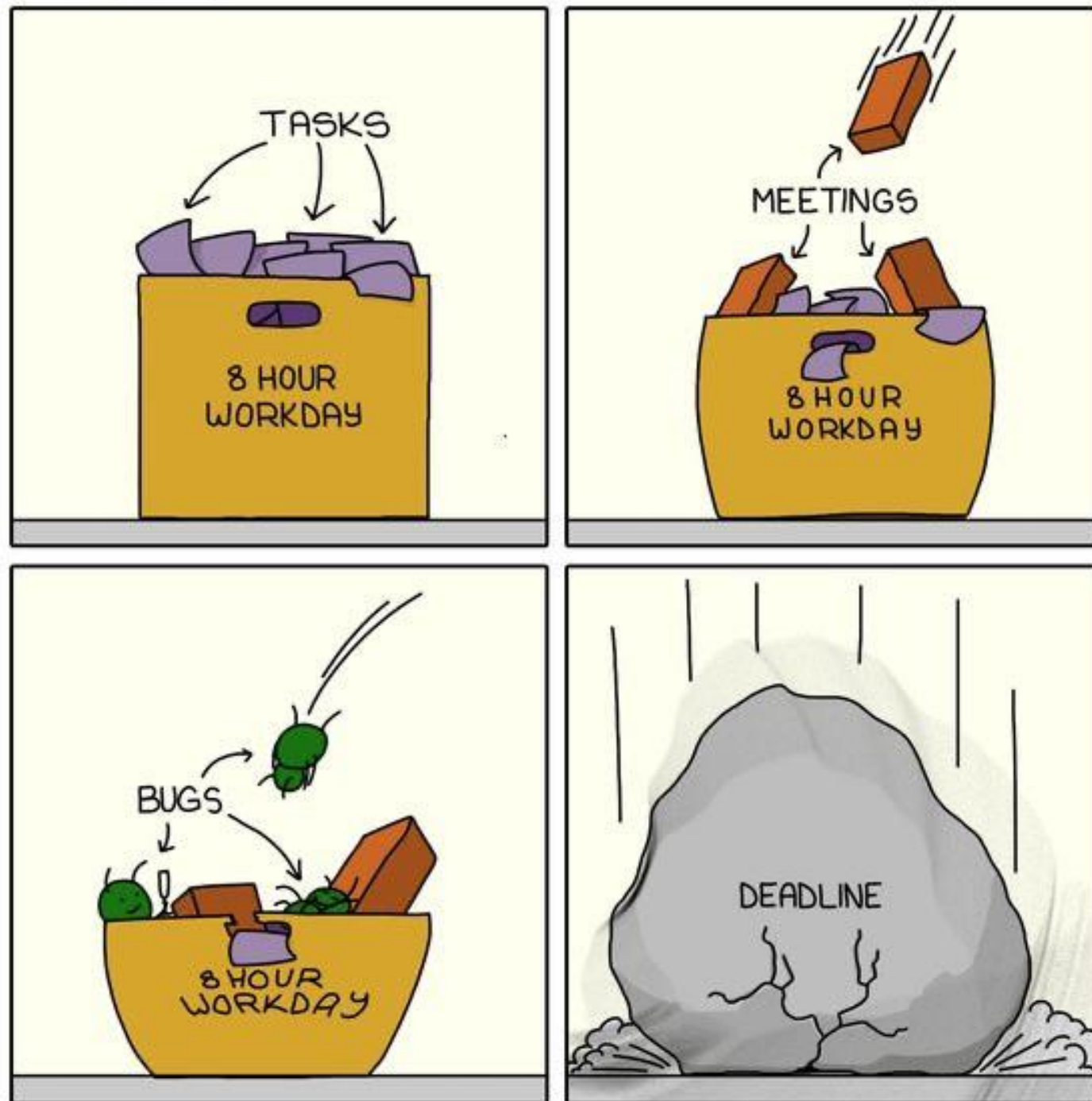


Sesión S11:

Planificación de pruebas

9 TO 5



MONKEYUSER.COM

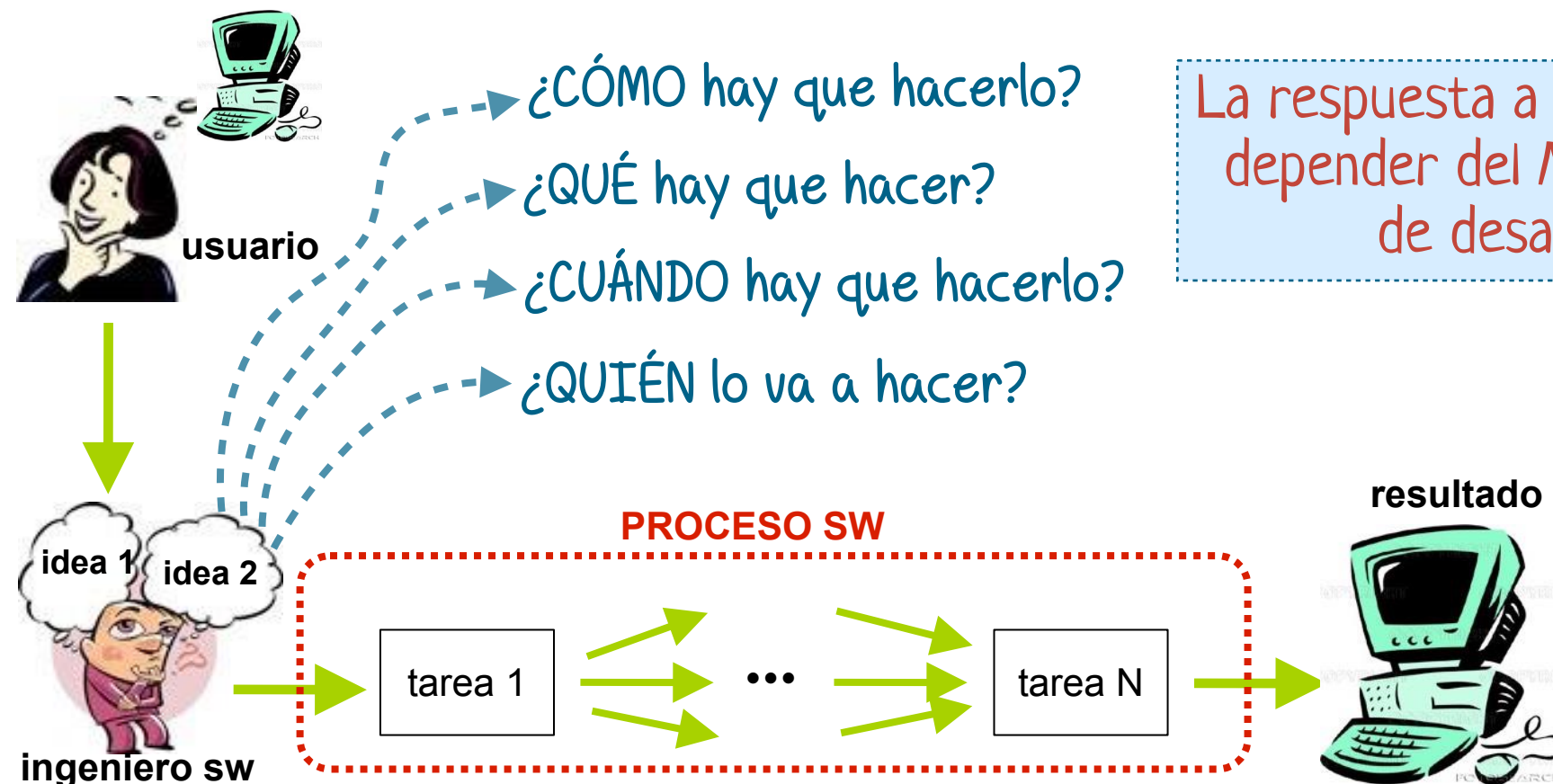
Planificación

- Planificación del proyecto
- Efectividad y alcance de las pruebas
- Proceso de desarrollo y niveles de pruebas
- Proceso de pruebas
- Las pruebas en diferentes modelos de proceso
- Pruebas y diseño: TDD vs BDD
- Otras prácticas de pruebas: Integraciones continuas (CI)

Vamos al laboratorio...

LA IMPORTANCIA DE LA PLANIFICACIÓN

- Cuando se **planifica** un proyecto, aunque el propósito siempre es el mismo...



