

Ohjelmistotuotanto

Luento 6

26.3.

Testaus ketterissä menetelmissä

Testauksen automatisointi

Ketterien menetelmien testauskäytännöt

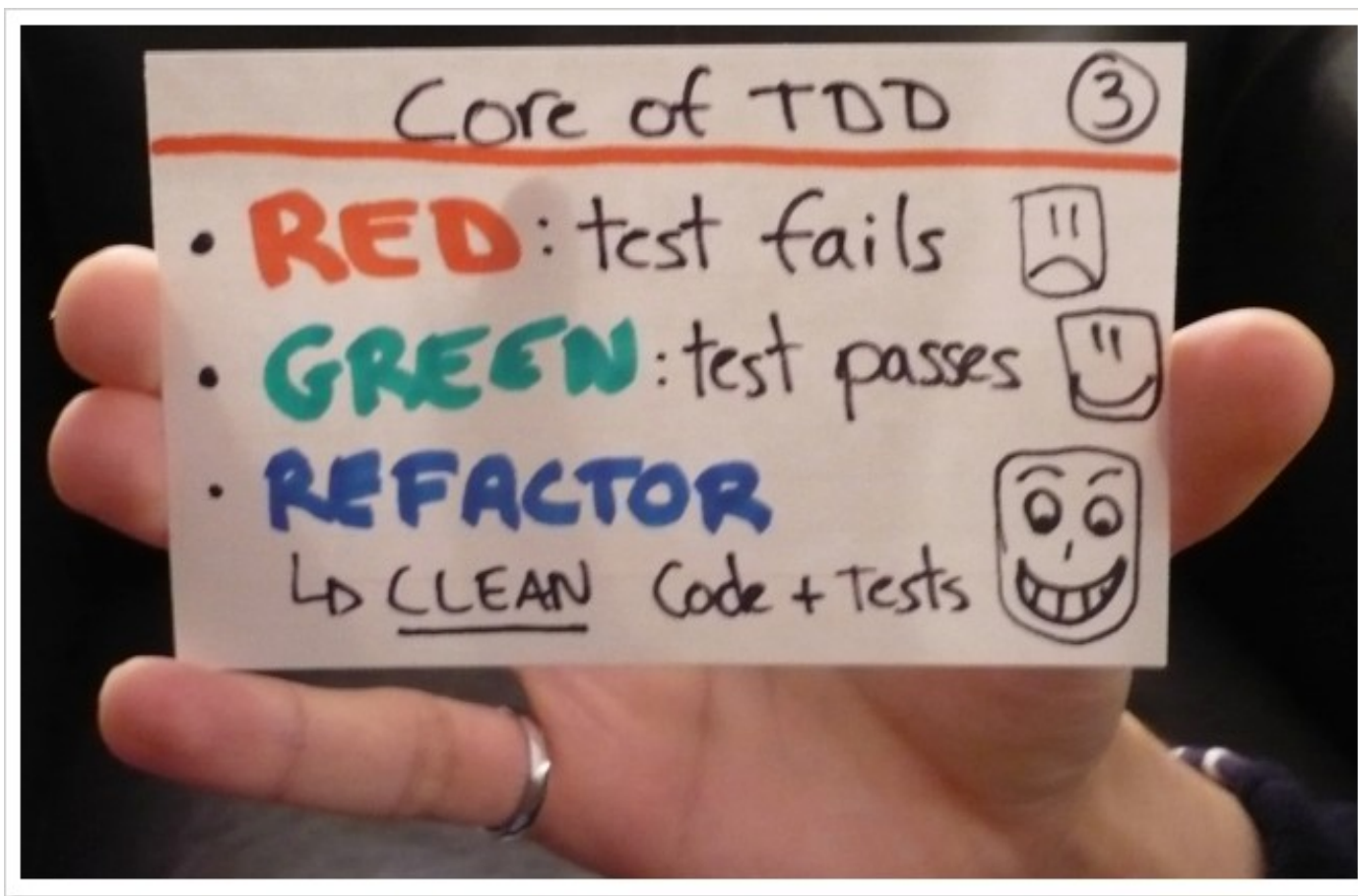
- Testauksen rooli ketterissä menetelmissä poikkeaa huomattavasti vesiputousmallisesta ohjelmistotuotannosta
- Iteraation/sprintin aikana toteutettavat ominaisuudet integroidaan muuhun koodiin ja testataan yksikkö-, integraatio- ja järjestelmätasolla
 - Sykli ominaisuuden määrittelystä siihen että se on valmis ja testattu on erittäin lyhyt, viikosta kuukauteen
- Testausta tehdään sprintin ”ensimmäisestä päivästä” lähtien, testaus ”integroitu” suunnitteluun ja toteutukseen
- Testauksen automatisointi erittäin tärkeässä roolissa sillä testejä ajetaan usein
 - Regressiotestaus tärkeää
- Ideaalitilanteessa testaajia sijoitettu kehittäjätiimiin, ja myös ohjelmoijat kirjoittavat testejä
 - Testaajan rooli muuttuu virheiden etsijästä virheiden estäjään: testaaja auttaa tiimiä kirjoittamaan automatisoituja testejä, jotka pyrkivät estämään bugien pääsyn koodiin

