

PROJETO, IMPLEMENTAÇÃO E TESTE DE SOFTWARE

Aula 08 – TESTE DRIVEN DEVELOPMENT

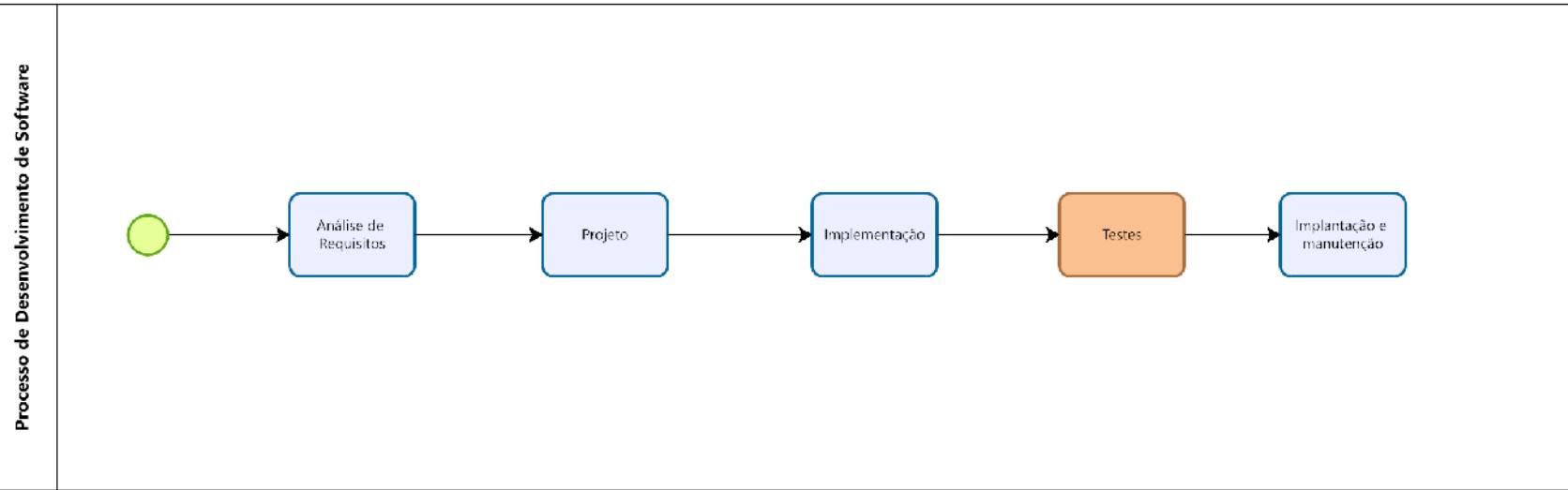
Professor Fabricio Freire

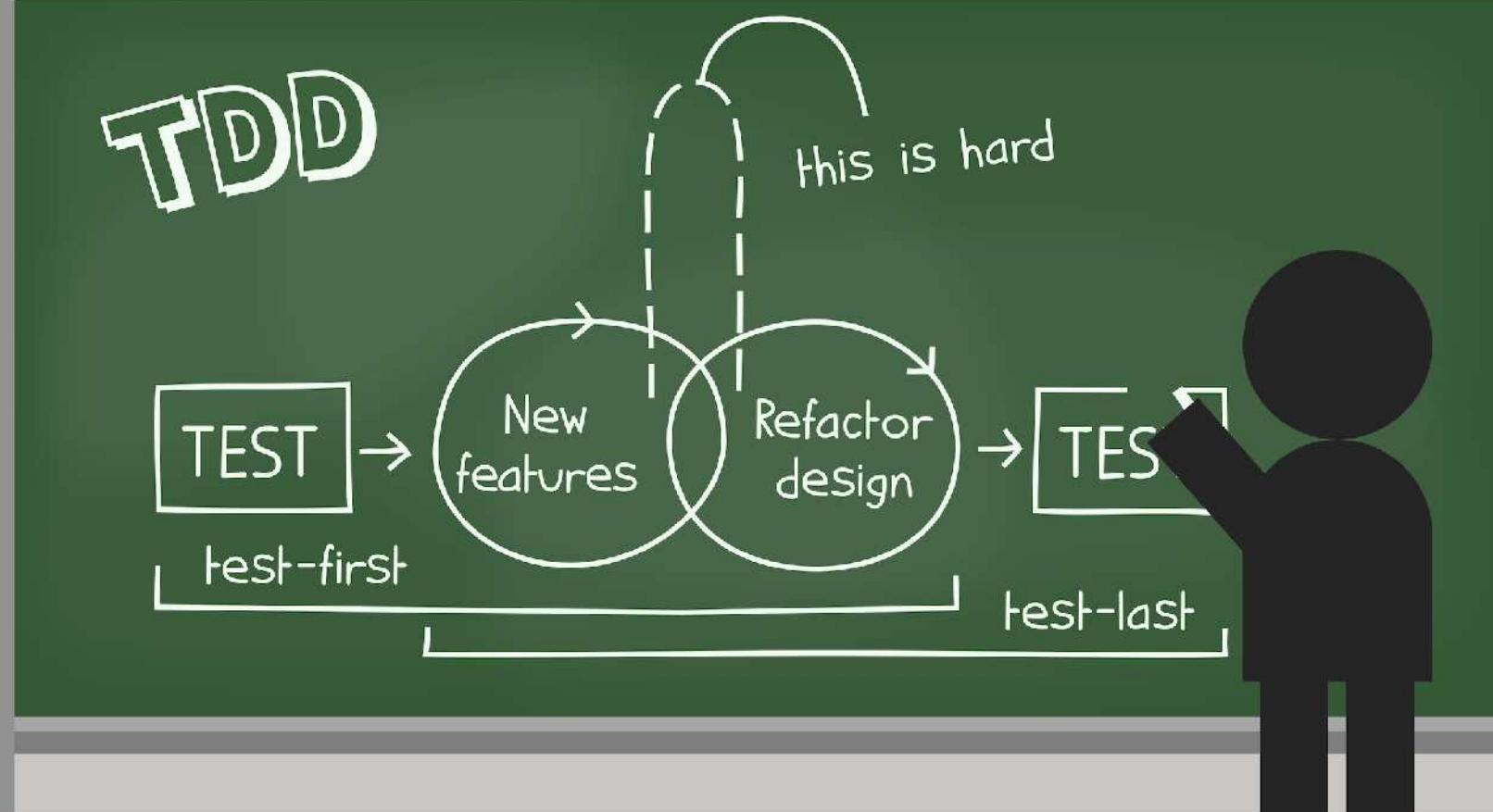


METAS DE APRENDIZAGEM

- Introdução
- Etapas
- F.I.R.S.T.
- Benefícios
- Implementação

ONDE ESTAMOS





O QUE É TDD?

- Abreviatura de Test Driven Development;
- Inversão no fluxo de desenvolvimento;
- Surgiu nos anos 90, e está associado a metodologias ágeis, como o XP;
- Fomento à simplicidade.

ETAPAS DO TDD

Red

- Código para uma nova funcionalidade;
- O intuito é escrever um código que irá falhar;
- Maior compreensão dos requisitos.

Green

- Melhoria no código escrito na etapa Red – Foco!!!!
- Implemente o mínimo possível;
- Código deve passar nos testes.

Refactor

Melhoria no código que passou nos testes – tornar mais legível