La respuesta a estas preguntas va a depender del **MODELO** de proceso de desarrollo elegido

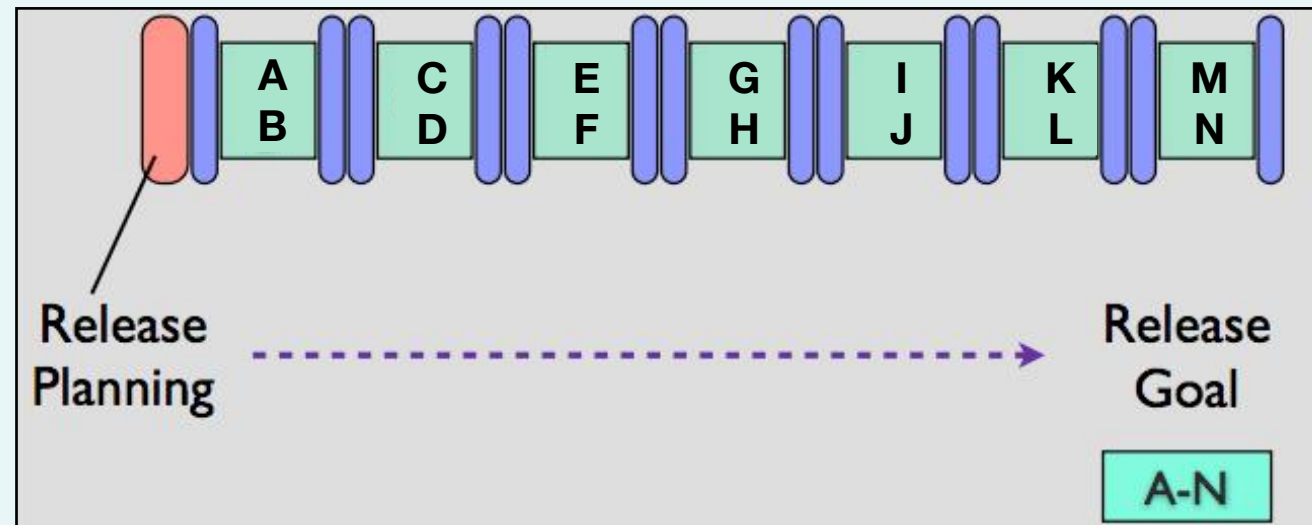
Las pruebas **SIEMPRE** formarán parte de la planificación del proyecto!!!!

- ... se hace de forma diferente dependiendo del **modelo de proceso**:
 - Planificación **predictiva** vs. **adaptativa**
 - Los modelos iterativos y ágiles realizan una planificación adaptativa
 - Se establecen diferentes **niveles de planificación**: cada modelo de proceso considera determinados **horizontes**:
 - Los modelos ágiles planifican como mínimo a nivel de día, iteración y release

PLANIFICACIÓN PREDICTIVA VS. ADAPTATIVA

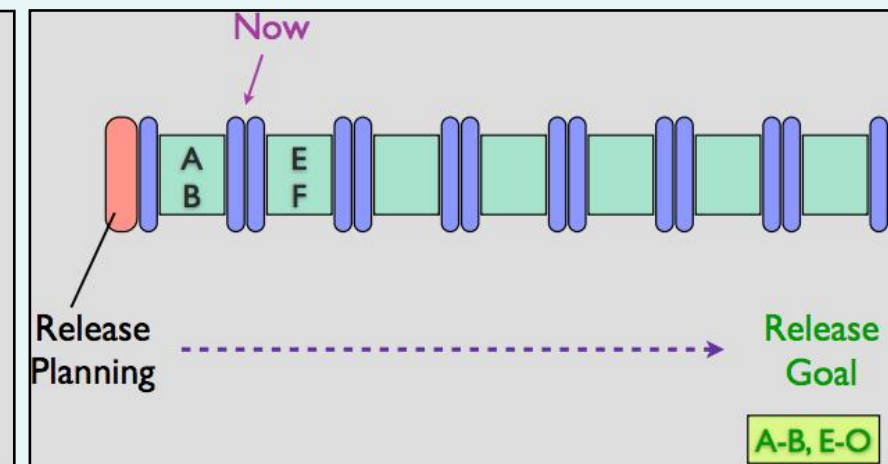
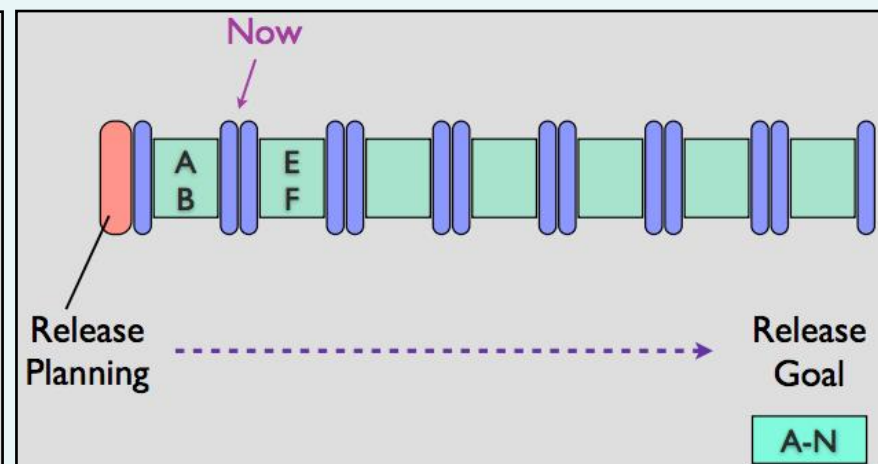
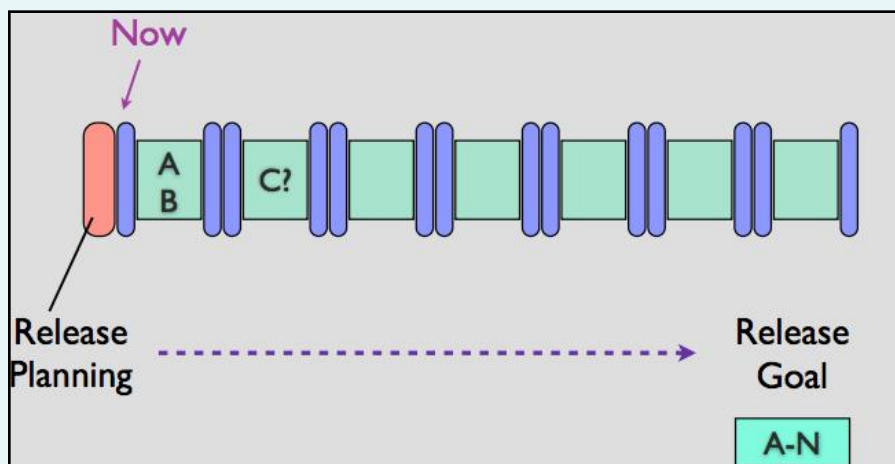
Imágenes adaptadas de: http://www.odd-e.com/material/2012/07_mda_nanyang/short_intro_agile.pdf

Predictiva



Soporta muy mal los cambios!!!

Adaptativa



No es posible tener claras todas las "variables" que intervienen en el desarrollo de un proyecto al comienzo del mismo (cono de incertidumbre), como por ejemplo requerimientos específicos, los detalles de la solución, cuestiones sobre el personal del proyecto, etc.



Un plan ADAPTATIVO intenta encontrar un equilibrio entre el esfuerzo invertido en realizar el plan, frente a la información (conocimiento) disponible en cada momento. Proporciona "agilidad": resulta "sencillo" incluir cambios!!!

P

MÚLTIPLES NIVELES DE PLANIFICACIÓN (I)

Un plan con muy poca exactitud es incontrolable

P

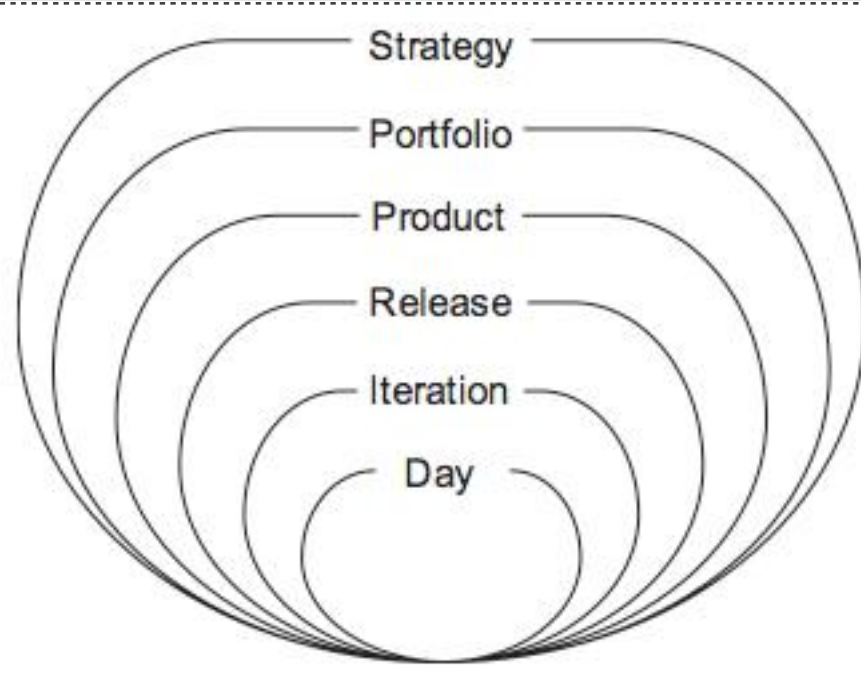
- Cuando nos marcamos objetivos, es importante recordar que no podemos "ver más allá del horizonte" y que la **exactitud** en nuestro plan decrecerá rápidamente tanto más cuanto más sobrepasemos dicho horizonte
 - Un proyecto "está en riesgo" si su planificación se extiende más allá del horizonte del planificador y no incluye tiempo para que éste "levante la cabeza", vuelva a mirar al nuevo horizonte, y realice los ajustes necesarios.