Ketterien menetelmien testauskäytänteitä

- Puhumme tänään neljästä ketterien menetelmien suosimasta testauskäytänteestä
- **Test driven development (TDD)**
 - Nimestään huolimatta kyseessä enemmänkin suunnittelu- ja toteutustason tekniikka
 - ”sivutuotteena” syntyy kattava joukko automaattisesti ajettavia yksikkö- ja integraatiotestejä
- **Acceptance Test Driven Development / Behavior Driven Development**
 - Käyttäjätason vaatimusten tasolla tapahtuva ”TDD”
- **Continuous Integration (CI)** suomeksi jatkuva integraatio
 - Perinteisen integraatio- ja integraatiotestausvaiheen korvaava työskentelytapa
- Kaikista edellisistä käytänteistä seurauksena suuri joukko eritasoisia (eli yksikkö-, integraatio-, järjestelmä-) automatisoituja testejä
- **Exploratory testing**, suomeksi tutkiva testaus
 - Järjestelmätestauksen tekniikka, jossa testaaminen tapahtuu ilman formaalia testisuunnitelmaa, testaaja luo lennossa uusia testejä edellisten testien antaman palautteen perusteella

Test driven development

- TDD on yksi XP:n käytänteistä, Kent Beckin lanseeraama
- Joskus TDD:ksi kutsutaan tapaa, jossa testit kirjoitetaan ennen koodin kirjoittamista
 - Tätä tekniikkaa parempi kuitenkin kutsua nimellä *test first programming*
- ”määritelmän mukainen” TDD etenee seuraavasti
 - 1) Kirjoitetaan sen verran testiä että testi ei mene läpi
 - Ei siis esim. kaikkia luokan metodien testejä, esim. aluksi vaan kutsu konstruktorille mitä ei vielä ole olemassa
 - 2) Kirjoitetaan koodia sen verran, että testi saadaan menemään läpi
 - Ei heti yritetäkään kirjoittaa ”lopullista” koodia
 - 3) Jos huomataan koodin rakenteen menneen huonoksi (copypastea koodissa, liian pitkiä metodeja, ...) *refaktoroidaan* koodin rakenne paremmaksi
 - Refaktoroinnilla tarkoitetaan koodin sisäisen rakenteen muuttamista sen rajapinnan ja toiminnallisuuden säilyessä muuttumattomana
 - 4) Jatketaan askeleesta 1



- TDD:llä ohjelmoitaessa toteutettavaa komponenttia ei yleensä ole tapana suunnitella tyhjentävästi etukäteen
- Testit kirjoitetaan ensisijaisesti ajatellen komponentin käyttäjää
 - huomio on komponentin rajapinnassa ja rajapinnan helppokäyttöisyydessä ei niinkään komponentin sisäisessä toteutuksessa
- Komponentin sisäinen rakenne muotoutuu refaktorointien kautta

