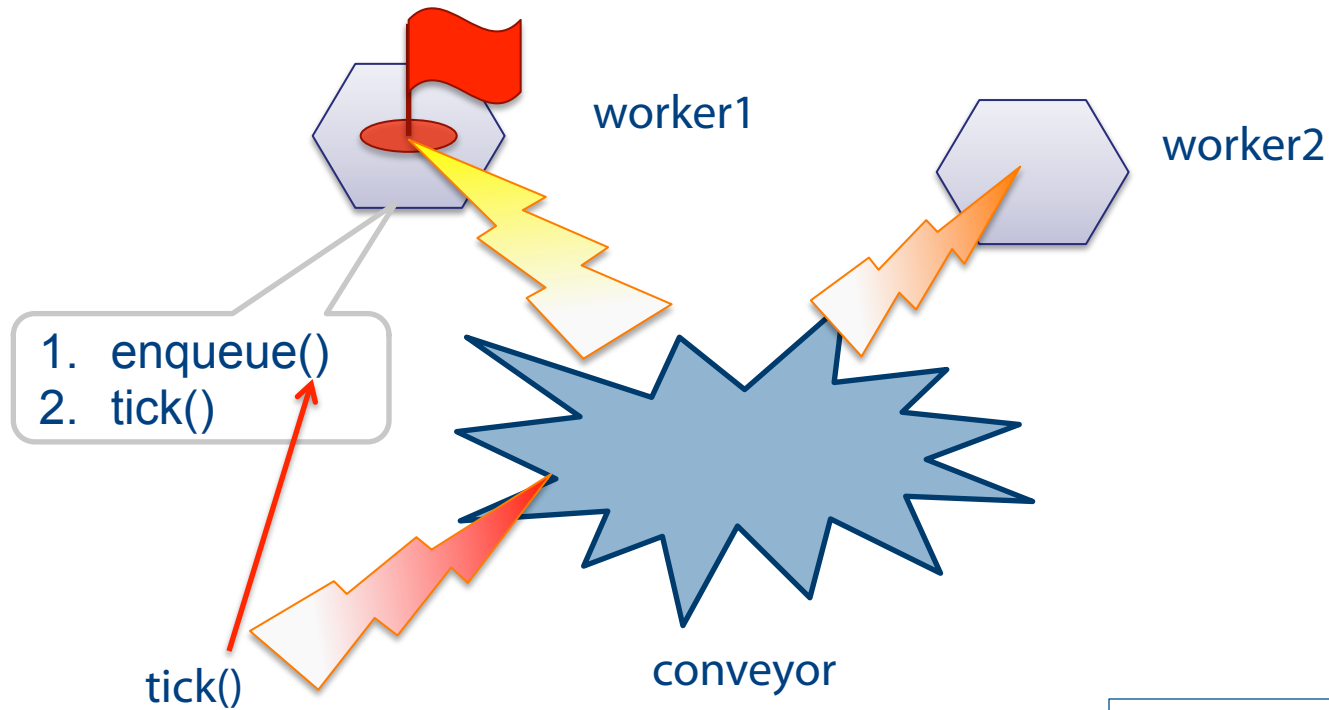
1. То, что подается на вход конвейера, сразу же оказывается в очереди первого рабочего, т.е. до начала обработки им деталей
2. То, что обработал последний рабочий, является выходом конвейера за соответствующий цикл
3. Для всех остальных рабочих их результат работы попадает в очередь к следующему рабочему, но уже после того, как тот произвел обработку

Конвейер



Тесты на поведение позволяют протестировать эту
спецификацию один в один

1. То, что подается на вход конвейера, сразу же оказывается в очереди первого рабочего, т.е. до начала обработки им деталей
2. То, что обработал последний рабочий, является выходом конвейера за соответствующий цикл
3. Для всех остальных рабочих их результат работы попадает в очередь к следующему рабочему, но уже после того, как тот произвел обработку



Conveyor
Conveyor(Worker[*]) tick(Item[*]):Item[*]