Imagen extraída de: Agile estimating and planning. Chap 3

Release: considera las historias de usuario que serán desarrolladas en la SIGUIENTE entrega del desarrollo al cliente

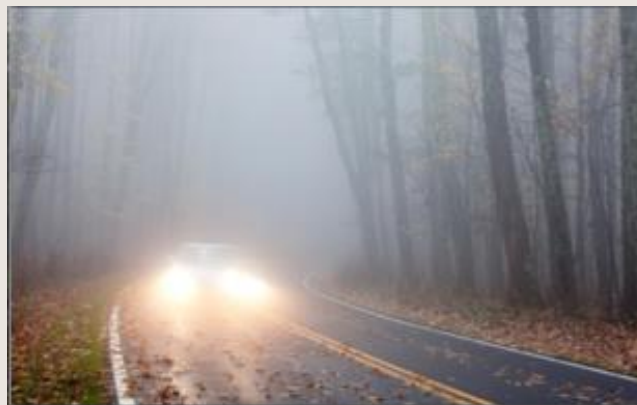
Product: considera la evolución de posteriores "releases"

Portfolio: considera la selección de desarrollos dentro de la estrategia de la empresa (desarrolladora)



Los modelos ágiles planifican como mínimo a nivel de **día**, **iteración** y **release**

- Cada modelo de proceso considera determinados horizontes. Cada horizonte proporciona una "visibilidad" adecuada para el correcto progreso del desarrollo del proyecto



Con una mala "visibilidad" no es posible planificar correctamente!!!



P



Imágenes extraídas de: The art of agile development. James Shore. 2008. Cap. 3

- 

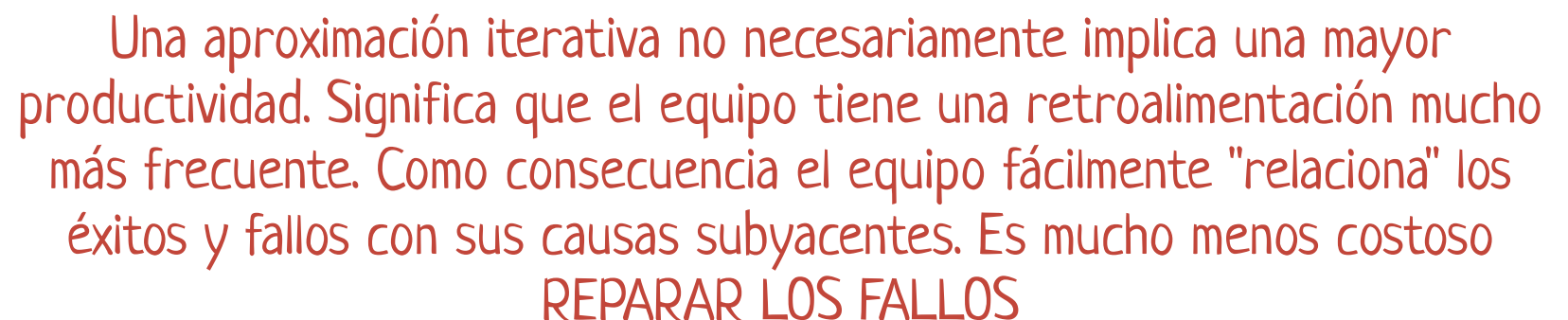
\$



\$



\$ = Potential release



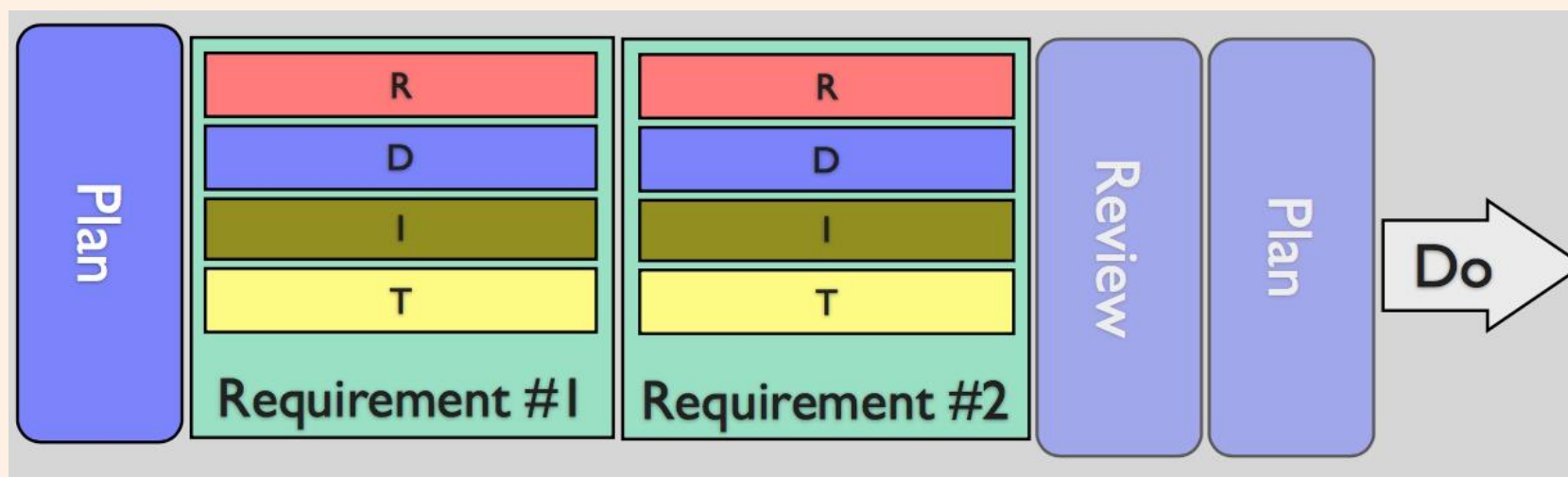
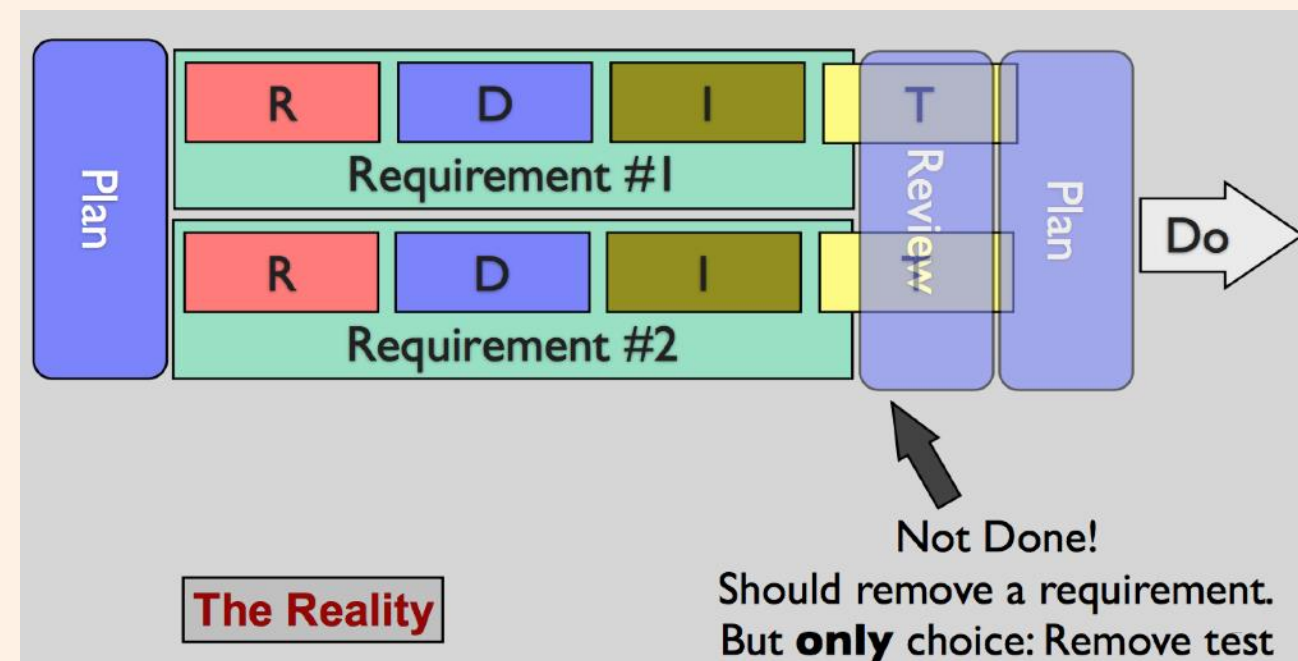
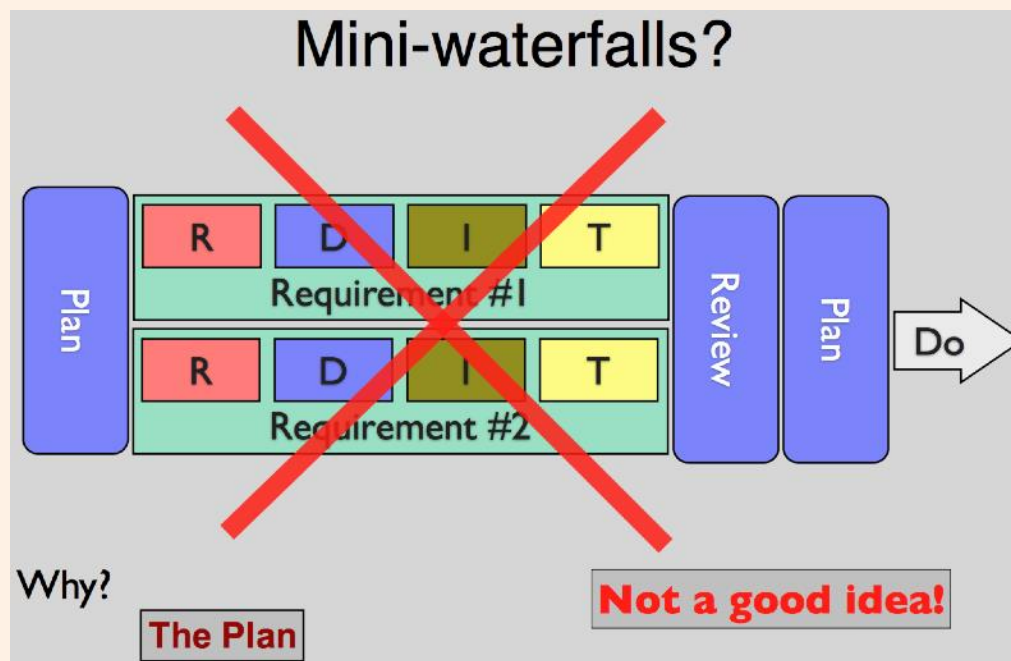
ITERACIONES Y TIME-BOXING

