

# 자바스크립트 패턴과 테스트 #1

ABCD. 한성일

#0

소스

[https://github.com/ABoutCoDing/Reliable-JavaScript\\_ABCD-Version](https://github.com/ABoutCoDing/Reliable-JavaScript_ABCD-Version)

# 일급언어 (first-class)

일급 언어 (first-class)다.

<https://bestalign.github.io/2015/10/18/first-class-object/>

일급 객체 (first-class object) : 다른 함수에 인자로 전달할 수 있고, 다른 함수로부터 함수를 반환받을 수 있으며 함수 자체를 변수에 할당하거나 자료구조에 저장할 수 있다.

# Javascript 문제점

간단한 도구를 만드는 도구가 아니다.

깨진 코드를 작성하기 쉽다.

컴파일러가 없다 보니 에러의 소지가  
다분하다.

리팩토링이 어렵다.



테스트 주도개발  
(Test-Driven  
Development)

== 형변환 비교

=== 형변환 없이 비교

truthy (맞음 직한)

falsy (틀림 직한)

....

Editor



...

# #1 기초다지기



# D3.js (Data Driven Documents)

SVG 를 이용한 도표

```
<path d="M19,130L100,60L190,160L,280,10"></path>
```

<https://bl.ocks.org/mbostock/1044242>

<https://github.com/d3/d3-shape/blob/master/src/line.js>

# D3.js (Data Driven Documents)

SVG 를 이용한 도표

```
<path d="M19,130L100,60L190,160L,280,10"></path>
```

<https://bl.ocks.org/mbostock/1044242>

<https://github.com/d3/d3-shape/blob/master/src/line.js>

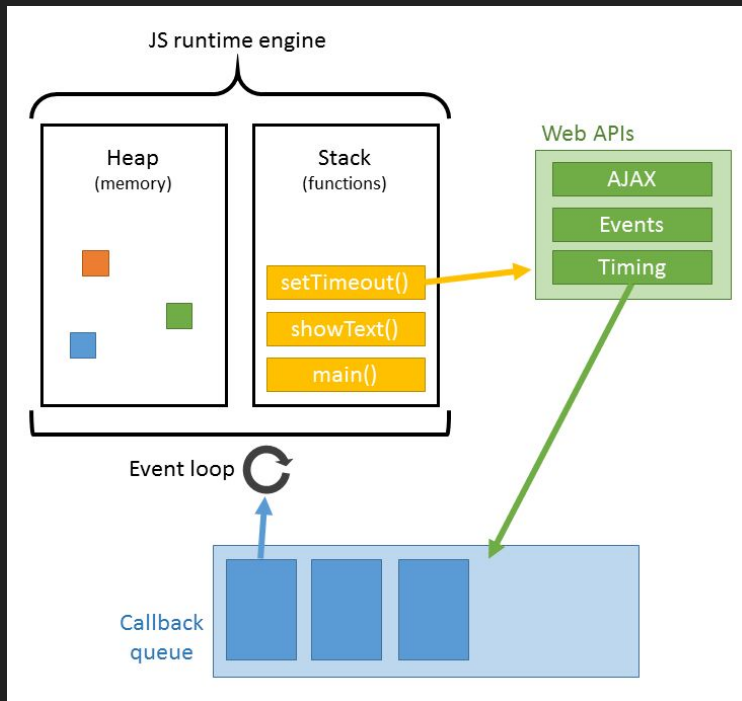
# 객체 조사 (상속, 프로퍼티)

if (something instanceof XYPair)

if ('x' in something)

if (something.hasOwnProperty('x'))

# 싱글 스레드



<http://prashantb.me/javascript-call-stack-event-loop-and-callbacks/>

# 대규모 시스템

통신 채널의 증가

클래스가 5개인 시스템보다 50개인 시스템에서 개발 및 유지 보수 난이도가 10이상 높다.

증가

1. 스크립트는 모듈이 아니다.

```
var myVariable = makeValue();
```

2. 스코프는 중첩 함수로 다스린다.

클로저(closure) 이용

3. 규약을 지켜 코딩한다.

# SOLID 원칙

**S**ingle Responsibility Principle (단일 책임 원칙)

**O**pen/Closed Principle (개방/폐쇄 원칙)

**L**iskov Substitution Principle (리스코프 치환 원칙)

**I**nterface Segregation Principle (인터페이스 분리 원칙)

**D**ependency Inversion Principle (의존성 역전 원칙)

# DRY 원칙

아래

**“반복하지 마라(Don't Repeat Yourself)”**

# 단위 테스트

단위 테스트는 미래를 위한 투자다.

단위 (Unit) : 함수 : 특정 조건에서 어떻게 작동해야 할지 정의

구성 : 준비(arrange), 실행(act), 단언(assert)

준비 : 단위를 실행할 조건

실행 : 테스트

단언 : 미리 정한 조건에 따라 예상대로 단위가 작동하는지 확인

테스트 꾸러미 (test suite) : 안정적인 애플리케이션 유지에 꼭 필요한 최선의 투자



# Test-Driven Development, TDD

애플리케이션 코드를 짜기전 코드가 통과해야 할 단위 테스트를 먼저 작성  
전체 단위 테스트 꾸러미를 만들어가는 TDD 방식을 따르면 단위 정의 와  
인터페이스 설계에 도움이 된다.

## TDD 프로세스

1. 완벽히 변경하면 성공하나 그렇게 되기 전까지는 반드시 실패하는 단위  
테스트 작성 (적색: red)
2. 테스트가 성공할 수 있을 만큼만 최소한으로 코딩 (녹색: green)
3. 애플리케이션 코드를 리팩토링 하며 중복 제거 (리팩터: refactor)

# Test-Driven Development, TDD

어찌

“테스트 하기 쉬운 코드로  
다듬어라.”