Conveyor

@Test

```
public void shouldEnqueueInputToFirstWorkerBeforeProcessing() {  
    // given  
    final List<Item> someInput = createItems(3);  
  
    final Worker firstWorker = mock(Worker.class);  
    final Worker secondWorker = mock(Worker.class);  
  
    final List<Worker> workers = Arrays.asList(  
        firstWorker, secondWorker);  
    final Conveyor conveyor = new Conveyor(workers);  
  
    // when  
    conveyor.tick(someInput);  
  
    // then  
    final InOrder order = inOrder(firstWorker);  
    order.verify(firstWorker, times(1)).enqueue(someInput);  
    order.verify(firstWorker, times(1)).tick();  
}
```


1. То, что подается на вход конвейера, сразу же оказывается в очереди первого рабочего, т.е. до начала обработки им деталей
2. То, что обработал последний рабочий, является выходом конвейера за соответствующий цикл
3. Для всех остальных рабочих их результат работы попадает в очередь к следующему рабочему, но уже после того, как тот произвел обработку

Conveyor

@Test

```
public void shouldReturnOutputOfLastWorker() {  
    // given  
    final List<Item> someOutput = createItems(2);  
  
    final Worker firstWorker = mock(Worker.class);  
    final Worker secondWorker = mock(Worker.class);  
    when(secondWorker.tick()).thenReturn(someOutput);  
  
    final List<Worker> workers = Arrays.asList(firstWorker, secondWorker);  
    final Conveyor conveyor = new Conveyor(workers);  
    final List<Item> someInput = createItems(1);  
  
    // when  
    final List<Item> output = conveyor.tick(someInput);  
  
    // then  
    assertThat(output).isEqualTo(someOutput);  
}
```

Это можно было проверить, создав реальных Worker-ов,
«накормив» заранее второго нужными Item-ами,
но такие тесты уже больше похожи на интеграционные

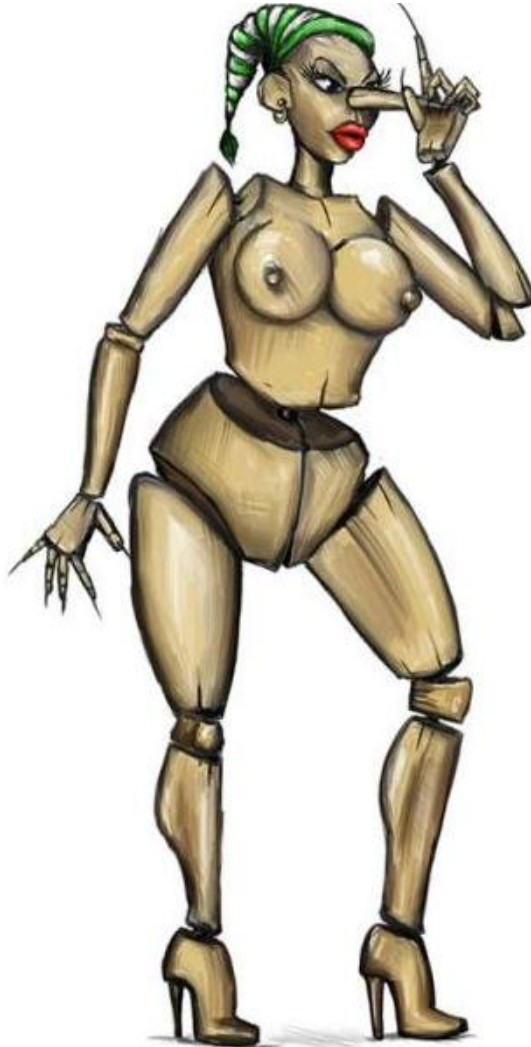
Mock-и очень удобны, чтобы имитировать любое
необходимое состояние стороннего объекта,
не связываясь с длинной цепочкой вызовов,
необходимой для приведения реального объекта в это
состояние