En un modelo iterativo es **FUNDAMENTAL** que las iteraciones sean del mismo "tamaño" y que sean time-boxed

¿Quién decide lo que hay que hacer en la siguiente iteración?

Los modelos iterativos, en general, están "conducidos" por el cliente (driven by the customer). Esto es importante puesto que el cliente puede validar sus expectativas cuanto antes

Las iteraciones deben ser SIEMPRE **time-boxed**: nunca se retrasa el tiempo de entrega, es preferible y es mucho más sencillo cambiar el "scope"



Es un **ERROR** el planificar una iteración como una mini-cascada. Si lo hacemos así, no será posible cambiar el "scope" sin repercutir negativamente en el éxito del proyecto

P

ALCANCE Y EFECTIVIDAD DE LAS PRUEBAS

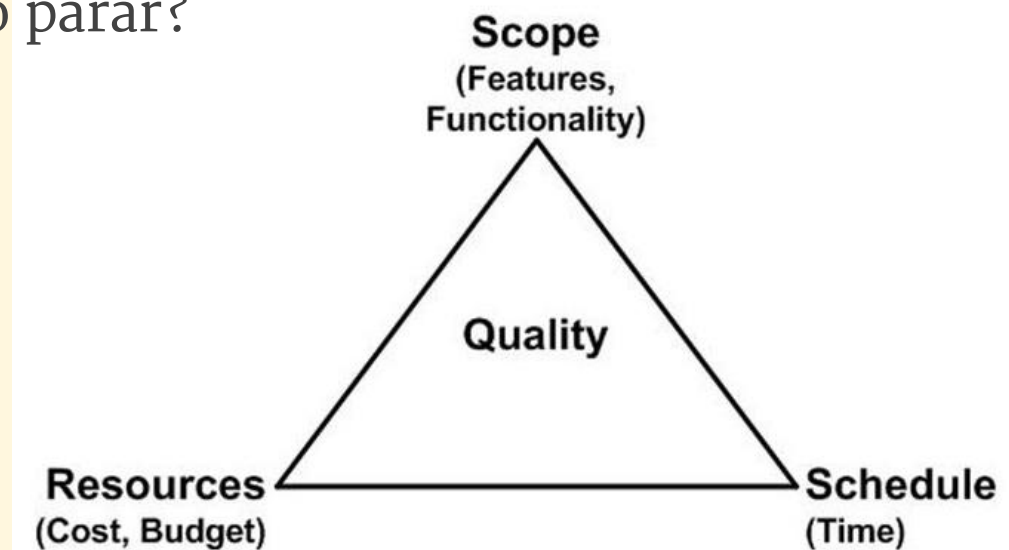
Para planificar las pruebas es importante tener en cuenta las siguientes cuestiones:

P

○ ¿Cuántas pruebas son suficientes, y cómo decidir cuándo parar?

- Factores para tomar la decisión: triángulo de recursos

El desarrollo del software debe equilibrar los tres vértices del triángulo: tiempo, dinero y funcionalidad. Estos tres recursos INFLUENCIAN la calidad (propiedades emergentes) que se incluyen (o no) en el software entregado



○ Para conseguir un resultado aceptable hay que:

- **Priorizar**: decidir qué tests son más importantes
- Fijar **criterios** para conseguir unos objetivos de pruebas de forma que sepamos cuándo parar. P.ej. qué áreas van a ser más probadas y con qué cobertura, qué nivel de defectos se van a tolerar en un producto entregado... (**completion criteria**)

○ El objetivo final es asegurar que las pruebas son **EFECTIVAS**

- Un buen test es aquél que encuentra un defecto. Si encontramos un defecto estamos creando una oportunidad de mejorar la calidad del producto

○ El proceso de pruebas debe ser **EFICIENTE**:

- Encontrar el mayor número de defectos con el menor número de pruebas posibles
- Para ello se deben utilizar buenas técnicas de DISEÑO de casos de prueba

