



Имитиране на обекти при тестване

Mocking objects

Имитиране

- Имитиращите обекти (mocking objects) симулират поведение на истински обекти
 - Обектът предоставя недетерминистични резултати
 - Има състояния, които са трудни за създаване или възпроизвеждане
 - Бавен е
 - Не съществува все още или може да си промени поведението;
 - Налага се да съдържа информация и методи изцяло за тестови цели

Moq

- Мод ни предоставя лесен начин за създаване на имитиращи обекти
 - Лесен за ползване
 - Силно типизиран
 - Минимолистичен

```
Mock<IContainer> mockContainer = new Mock<IContainer>();
Mock<ICustomerView> mockView = new Mock<ICustomerView>();
```

Пример за имитация

```
Mock<ITarget> fakeTarget = new Mock<ITarget>();
fakeTarget
  .Setup(p => p.TakeAttack(It.IsAny<int>()))
  .Callback(() => hero.Weapon.DurabilityPoints -= 1);
fakeTarget
  .Setup(p => p.Health)
  .Returns(0);
```

Задача: Имитация

- Включете **Moq** в проекта
- Имитирайте фалшификатите от предната задача
- Тествайте дали героят получава XР когато мишената умре

Решение: Имитация

```
[Test]
public void HeroGainsExperienceAfterAttackIfTargetDies()
  Mock<ITarget> fakeTarget = new Mock<ITarget>();
  fakeTarget.Setup(p => p.Health).Returns(0);
  fakeTarget.Setup(p => p.GiveExperience()).Returns(20);
  fakeTarget.Setup(p => p.IsDead()).Returns(true);
  Mock<IWeapon> fakeWeapon = new Mock<IWeapon>();
  Hero hero = new Hero("Pesho", fakeWeapon.Object);
  hero.Attack(fakeTarget.Object);
  Assert.AreEqual(20, hero.Experience);
```



Национална програма "Обучение за ИТ умения и кариера" https://it-kariera.mon.bg Министерството на образованието и науката https://www.mon.bg





Документът е разработен за нуждите на Национална програма "Обучение за ИТ умения и кариера" на Министерството на образованието и науката (МОН) и се разпространява под свободен лиценз СС-ВҮ-NС-SA (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).