Mocks

Fake



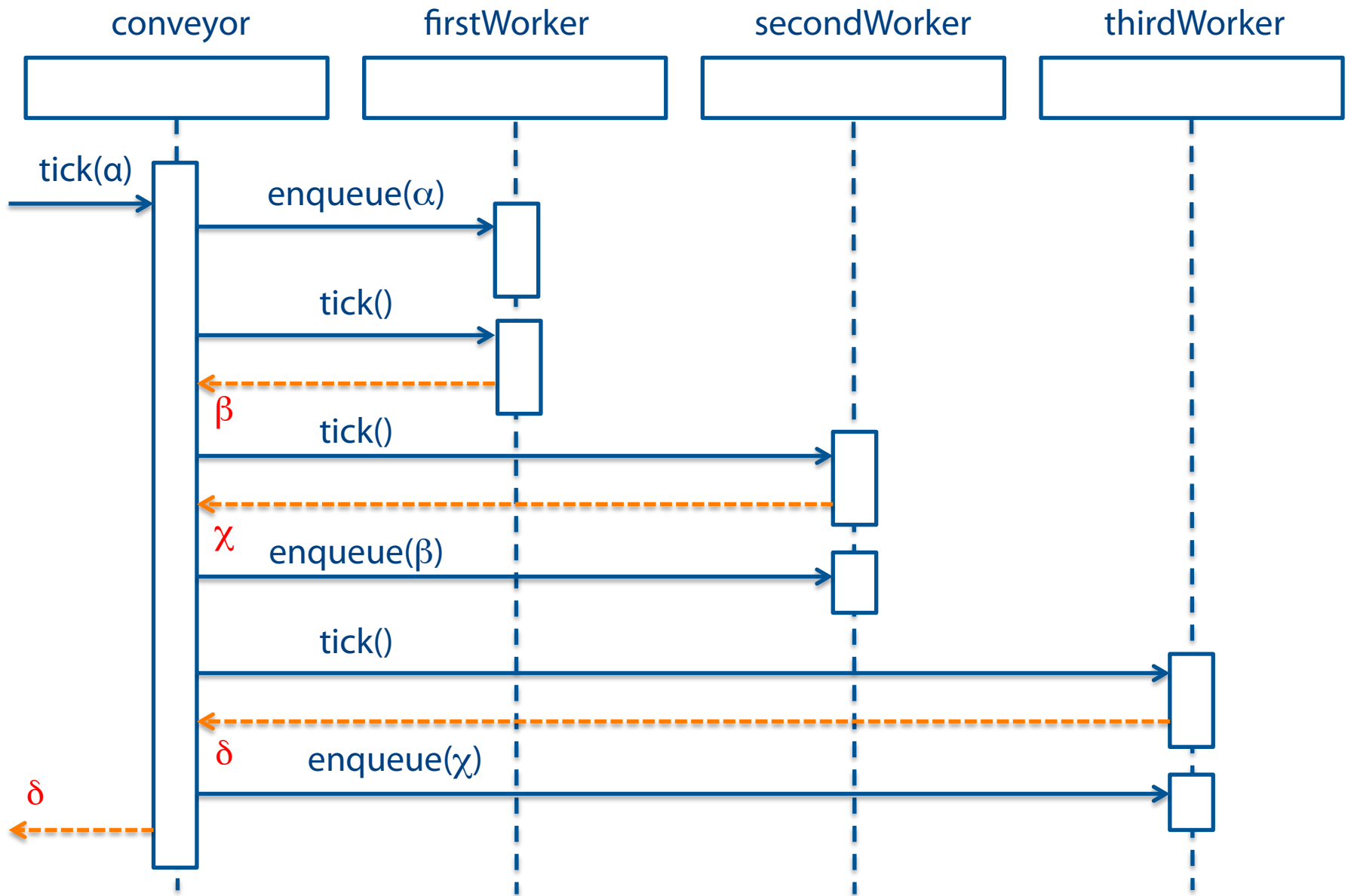
Mock



Stub, Dummy



1. То, что подается на вход конвейера, сразу же оказывается в очереди первого рабочего, т.е. до начала обработки им деталей
2. То, что обработал последний рабочий, является выходом конвейера за соответствующий цикл
3. Для всех остальных рабочих их результат работы попадает в очередь к следующему рабочему, но уже после того, как тот произвел обработку