TDD

- TDD:ssä perinteisen suunnittelu-toteutus-testaus -syklin voi ajatella kääntyneen täysin päinvastaiseen järjestykseen, tarkka oliosuunnittelu tapahtuu vasta refaktorointivaiheiden kautta
- TDD:tä tehtäessä korostetaan yleensä lopputuloksen yksinkertaisuutta, toteutetaan toiminnallisuutta vain sen verran, mitä testien läpimeno edellyttää
 - Ei siis toteuteta "varalta" ekstratoiminnallisuutta, sillä "You ain't gonna need it" (YAGNI)
- Koodista on vaikea tehdä testattavaa jos se ei ole modulaarista ja löyhästi kytketyistä selkeäraja-
pintoisista komponenteista koostuvaa
 - Tämän takia TDD:llä tehty koodi on *yleensä* laadukasta ylläpidettävyyden ja laajennettavuuden kannalta
- Muita TDD:n hyviä puolia:
 - Rohkaisee ottamaan pieniä askelia kerrallaan ja näin toimimaan fokusoidusti
 - Tehdyt virheet havaitaan nopeasti suuren testijoukon takia
 - Hyvin kirjoitetut testit toimivat toteutetun komponentin rajapinnan dokumentaationa

TDD

- TDD:llä on myös ikävät puolensa
 - Testikoodia tulee paljon, usein suunilleen saman verran kuin varsinaista koodia
 - Toisaalta TDD:llä tehty tuotantokoodi on usein hieman normaalisti tehtyä koodia lyhempi
 - Jos ja kun koodi muuttuu, tulee testejä ylläpitää
 - TDD:n käyttö on haastavaa (mutta ei mahdotonta) mm. käyttöliittymä-, tietokanta- ja verkkoyhteyksistä huolehtivan koodin yhteydessä
 - testauksen kannalta hankalat komponentit kannattaakin eristää mahdollisimman hyvin muusta koodista, näin on järkevää tehdä, käytettiin TDD:tä tai ei
 - Jo olemassaolevan ”legacy”-koodin laajentaminen TDD:llä voi olla haastavaa
- Lisää TDD:stä
 - http://jamesshore.com/Agile-Book/test_driven_development.html
 - <http://butunclebob.com/ArticleS.UncleBob.TheThreeRulesOfTdd>