F.I.R.S.T

Acrônimo para:

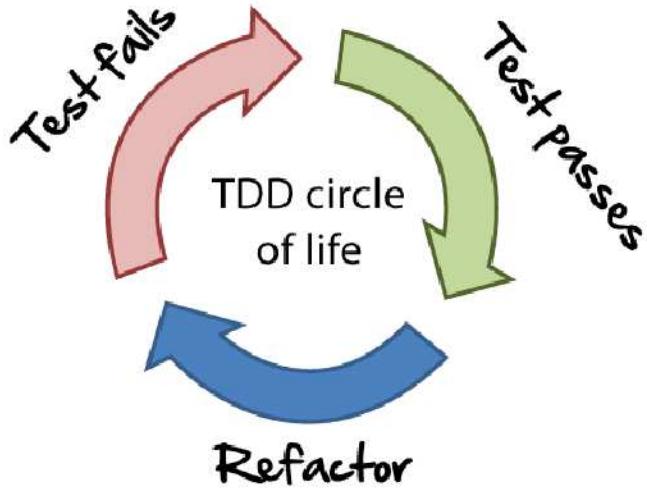
F (Fast) – Rápidos

I (Isolated) – Isolados

R (Repeatable) – Reproduzíveis

S (Self-verifying) – Auto verificáveis

T (Timely) - Oportunos



BENEFÍCIOS

Melhor qualidade – Código testado de forma abrangente

Melhor documentação – Os teste podem servir como documentação

Menor risco de regressão – Identificação antecipada de problemas

Maior produtividade – Elimina ou diminui o tempo gasto em testes manuais

IMPLEMENTAÇÃO

Utilização das ferramentas:

Java

Spring Boot

Junit

Mockito



Spring Boot

mockito



JUnit

Java

IMPLEMENTAÇÃO

Vamos à prática

“Ao considerar que o desenvolvedor comete erros banais muitas vezes deixamos de entrar fundo nos seus testes, que também acabam sendo negligenciados.”

Rios

BONS ESTUDOS