@Test

```
public void shouldEnqueueOutputOfPreviousWorkerToTheNextAfterProcessing() {  
    // given  
    final List<Item> outputOfFirstWorker = createItems(2);  
    final List<Item> outputOfSecondWorker = createItems(3);  
  
    final Worker firstWorker = mock(Worker.class);  
    when(firstWorker.tick()).thenReturn(outputOfFirstWorker);  
  
    final Worker secondWorker = mock(Worker.class);  
    when(secondWorker.tick()).thenReturn(outputOfSecondWorker);  
  
    final Worker thirdWorker = mock(Worker.class);  
  
    final List<Worker> workers = Arrays.asList(  
        firstWorker, secondWorker, thirdWorker);  
    final Conveyor conveyor = new Conveyor(workers);  
  
    final List<Item> someInput = Arrays.asList(new Item());  
  
    // when  
    conveyor.tick(someInput);  
  
    // then  
    InOrder secondWorkerOrder = inOrder(secondWorker);  
    secondWorkerOrder.verify(secondWorker).tick();  
    secondWorkerOrder.verify(secondWorker).enqueue(outputOfFirstWorker);  
  
    InOrder thirdWorkerOrder = inOrder(thirdWorker);  
    thirdWorkerOrder.verify(thirdWorker).tick();  
    thirdWorkerOrder.verify(thirdWorker).enqueue(outputOfSecondWorker);  
}
```


Тест на поведение – это проверка, что код соответствует задуманной диаграмме последовательности

Реализация

```
public List<Item> tick(final List<Item> input) {  
    if (workers.isEmpty())  
        return input;  
  
    final Worker firstWorker = workers.get(0);  
    firstWorker.enqueue(input);  
    List<Item> output = firstWorker.tick();  
  
    for (int i = 1; i < workers.size(); i++) {  
        final Worker worker = workers.get(i);  
        final List<Item> tmp = worker.tick();  
        worker.enqueue(output);  
        output = tmp;  
    }  
  
    return output;  
}
```