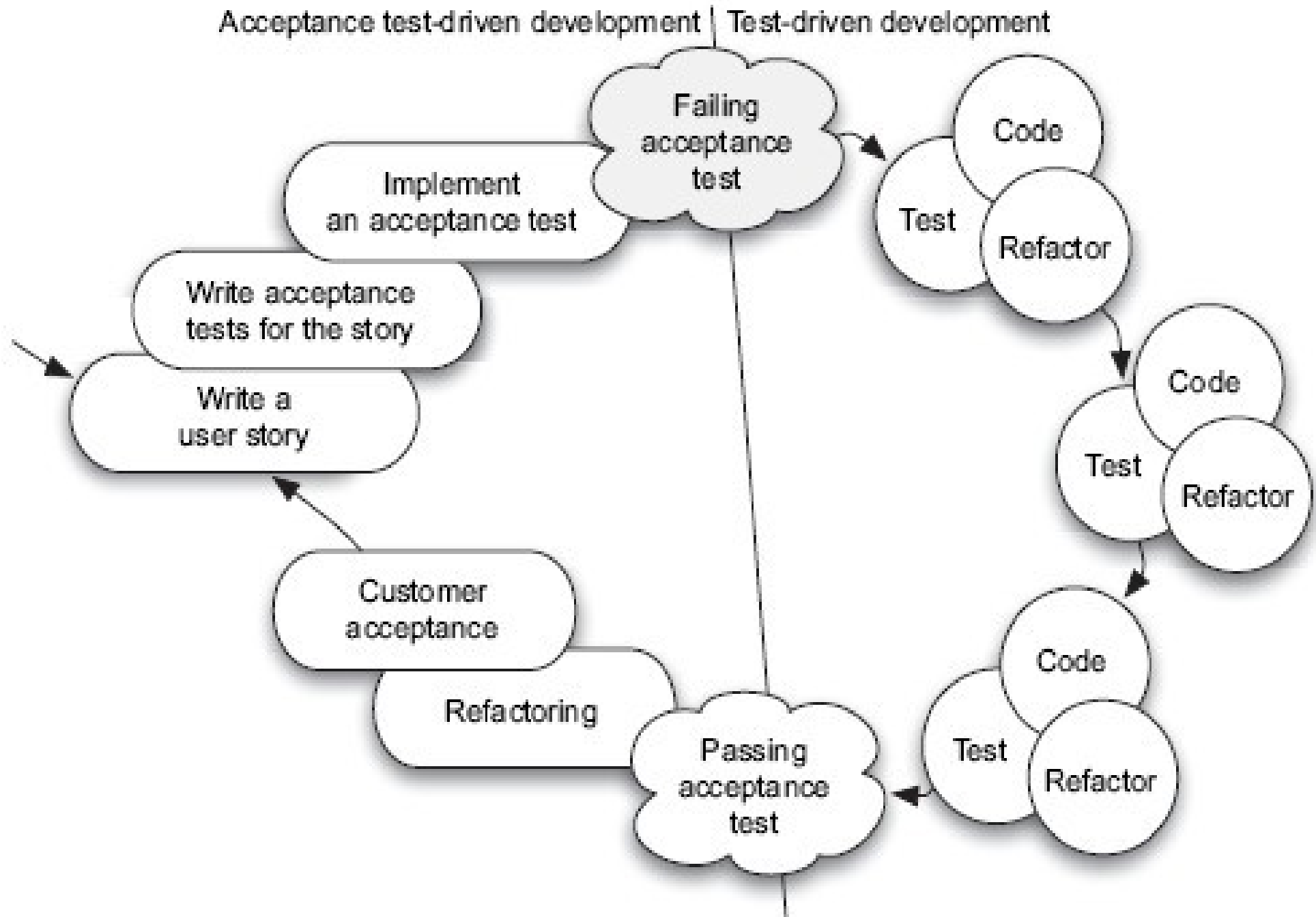
Riippuvuudet yksikkötesteissä

- TDD:tä ja muutenkin yksikkötestejä tehdessä on ratkaistava kysymys, miten testeissä suhtaudutaan testattavien luokkien riippuvuuksiin, eli luokkiin joiden oliota testattava luokka käyttää
- Dependency Injection -suunnittelumalli parantaa luokkien testattavuutta sillä se mahdollistaa riippuvuuksien asettamisen luokille testistä käsin
 - <https://github.com/mluukkai/ohtu2013/wiki/Riippuvuuksien-injektointi>
- Yksi mahdollisuus on tehdä testejä varten riippuvuudet korvaavia tynkäkomponentteja eli stubeja, näin tehtiin mm. viikon 2 tehtävässä 3:
 - <https://github.com/mluukkai/ohtu2013/wiki/Laskari-2>
- Stubeihin voidaan esim. kovakoodata metodikutsujen tulokset valmiiksi
 - Testi voi myös kysellä stubilta millä arvoilla testattava metodi sitä kutsui
- Stubeja on viimeaikoina ruvettu myös kutsumaan **mock-olioiksi**
- Martin Fowlerin artikkeli selvittää asiaa ja terminologiaa
 - <http://martinfowler.com/articles/mocksArentStubs.html>
- On olemassa useita kirjastoja mock-olioiden luomisen helpottamiseksi, tutustumme viikon 4 laskareissa asiaan tarkemmin

User Storyjen testaaminen

- Luennon 2 kalvolla 16 mainittiin, että tärkeä osa User Storyn käsitettä ovat Storyn hyväksymätestit, eli Mike Cohnin sanoin:
 - *Tests that convey and document details and that will be used to determine that the story is complete*
- User Storyt kuvaavat loppukäyttäjän kannalta arvoa tuottavia toiminnallisuuksia, esim:
 - *Asiakas voi lisätä oluen ostoskoriin*
- Hyväksymätestit on tarkoituksenmukaista ilmaista myös käyttäjän kielellä
 - Usein pidetään hyvänä asiana että asiakas on mukana laatimassa hyväksymätestejä
- Edellisen User Storyn hyväksymätestejä voisivat olla
 - Ollessaan tuotelistauksessa ja valitessaan tuotteen jota on varastossa, menee tuote ostoskoriin ja ostoskorin hinta sekä korissa olevien tuotteiden määrä päivittyy oikein
 - Ollessaan tuotelistauksessa ja valitessaan tuotteen jota ei ole varastossa, pysyy ostoskorin tilanne muuttumattomana
- Storyn hyväksymätestit on tarkoituksenmukaista kirjoittaa heti Storyn toteuttavan sprintin alussa

- Jos näin tehdään voidaan sprintissä tapahtuva ohjelmistokehitys ajatella hyväksymätestien tasolla tapahtuvana TDD:nä



