

Test Driven Development

Marcus Dicander

2016-05-02

Test Driven Development (TDD) steg för steg

- Programmera ett eller flera tester
- Kör testerna - se till att de misslyckas
- Programmera kod som uppfyller testerna
- Kör testerna igen
- Refaktorerar
- Repetera

TDD är ett nytt namn på en gammal idé

Edsger W. Dijkstra: The Humble Programmer (1972)

"But one should not first make the program and then prove its correctness, because then the requirement of providing the proof would only increase the poor programmer's burden. On the contrary: the programmer should let correctness proof and program grow hand in hand."

Kent Beck

"Skriv inte en rad kod om du inte har ett test som misslyckas."

"Don't Repeat Yourself"

DDT Don't Do This

- Skriv 1000 rader kod utan att kompilera
- Googla felmeddelanden och pillra med koden tills det kompilerar
- Försök rätta de värsta felen mitt i natten
- Lämna in något som nästan fungerar
- Få komplettering med krav på testkod
- Önska att du hade skrivit testerna från början

Projektidéer

- Grind 4 Gear, där du samlar prylar för att mörda monster
- Race condition - Biltävlingsspel med väder
- Affärs och verksamhetssystem
- 24h-myndighet för en kommun
- IRC-klient, expandera till socialt nätverk, som Facebook

Utvecklingsplan, idéer

- Skriv ett minimalt spel med GUI
- Använd en eventkö för allt som händer i spelet
- Utvidga med nätverksstöd för multiplayer
- Skapa alla objekt med factory från JSON-filer
- Lägg till en databas för att spara alla användare

Några bra frågor?