

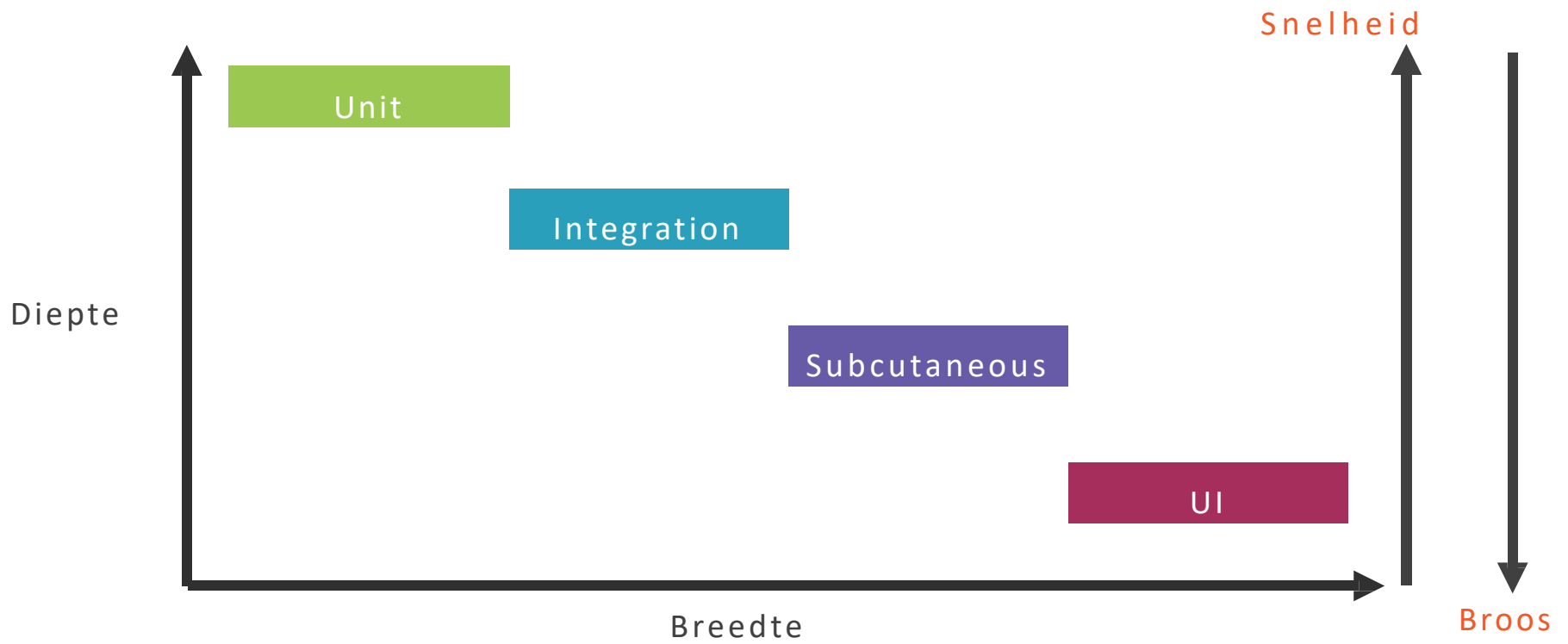
Testen met xUnit

Automated Tests

Automated tests: waarom

- Zoveel runnen als je wil
- Op elk moment, al dan niet gepland
- Sneller dan manueel testen
- Sneller fouten opsoren
- Doorgaans betrouwbaar
- Test code bij productie code
- Blijere ontwikkelteams

Soorten testen



Gedrag testen versus private

- Test de **publieke interface**: niet private/internal!

```
// AssemblyInfo.cs  
[assembly: InternalsVisibleTo("GameEngine.Tests")]
```

- Afhankelijkheden (random) best extern maken want moeilijk te testen

```
internal int CalculateHealthIncrease()  
{  
    var rnd = new Random();  
  
    return rnd.Next(1, 101);  
}
```

De fases van een Automated Test