User Storyjen testaaminen

- Tällaisesta käytännöstä käytetään nimitystä *Acceptance Test Driven Development, ATDD*
 - ATDD:stä käytetään myös nimiä StoryTest Driven Development ja Customer Test Driven Development
 - <http://testobsessed.com/wp-content/uploads/2011/04/atddexample.pdf>
 - <http://www.methodsandtools.com/archive/archive.php?id=23>
 - <http://www.methodsandtools.com/archive/archive.php?id=72>
 - www.industriallogic.com/papers/storytest.pdf
- Osittain sama idea kulkee nimellä Behavior Driven Development (BDD)
 - <http://dannorth.net/introducing-bdd/>
- ATDD:ssä sovelluskehityksen lähtökohta on User Story eli asiakkaan tasolla mielekäs toiminnallisuus
 - Asiakkaan terminologialla yhdessä asiakkaan kanssa kirjoitetut hyväksymätestit määrittelevät toiminnallisuuden ja näin ollen korvaavat perinteisen vaatimusdokumentin
 - Testien kirjoittamisprosessi lisää asiakkaan ja tiimin välistä kommunikaatiota

Hyväksymätestauksen työkalut

- Yleensä hyväksymätesteistä pyritään tekemään automaattisesti suoritettavia, käytössä olevia työkaluja mm:
 - Fitnesse, FIT, Robot (ATDD)
 - Cucumber, JBehave, ja easyB (BDD)
- ATDD:ssä ja BDD:ssä on kyse lähes samasta asiasta pienin painotuseroin
 - BDD kiinnittää testeissä käytettävän terminologian tarkemmin, BDD ei mm. puhu ollenkaan testeistä vaan spesifikaatioista
 - BDD:llä voidaan tehdä myös muita kuin hyväksymätason testejä
 - kurssilla käytämme pääosin BDD:n nimentäkäytäntöjä
- Tutustumme nyt easyB:hen <http://www.easyb.org/>
 - Melko läheistä sukua Cucumberille (Ruby) ja JBehavelle (Java) kuitenkin hieman kevyempi ja helpompi käyttää
- Kuten kaikissa ATDD/BDD-työkaluissa, testit kirjoitetaan asiakkaan kielellä
- Ohjelmoija kirjoittaa testeistä mäppäyksen koodiin, näin testeistä tulee automaattisesti suoritettavia

EasyB

- Tarkastellaan esimerkkinä käyttäjätunnuksen luomisen ja sisäänkirjautumisen tarjoamaa palvelua
- Palvelun vaatimuksen määrittelevät User Storyt
 - A new user account can be created if a proper unused username and a proper password are given
 - User can log in with valid username/password-combination
- EasyB:ssä jokaisesta User Storystä kirjoiteaan oma .story-päätteinen tiedosto, joka sisältää
 - Storyn kuvauksen joko vapaamuotoisena tekstinä (description) tai *as a... I want... so that* (narrative) -muodossa
 - Storyyn liittyvä hyväksymätestejä joita EasyB kutsuu *skenarioiksi*
- Storyn hyväksymätestit eli skenariot kirjoitetaan *Gherkin*-kielellä, muodossa
 - *Given [initial context], when [event occurs], then [ensure some outcomes]*
- Esimerkki seuraavalla sivulla

description 'User can log in with valid username/password-combination'

scenario 'user can login with correct password', {

given 'command login selected'

when 'a valid username and password are given'

then 'user will be logged in to system'

}

scenario 'user can not login with incorrect password', {

given 'command login selected'

when 'a valid username and incorrect password are given'

then 'user will not be logged in to system'

}

scenario 'nonexistent user can not login to', {

given 'command login selected'

when 'a nonexistent username and some password are given'

then 'user will not be logged in to system'

}

EasyB: skenaarioiden mäppäys koodiksi

- Ideana on että asiakas kirjoittaa tiimissä olevien testaajien tai tiimiläisten kanssa yhteistyössä Storyyn liittyvät testit
 - Samalla Storyn haluttu toiminnallisuus tulee kirjattua sillä tarkkuudella, että ohjelmoijat toivon mukaan ymmärtävät mistä on kyse
- Skenaariot muutetaan automaattisesti suoritettaviksi testeiksi kirjoittamalla niistä mäppäys ohjelmakoodiin
 - Ohjelmoijat tekevät mäppäyksen siinä vaiheessa kun tuotantokoodia on tarpeellinen määrä valmiina
- EasyB:ssä mäppäys tehdään Groovy:llä
 - ”Javaa ilman puolipisteitä ja tyyppimäärittelyjä”
- Mäppäykset kirjoitetaan skenaarioiden yhteyteen
 - Tässä EasyB poikkeaa raskaammista esikuvistaan Cucumberista ja JBehavesta joissa mäppäykset kirjoitetaan omaan tiedostoon. Molemmilla tavoilla on etunsa
- Esimerkki seuraavalla sivulla, lisää asiasta laskareissa