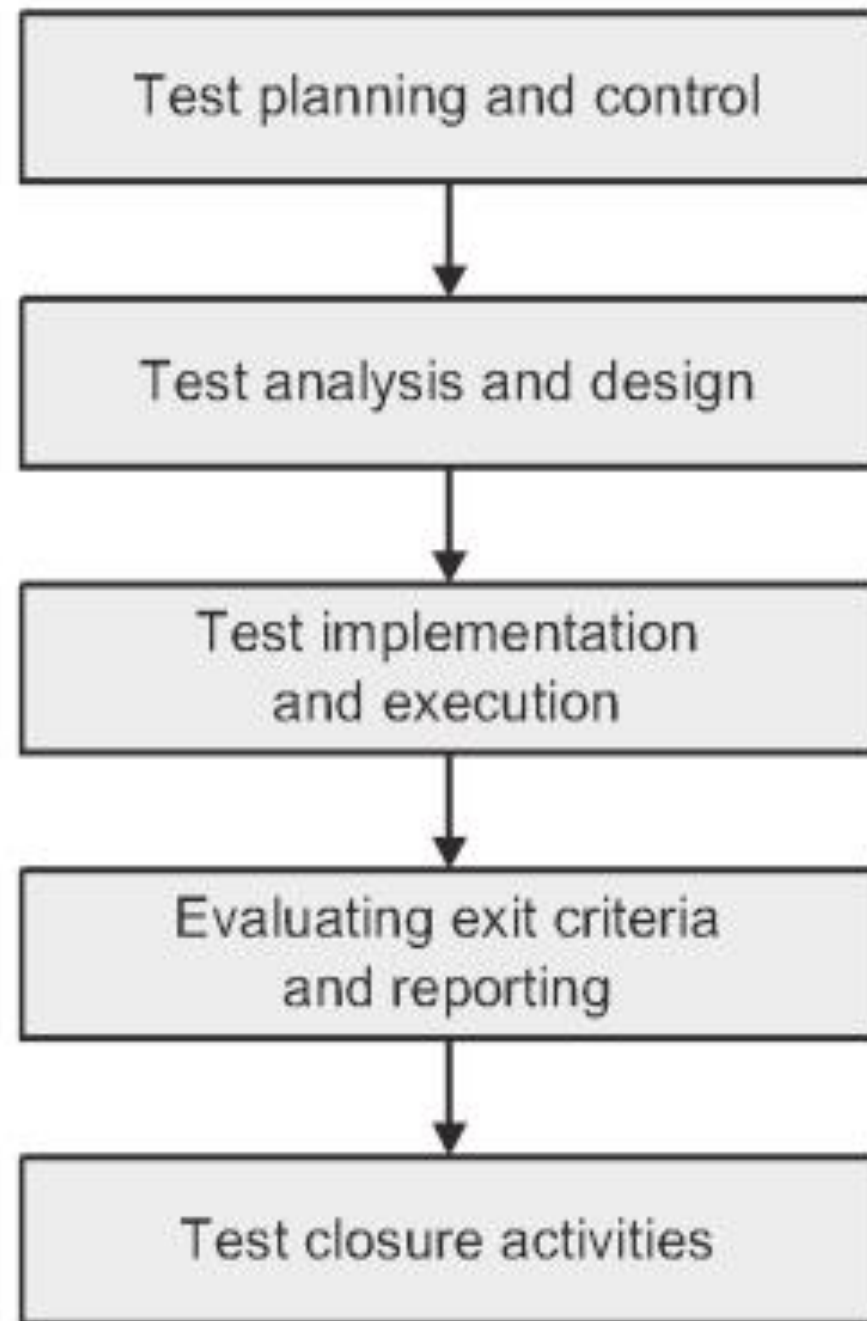
EL PROCESO DE PRUEBAS

Recuerda que los objetivos tienen que ser cuantificables !!



OBJETIVOS DEL PROCESO DE PRUEBAS

- ➡ Demostrar que el software satisface las expectativas del cliente
- ➡ Descubrir situaciones en las que el comportamiento del software es incorrecto, indeseable, o no conforme a las especificaciones



- ➡ Se determina ¿QUÉ? se va a probar, ¿CÓMO?, ¿QUIÉN? y ¿CUÁNDO? (**planning**)
- ➡ Se determina QUÉ se va a hacer si los planes no se ajustan a la realidad (**control**)
- ➡ Se determina qué CASOS DE PRUEBA se van a utilizar
- ➡ Un caso de prueba es un DATO CONCRETO + RESULTADO ESPERADO
- ➡ Se implementan y ejecutan los tests. Es la parte más visible, pero no es posible que los test sean efectivos sin realizar los pasos anteriores
- ➡ Se verifica que se alcanzan los *completion criteria* (p.ej 85% de cobertura) y se genera un informe
- ➡ En este punto las pruebas ya han finalizado. Se trata de asegurar que los informes están disponibles, ...

P

NIVELES DE PRUEBAS

Tenemos que integrar las actividades de pruebas con el resto de actividades de desarrollo en el plan del proyecto

Secuencia temporal de niveles de pruebas (DINÁMICAS)

P



VERIFICACIÓN. Objetivo: encontrar defectos Realizada por los desarrolladores				VALIDACIÓN. Objetivo: ver en qué grado se satisfacen las expectativas del cliente. Requieren al usuario
	UNIDAD	INTEGRACIÓN	SISTEMA	ACEPTACIÓN
OBJETIVO (cuantificable)	Encontrar defectos en las unidades. Deben de probarse de forma AISLADA	Encontrar defectos en la interacción de las unidades. Debe establecerse un ORDEN de integración	Encontrar defectos derivados del comportamiento del sistema como un todo.	Valorar en qué GRADO se satisfacen las expectativas del cliente. Basadas en criterios de ACEPTACIÓN (prop. emergentes) cuantificables
DISEÑO	Camino básico (CB) Particiones equivalentes (CN)	Guías (consejos) en función de los tipos de interfaces (CN)	Basado en casos de uso (CN) Transición de estados (CN)	Basado en requerimientos (CN) Basado en escenarios (CN) Pruebas de rendimiento (CN) Pruebas α y β (CN)
IMPLEMENTACIÓN	Java, Maven, JUnit, EasyMock	Java, Maven, JUnit, DbUnit	Java, Maven, Junit, DbUnit, Webdriver	Java, Maven, Junit, Webdriver. JMeter Usuario (α y β)

Sesión 11: Planificación de pruebas

en un plan de pruebas hay que decidir QUÉ, CÓMO, CUÁNDO Y QUIÉN, para cada celda de la tabla (actividades de diseño + implementación)

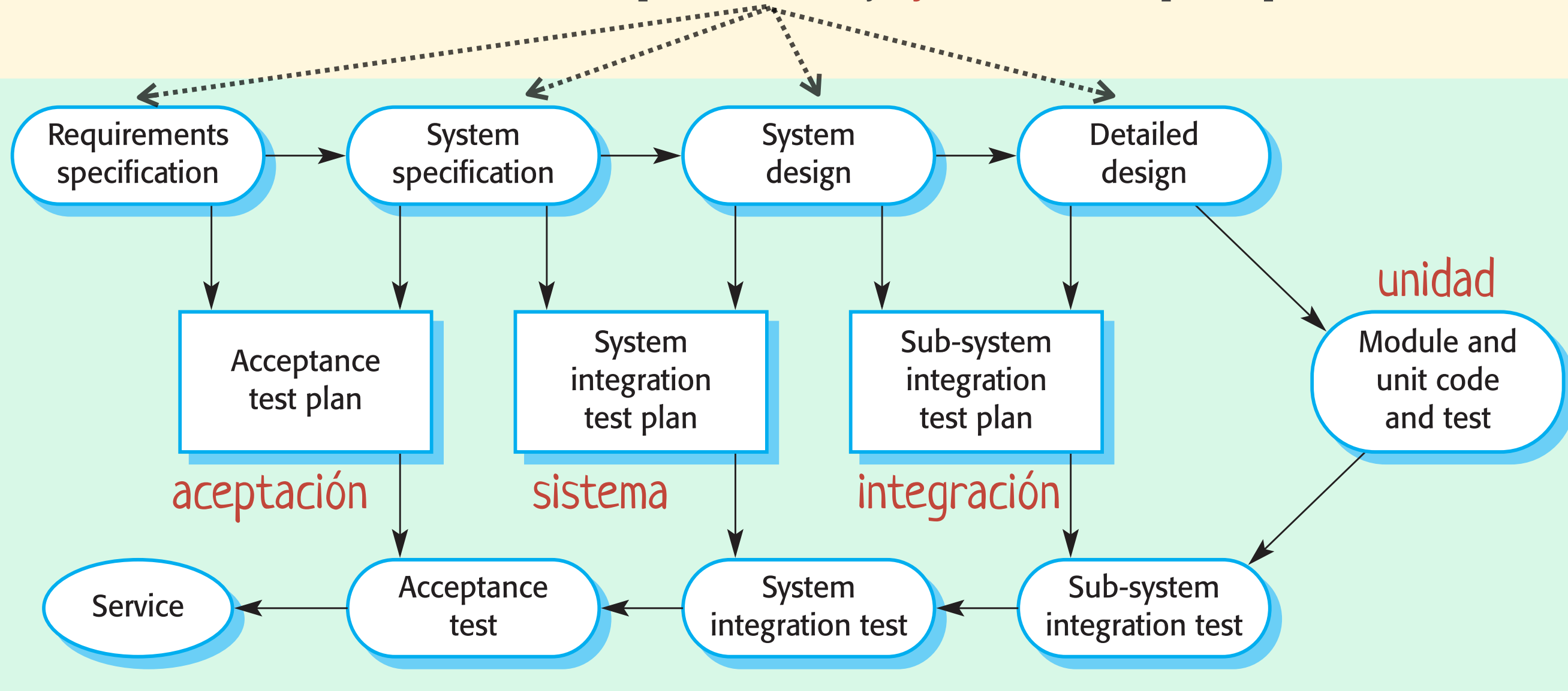
PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS NIVELES DE PRUEBAS

PROCESO

RESULTADO DEL PROCESO

Es importante conocer:

- **CUÁNDO** se debe realizar cada **TIPO** de prueba
- Qué artefactos son necesarios para **diseñar** y **ejecutar** cada tipo de pruebas



Tiempo

ESPECIF.
REQUERIM.