Полный код

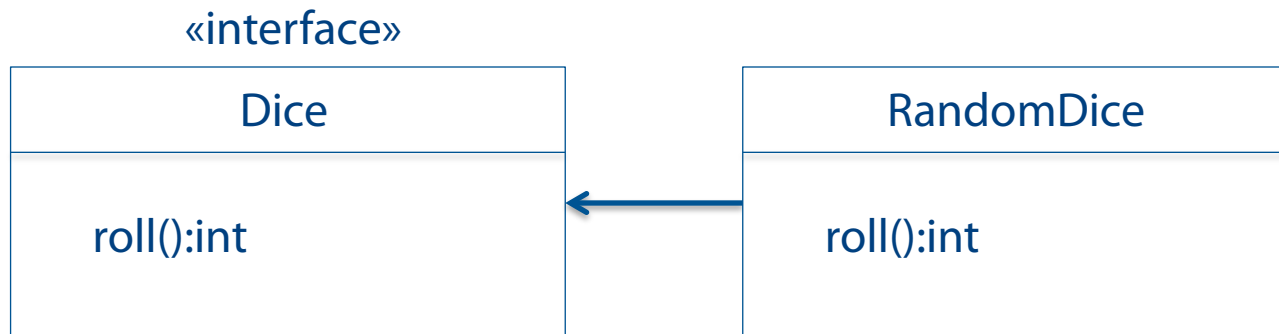


git clone <https://github.com/ivan-dyachenko/Trainings.git>

WARNING

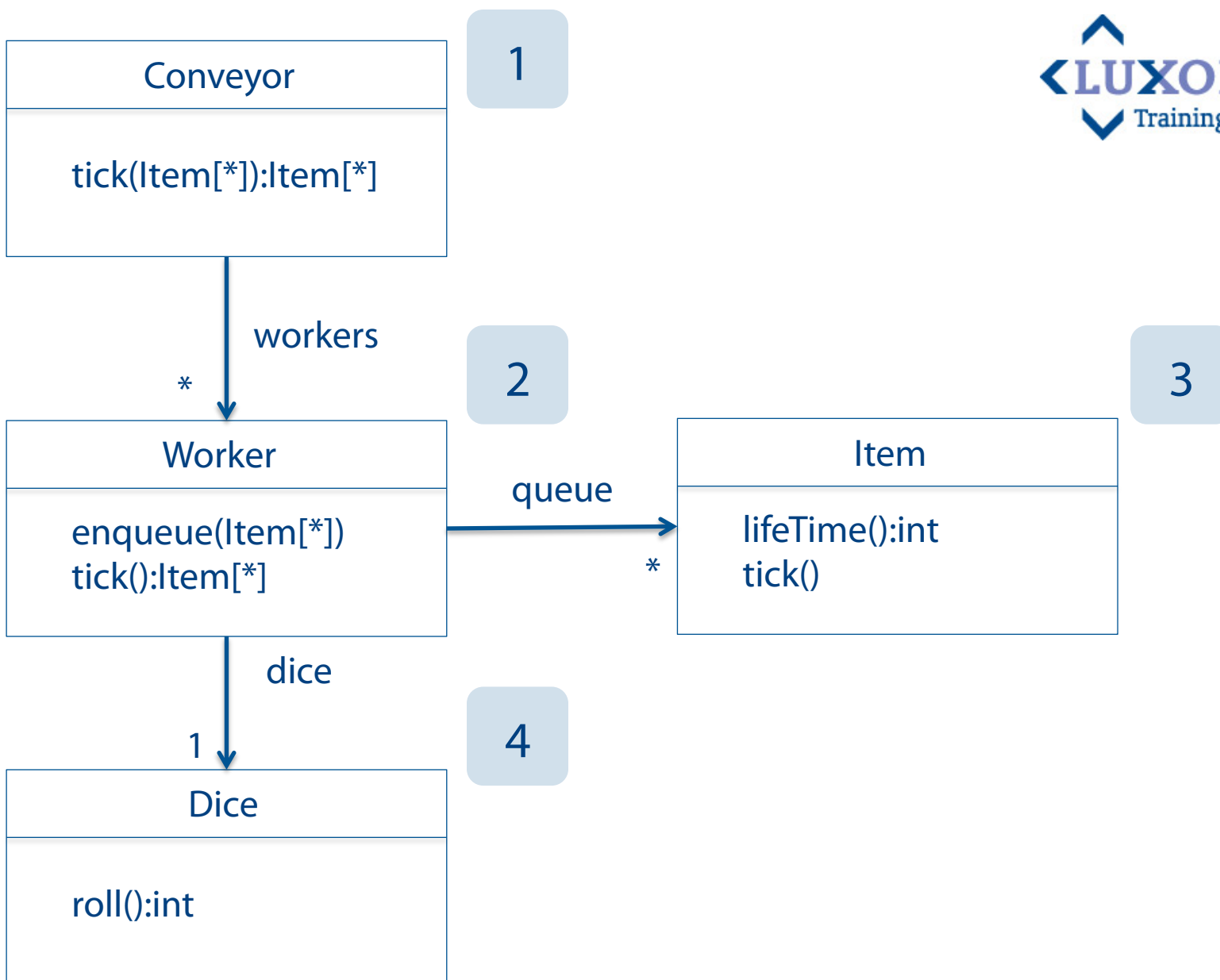
В коде не выделены интерфейсы для Item, Dice и Worker только в целях «упрощения» примера.

Выделение интерфейсов предпочтительнее перекрытия самих классов с функциональностью.



Плюсы тестов на поведение

1. Просто писать (когда привыкнешь)
 - не нужно долго и мучительно приводить окружение в нужное состояние
2. Являются истинными unit-тестами
 - проверяют функционал класса в изоляции от всех остальных
3. Хорошо отражают спецификации и дают уверенность в хорошем покрытии кода
 - executable specification
4. Принуждают к модульному дизайну
 - SRP, LSP, DIP, ISP
5. Позволяют разрабатывать функционал сверху-вниз от сценариев использования
 - а не снизу вверх от данных



Минусы тестов на поведение

1. Чтобы ими овладеть, требуется ментальный сдвиг
2. Проверяют, что код работает так, как вы ожидаете, но это не значит, что он работает правильно
 - этот недостаток легко снимается небольшим количеством интеграционных тестов
3. Не весь функционал можно так протестировать
4. Тесты хрупкие
 - изменение в реализации ломает тесты
5. Требуют выделения интерфейсов или виртуальности методов
 - Обычно не проблема. А если проблема, то используйте «быстрые mock-и» на C++ templates

Чтобы его избежать, очень важно соблюдать ISP
Широко используемыми могут быть только стабильные
интерфейсы

Mockist vs Classicist

Mockist + Classicist



Вопросы ?



Разработка через тестирование

IDyachenko@luxoft.com