description 'User can log in with valid username/password-combination'

scenario "user can login with correct password", {

given 'command login selected', {

 auth = new AuthenticationService()

 io = new StubIO("login", "pekka", "akkep")

 app = new App(io, auth)

 }

when 'a valid username and password are given', {

 app.run()

 }

then 'user will be logged in to system', {

 io.getPrints().shouldHave("logged in")

 }

}

Websovellusten testien automatisointi

- Olemme jo nähneet, miten dependency injectionin avulla on helppo tehdä komentoriviltä toimivista ohjelmista testattavia
- Myös Java Swing- ja muilla käyttöliittymäkirjastoilla sekä web-selaimella käytettävien sovellusten automatisoitu testaaminen on mahdollista
- Tutustumme laskareissa Web-sovellusten testauksen automatisointiin käytettävään Selenium 2.0 WebDriver -kirjastoon
 - http://seleniumhq.org/docs/03_webdriver.html
- Selenium tarjoaa rajapinnan, jonka avulla on mahdollisuus simuloida ohjelmakoodista tai testikoodista käsin selaimen toimintaa, esim. linkkien klikkauksia ja lomakkeeseen tiedon syöttämistä
 - Selenium Webdriver -rajapinta on käytettävissä lähes kaikilla ohjelmointikielillä
- Seleniumia käyttävät testit voi tehdä normaalin testikoodin tapaan joko JUnit- tai easyB-testeinä
- Katsotaan esimerkkinä käyttäjätunnuksista ja sisäänkirjautumisesta huolehtivan järjestelmän web-versiota
 - Asiaan palataan tarkemmin laskareissa

```
scenario "user can login with correct password", {  
    given 'login selected', {  
        driver = new HtmlUnitDriver();  
        driver.get("http://localhost:8080");  
        element = driver.findElement(By.linkText("login"));  
        element.click();  
    }  
    when 'a valid username and password are given', {  
        element = driver.findElement(By.name("username"));  
        element.sendKeys("pekka");  
        element = driver.findElement(By.name("password"));  
        element.sendKeys("akkep");  
        element = driver.findElement(By.name("login"));  
        element.submit();  
    }  
    then 'user will be logged in to system', {  
        driver.getPageSource().contains("Welcome to Ohtu Application!").shouldBe true  
    }  
}
```

Pois integraatiohelvetistä

- Vesiputousmallissa eli lineaarisesti etenevässä ohjelmistotuotannossa ohjelmiston toteutusvaiheen päättää integrointivaihe
 - yksittäin testatut komponentit integroidaan yhdessä toimivaksi kokonaisuudeksi
 - Suoritetaan integraatiotestaus, joka varmistaa yhteistoiminnallisuuden
- Perinteisesti juuri integrointivaihe on tuonut esiin suuren joukon ongelmia
 - Tarkasta suunnittelusta huolimatta erillisten tiimien toteuttamat komponentit rajapinnoiltaan tai toiminnallisuudeltaan epäsoivia
 - ”integrointihelvetti” <http://c2.com/cgi/wiki?IntegrationHell>
- Suurten projektien integrointivaihe on kestänyt ennakoimattoman kauan
 - Integrointivaiheen ongelmat ovat aiheuttaneet ohjelmaan suunnittelutason muutoksia
- 90-luvulla alettiin huomaamaan, että riskien minimoimiseksi integraatio kannattaa tehdä useammin kuin vain projektin lopussa
- best practiceksi muodostui päivittäin tehtävä koko projektin kääntäminen *daily/nightly build* ja samassa yhteydessä *ns. smoke test*:in suorittaminen
 - <http://www.stevemcconnell.com/ieeesoftware/bp04.htm>