PUESTA EN
SERVICIO

Los procesos de DISEÑO y AUTOMATIZACIÓN de cada nivel de pruebas pueden estar muy "separados" en el tiempo



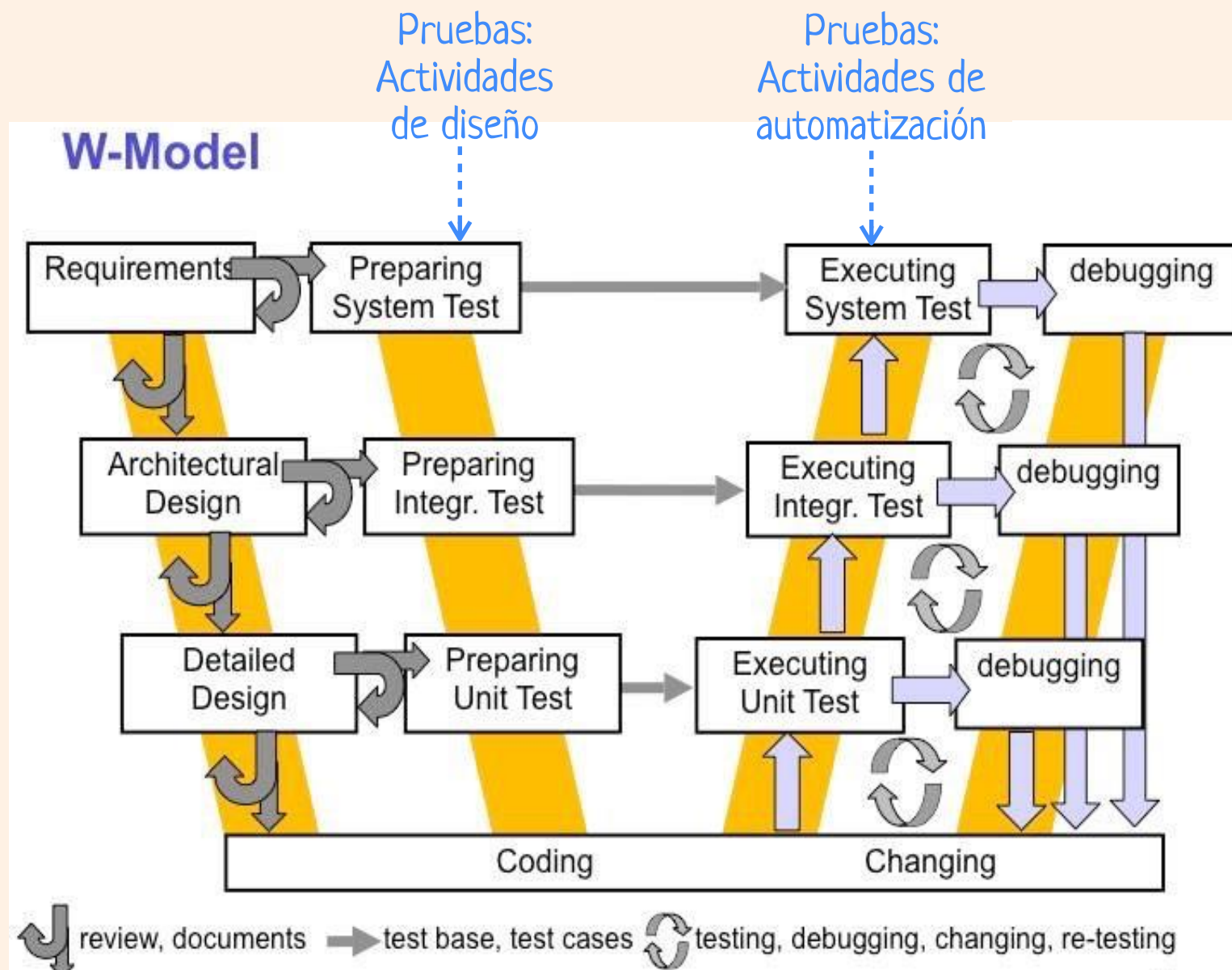
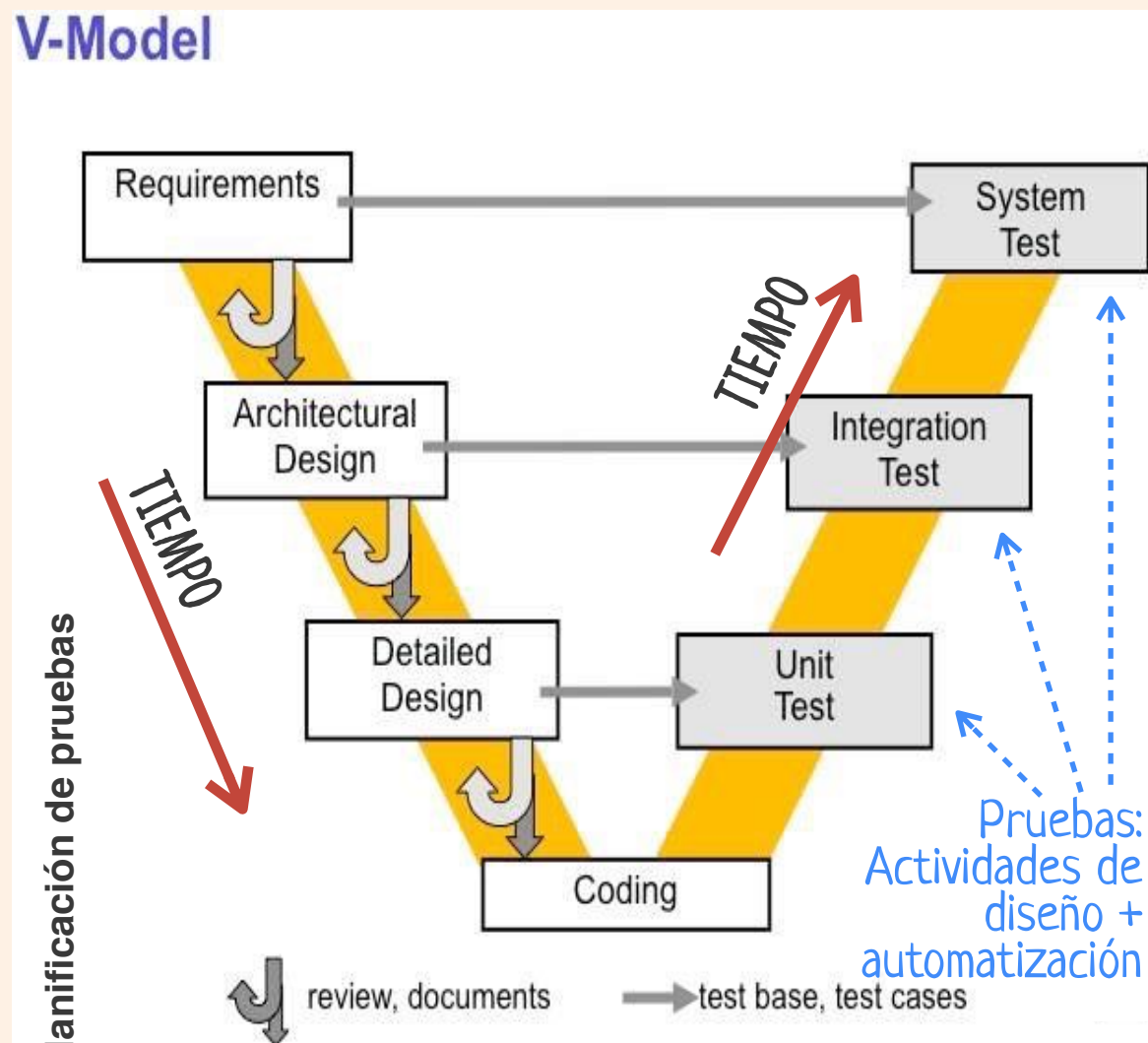
PRUEBAS EN MODELOS SECUENCIALES

Un modelo secuencial
usa un único plan



- Se trata de incluir en el plan de desarrollo las actividades de pruebas. Se debe contemplar un equilibrio entre las pruebas estáticas y las dinámicas

PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS EN UN MODELO DE DESARROLLO SECUENCIAL