## #2 도구다루기

# 테스팅 프레임워크

테

## Jasmine

<https://jasmine.github.io/>

<https://jasmine.github.io/setup/nodejs.html>

<http://karma-runner.github.io/>



# 테스팅 프레임워크

describe : 테스트 꾸러미

function() : 구현부

it : <sup>특</sup>단위 테스트

```
describe('무엇을 테스트 할지 서술', function() {  
    it('단위 테스트 내용 서술', function() {  
        /* 단위 테스트 구현부 */  
    }  
});
```

# TDD

이제

잘못된 코드 발견하기

테스트성을 감안하여 설계하기

꼭 필요한 코드만 작성하기

안전한 유지 보수와 리팩토링

실행 가능한 명세

# Jasmine

행위기반 테스트 (behavior-based)

BDD (Behavior-Driven Development) : 일상 언어로 기술  
TDD

it : 함수 각자의 개별 단위 테스트

expect : 검사

toBe 기대값

beforeEach/afterEach : 테스트 이전 이후 작업

# 기대값과 매쳐

expect : 검사

tobe 기대값 이동

```
expect(testReservation.passengerInformation).tobe(testPassenger);
```

매쳐 확장

<https://github.com/velesin/jasmine-jquery>



# 스파이

## 스파이 : 테스트 더블 (**test double**)

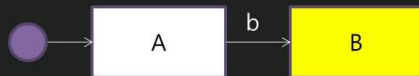
함수/객체의 볼래 구현부를 테스트 도중 다른 코드로 대체한 것을 말한다. 웹서비스 같은 외부 자원과의 의존 관계를 없애고 단위 테스트의 복잡도를 낮출 목적으로 사용된다. DI

더미(dummy), 틀(stub), 스파이(spy), 모의체(take), 모형(mock)

# 의존성 주입 프레임워크 (dependency injection)

## DI(Dependency Injection)

### Dependency



```
A a = new A();
```

```
B b = new B();
```

```
A a = new A();
```

```
a.setB(b);
```

Dependency

Injection

# 의존성 주입 프레임워크 (dependency injection)

// 운영환경

```
var attendee = new Attendee(new ConferenceWebSvc(), new  
Messenger(), id);
```

// 개발(테스트) 환경

```
var attendee = new Attendee(fakeService, fakeMessenger, id);
```

# 의존성 주입 프레임워크 (dependency injection)

```
DiContainer = function() {  
};
```

예

```
// 인젝터블명, 의존성 명을 담은 배열, 인젝터블 객체를 반환하는 함수  
DiContainer.prototype.register = function(name, dependencies,  
func) {  
    // 처음 버전이라 하는 일이 없다.  
};
```

# 의존성 주입이 필요한 상황

객체 또는 의존성 중 어느 하나라도 DB, 설정 파일, HTTP, 기타인프라 등의 외부 자원에 의존하는가?

객체 내부에서 발생할지 모를 에러를 테스트에서 고려해야 하나?

특정한 방향으로 객체를 작동시켜야 할 테스트가 있는가?

서드파티(**third-party**) 제공 객체가 아니라 온전히 내가 소유한 객체인가?

# 의존성 주입 프로세스

1. 애플리케이션이 시작되자마자 각 인젝터블(**injectable**)명을 확인하고 해당 인젝터블이 지닌 의존성을 지칭하며 순서대로 **DI** 컨테이너에 등록한다.
2. 객체가 필요하면 컨테이너에 요청한다.
3. 컨테이너는 일단 요청받은 객체와 그 의존성을 모두 재귀적으로 인스턴스화 한다. 그런다음 요건에 따라 필요한 객체에 각각주입한다.

# call, apply

this 바인딩 이름

call(this, 인자)

apply(this, [배열])

# 의존성 주입 프레임워크 활용

예

```
var attendee = new Attendee(new ConferenceWebSvc(), new  
Messenger(), id)
```



# 애스팩트 툴킷 (Aspect Toolkit)

어드바이스(advice) : 배포할 코드 조각

애스팩트 (aspect) or 횡단관심사 (cross-cutting concern) : 어드바이스가  
처리할 문제

```
Aop.around('getSuggestedTicket', cacheAspectFactory())
```

# AOP

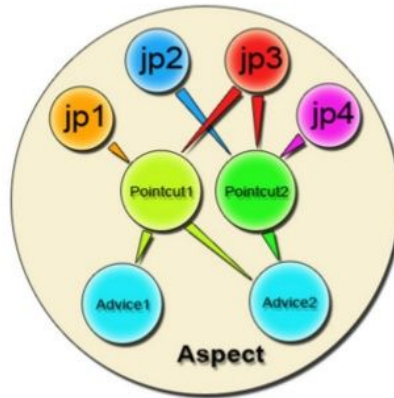
함수를 단순히 유지  
코드를 **DRY**하게 해줌

핵심 : 함수 실행타겟을 가로채 다른 함수(어드바이스)를 실행하기 직전 이나  
직후, 또는 전후에 실행하는 것

# AOP

## AOP concepts

- aspect
- advice
- pointcut
- join point



# 코드 검사도구

OH

The logo for JS Hint, featuring the text "JS Hint" in a bold, sans-serif font. The "JS" is white and set against a light gray square background, while "Hint" is light gray and set against a dark gray square background.

JS Hint

OHIO

'use strict'