Jatkuva integraatio – Continuous Integration

- Smoke test:
 - The smoke test should exercise the entire system from end to end. It does not have to be exhaustive, but it should be capable of exposing major problems
- Daily buildia ja smoke testiä käytettäessä järjestelmän integraatio tehdään (ainakin jollain tarkkuustasolla) joka päivä
 - Komponenttien yhteensopivuusongelmat huomataan nopeasti ja niiden korjaaminen helpottuu
 - Tiimin moraali paranee, kun ohjelmistosta on olemassa päivittäin kasvava toimiva versio
- Mahdollisimman usein tapahtuva integraatiovaihe todettiin viisaaksi. Tästä syntyi idea toistaa integraatiota vielä päivittäistä sykliäkin useamiin: **jatkuva integraatio** eli **continuous integration**
 - <http://martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
 - http://jamesshore.com/Agile-Book/continuous_integration.html
- Integraatiovaiheen yllätysten minimoinnin lisäksi jatkuvassa integraatiossa on tarkoitus eliminoida ”but it works on my machine”-ilmiö

Jatkuva integraatio – Continuous Integration

- Integraatiosta tarkoitus tehdä "nonevent", ohjelmistosta koko ajan olemassa integroitu ja testattu tuore versio
- Ohjelmisto ja kaikki konfiguraatiot pidetään keskitetyssä repositoriossa
- Koodi sisältää kattavat automatisoidut testit
 - Yksikkö-, integraatio- ja hyväksymätason testejä
- Yksittäinen palvelin, jonka konfiguraatio vastaa tuotantopalvelimen konfiguraatiota, varattu CI-palvelimeksi
- CI-palvelin tarkkailee repositorioa ja jos huomaa siinä muutoksia, hakee koodin, kääntää sen ja ajaa testit
 - Jos koodi ei käänny tai testit eivät menevät läpi, seurauksena poikkeustilanne joka korjattava välittömästi: **do not break the build**
- Sovelluskehittäjän työprosessi etenee seuraavasti
 - Haetaan repositoriosta koodin uusi versio
 - Toteutetaan työn alla oleva toiminnallisuus ja sille automatisoidut testit
 - Integroidaan kirjoitettu koodi suoraan muun koodin yhteyteen
 - Kun työ valmiina, haetaan repositorioon tulleet muutokset ja ajetaan testit

- Kun kehittäjän omalla koneella kaikki testit menevät läpi ja koodi on integroitu muuhun ohjelmakoodiin, pushaa kehittäjä koodin repositorioon
- CI-palvelin huomaa tehdyt muutokset, hakee koodit ja suorittaa testit
- Näin minimoituu mahdollisuus sille, että lisätty koodi toimii esim. konfiguraatioerojen takia ainoastaan kehittäjän paikallisella työasemalla
- Tämän hetken suosituin CI-palvelinohjelmisto on jo ensimmäiseltä viikolta tuttu Jenkins, nouseva peluri on pilvipalveluna toimiva <https://travis-ci.org>
- Tarkoituksena on, että jokainen kehittäjä integroi tekemänsä työn muuhun koodiin mahdollisimman usein, *vähintään* kerran päivässä
 - CI siis rohkaisee jakamaan työn pieniin osiin, sellaisiin jotka saadaan testeineen ”valmiiksi” yhden työpäivän aikana
 - CI-työprosessin noudattaminen vaatii kurinalaisuutta
- Jotta CI-prosessi toimisi joustavasti, tulee testien ajamisen tapahtua suhteellisen nopeasti, maagisena rajana pidetään usein kymmentä minuuttia
- Jos osa testeistä on hitaita, voidaan testit konfiguroida ajettavaksi kahdessa vaiheessa
 - *commit build*:in läpimeno antaa kehittäjälle oikeuden pushata koodi repositorioon
 - CI-palvelimella suoritetaan myös hitaammat testit sisältävä *secondary build*