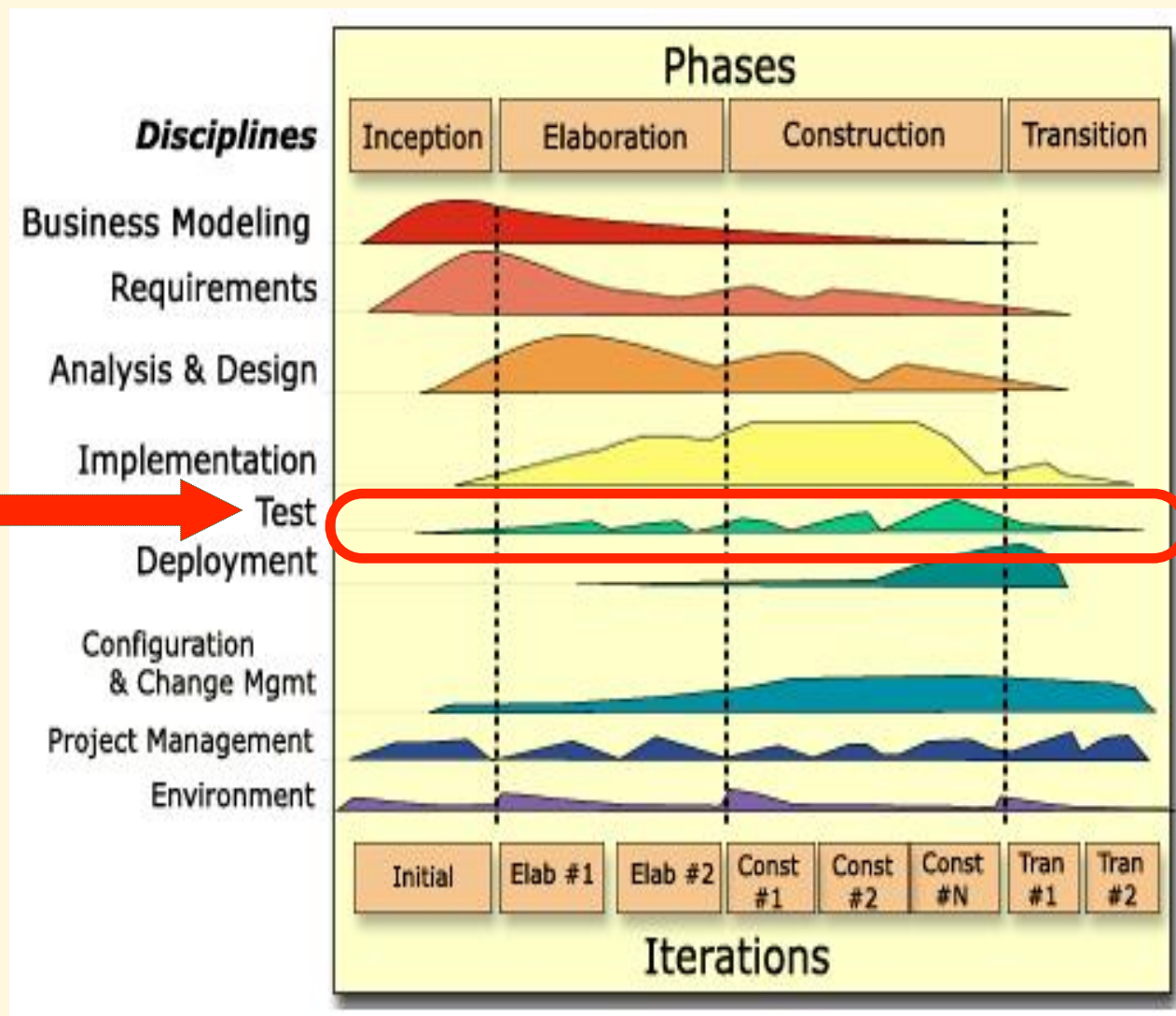
En las imágenes faltan las pruebas de aceptación

PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS Y ÁGILES (I)

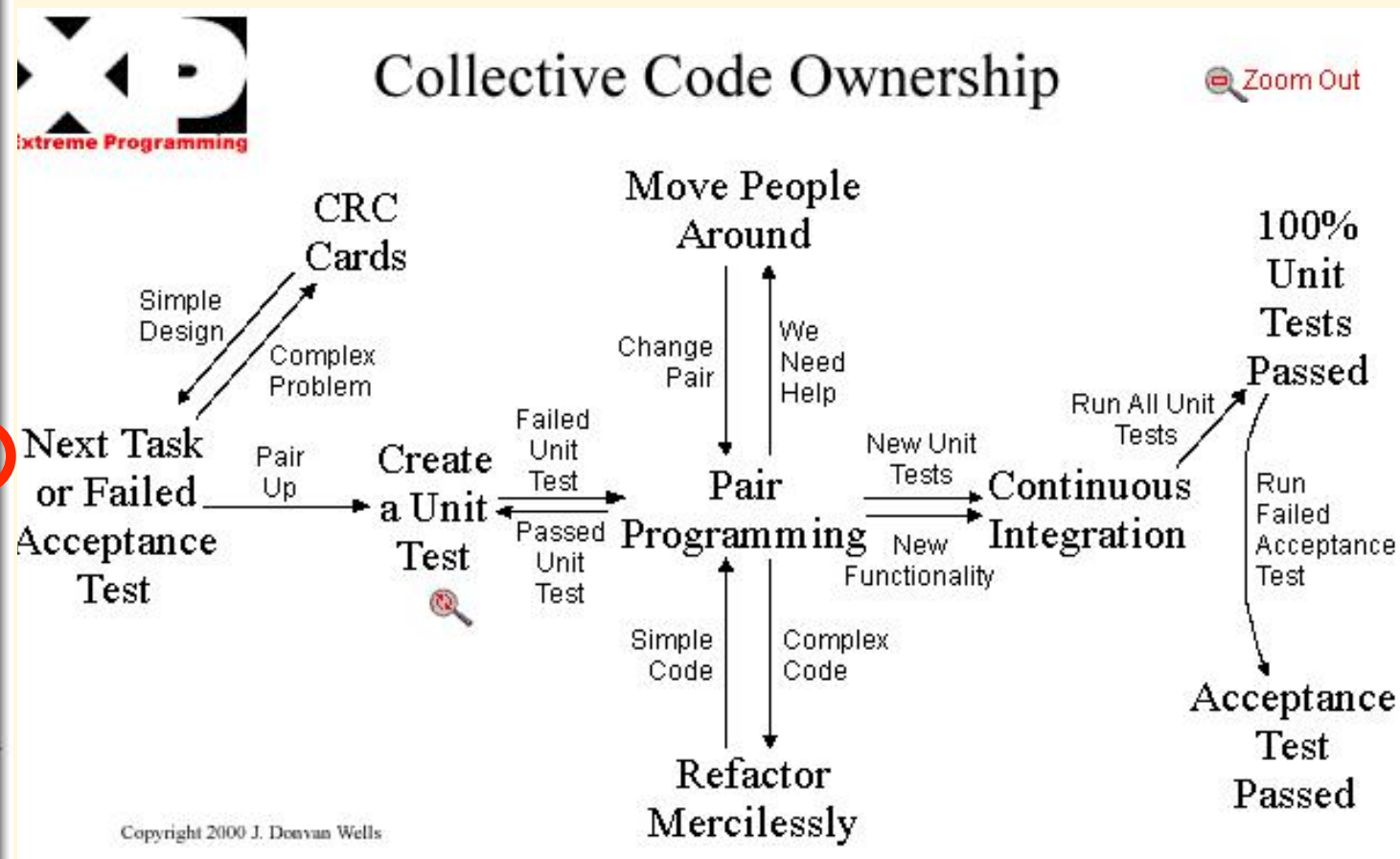
- En modelos **iterativos**, las pruebas se planifican a nivel de ITERACIÓN y RELEASE (una release está formada por un conjunto de iteraciones)

PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS

Modelo UP



Modelo XP



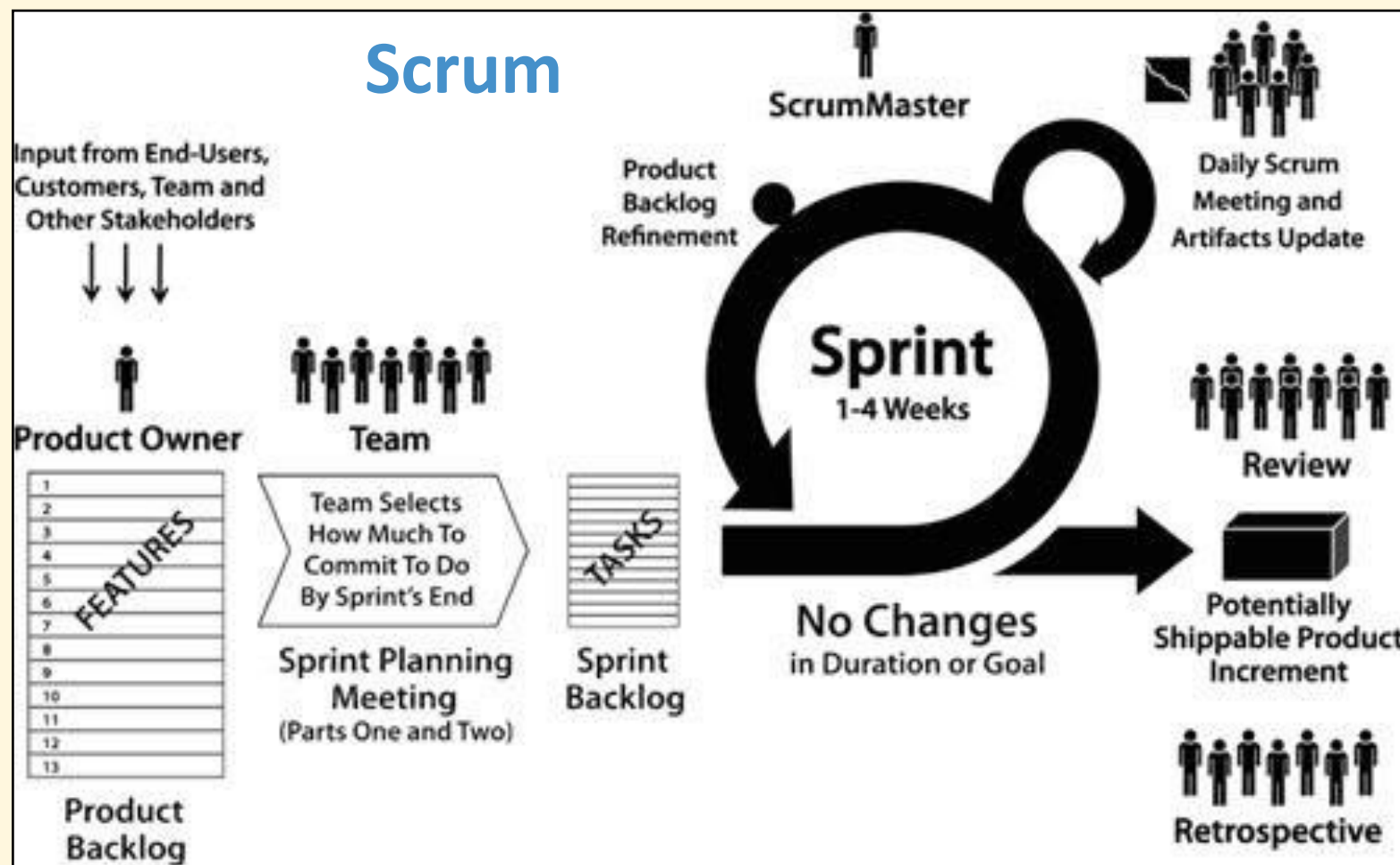
Cada RELEASE se divide en 4 fases. Cada fase contiene una o más ITERACIONES