Seuraava askel jatkuvasta integraatiosta

- Usein CI:tä viedään vielä askel pidemmälle ja integraatioprosessiin lisätään myös automaattinen ”deployaus”
 - käännetty koodi paketoidaan ja siirretään suoritettavaksi testipalvelimelle
- Jatkuvaan integraatioon liittyvä koodin automaattinen deployaaminen testiympäristöön on monin tavoin hyödyllinen käytäntö
 - Ohjelmaa on mahdollista demota asiakkaalle milloin vaan
 - Testipalvelimella voidaan järjestelmälle ajaa esim. pitkäkestoisia kuormitustestejä
 - Testaajien on mahdollista tehdä tutkivaa testausta (tästä tarkemmin pian) koko ajan uusimmalle järjestelmän versiolle
- Viime aikoina on ruvettu suosimaan tyyliä, jossa web-palveluna toteutettu ohjelmisto julkaistaan tuotantoon jopa useita kertoja päivästä
- Tästä tavasta käytetään nimitystä *continuous deployment* tai *continuous delivery*
 - <http://timothyfitz.wordpress.com/2009/02/08/continuous-deployment/>
 - <http://sna-projects.com/blog/2011/06/continuous-deployment-flickr/>

Tutkiva testaaminen

- Jotta järjestelmä saadaan niin virheettömäksi, että se voidaan laittaa tuotantoon, on testauksen oltava erittäin perusteellinen
- Perinteinen tapa järjestelmätestauksen suorittamiseen on ollut laatia ennen testausta hyvin perinpohjainen testaussuunnitelma
 - Jokaisesta testistä on kirjattu testisyötteet ja odotettu tulos
 - Testauksen tuloksen tarkastaminen on suoritettu vertaamalla järjestelmän toimintaa testitapaukseen kirjattuun odotettuun tulokseen
- Automatisoitujen hyväksymätestien luonne on täsmälleen samanlainen, syöte on tarkkaan kiinnitetty samoin kuin odotettu tuloskin
- Jos testaus tapahtuu pelkästään etukäteen mietittyjen testien avulla, ovat ne kuinka tarkkaan tahansa harkittuja, ei kaikkia yllättäviä tilanteita osata välttämättä ennakoida
- Hyvät testaajat ovat kautta aikojen tehneet ”virallisen” dokumentoidun testauksen lisäksi epävirallista ”ad hoc”-testausta
- Pikkuhiljaa ”ad hoc”-testaus on saanut virallisen aseman ja sen strukturoitua muotoa on ruvettu nimittämään **tutkivaksi testaamiseksi** (exploratory testing)

Tutkiva testaaminen

- *Exploratory testing is simultaneous learning, test design and test execution*
 - www.satisfice.com/articles/et-article.pdf
 - http://www.satisfice.com/articles/what_is_et.shtml
- Ideana on, että testaaja ohjaa toimintaansa suorittamiensa testien tuloksen perusteella
- Testitapauksia ei suunnitella kattavasti etukäteen, vaan testaaja pyrkii kokemuksensa ja suoritettujen testien perusteella löytämään järjestelmästä virheitä
- Tutkiva testaus ei kuitenkaan etene täysin sattumanvaraisesti
- Testaussessiolle asetetaan jonkinlainen tavoite
 - Mitä tutkitaan ja minkälaisia virheitä etsitään
- Ketterässä ohjelmistotuotannossa tavoite voi hyvin jäsentyä yhden tai useamman User storyn määrittelemän toiminnallisuuden ympärille
 - Esim. testataan ostosten lisäystä ja poistoa ostoskorista

Tutkiva testaaminen

- Tutkivassa testauksessa keskeistä on kaiken järjestelmän tekemien asioiden havainnointi
 - Normaaleissa etukäteen määritellyissä testauksessahan havainnoidaan vaan reagoiko järjestelmä odotetulla tavalla
 - Tutkivassa testaamisessa kiinnitetään huomio myös varsinaisen testattavan asian ulkopuoleisiin asioihin
- Esim. jos huomattaisiin selaimen osoiterivillä URL
<http://www.kumpulabiershop.com/ostoskori?id=10>
voitaisiin yrittää muuttaa käsin ostoskorin id:tä ja yrittää saada järjestelmä epästabiiliin tilaan
- Tutkivan testaamisen avulla löydettyjen virheiden toistuminen jatkossa kannattaa eliminoida lisäämällä ohjelmalle sopivat automaattiset regressiotestit
 - Tutkivaa testaamista ei siis kannata käyttää regressiotestaamisen menetelmänä vaan sen avulla kannattaa ensisijaisesti testata sprintin yhteydessä toteutettuja uusia ominaisuuksia
- Tutkiva testaaminen siis ei ole vaihtoehto normaaleille tarkkaan etukäteen määritellyille testeille vaan niitä täydentävä testauksen muoto