En modelos ágiles, las pruebas se planifican a nivel de DÍA, ITERACIÓN y RELEASE

PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS Y ÁGILES (II)

El **product owner** es responsable de conseguir el máximo valor de negocio del producto

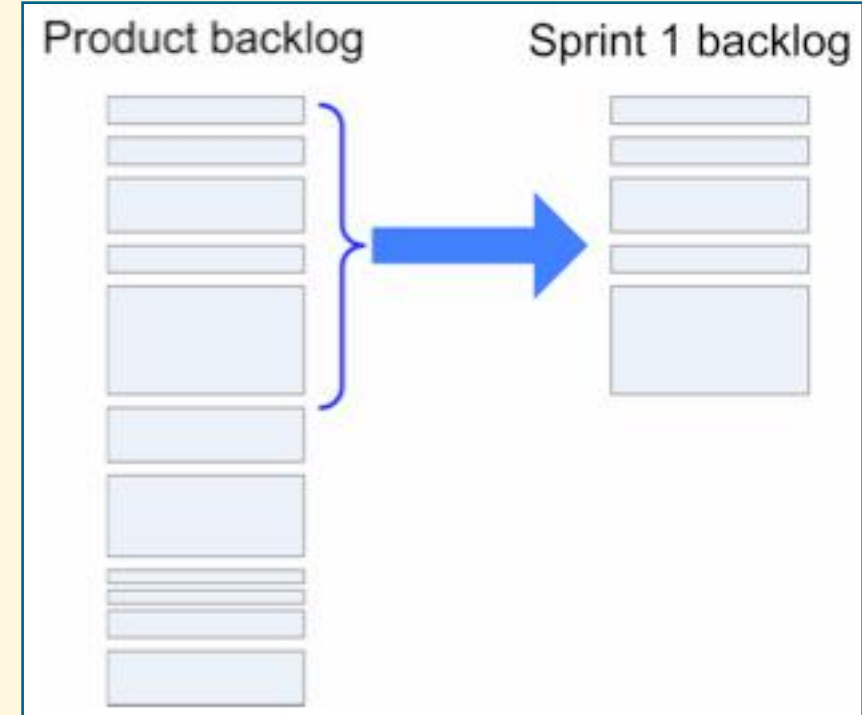
Product backlog: Lista de requerimientos priorizados por su valor de negocio (los valores más altos al principio de la lista).



El **scrumMaster** es el que actúa como guía del grupo durante el proceso, "protege" al grupo del exterior, y sirve como ayuda al mismo. NO es un gestor de proyectos

En un proceso Scrum NO hay una fase de testing "separada" del resto de actividades del desarrollo.

Cuando un desarrollador termina una historia de usuario, los tests tienen que estar preparados para su ejecución. Si el test pasa, la historia es aceptada y se pasa a la siguiente. Una vez que se han probado todas las historias y han pasado los tests, se da por concluido el sprint y se pasa al siguiente



P

¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN XP? (I)

Se planifica en varios niveles

P

○ **Story cards:** contienen historias de usuario. Representan características requeridas por el usuario (no casos de uso o escenarios). Se centran en el "beneficio" o resultado (value) que se pretende obtener. Deben describir un objetivo que permita a los testers evaluar una implementación exitosa de la misma. El formato suele ser:

□ As an [actor] I want [action] so that [achievement]. For example: As a Facebook member, I want to set different privacy levels on my page so that I can control who sees my page.

○ Task list: lista de tareas para las story cards de una iteración

nº story Story card prioridad

Task board

ITERACIÓN (≈ 1 semana)

7

10

As a

I would like

So that

esfuerzo

150

Criterios de aceptación

Acceptance Criteria:

- Criteria one

- Criteria two

- Criteria three

Historias de usuario

Tareas

Story	To Do	Tests Ready	In Process	To Verify	Hours
As a user, I can... 5	Code the... 8 Code the... 5 Test the... 6	✓	Code the... SC 6 Code the... DC 4	Code the... LC 4	33
As a user, I can... 2	Code the... 8 Code the... 5				13
As a user, I can... 3	Code the... 3 Code the... 6	✓	Code the... MC 4		13

Las historias de usuario se **priorizan** según su valor de negocio. El conjunto de historias de usuario proporcionan la visión del producto.

P

¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN XP? (II)

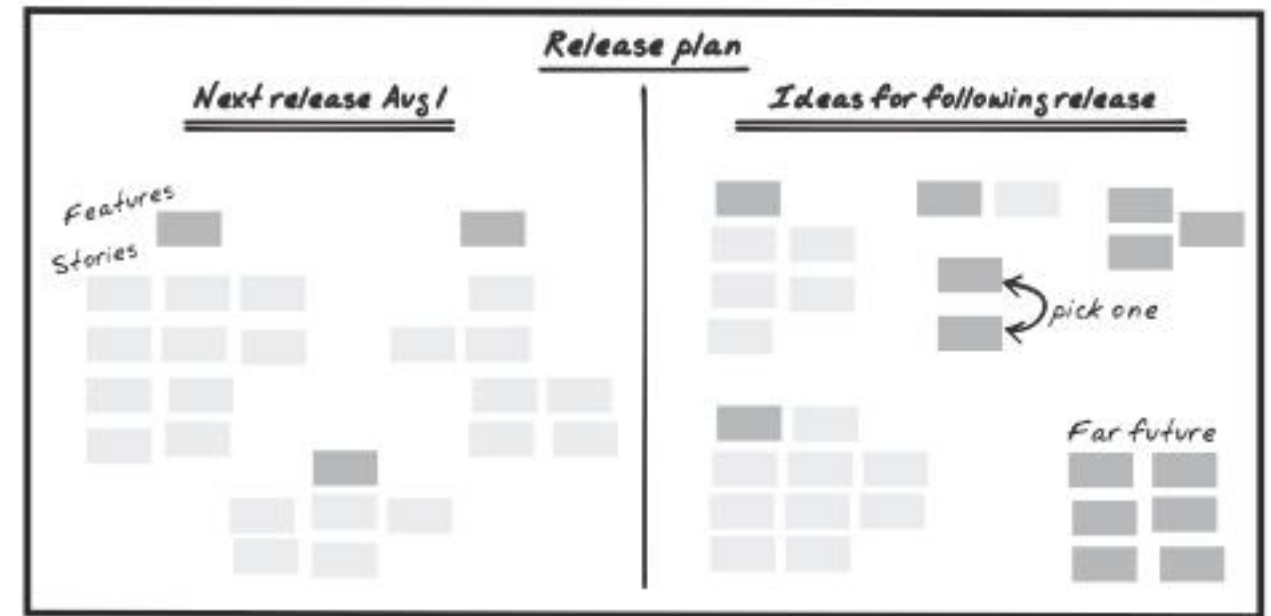
P

Release plan board

entrega = release

Primero se crea el plan de entregas, consistente en una lista de **historias de usuario** priorizadas por su valor de negocio (los valores más altos al principio de la lista). Se obtiene como resultado del proceso denominado *planning game*

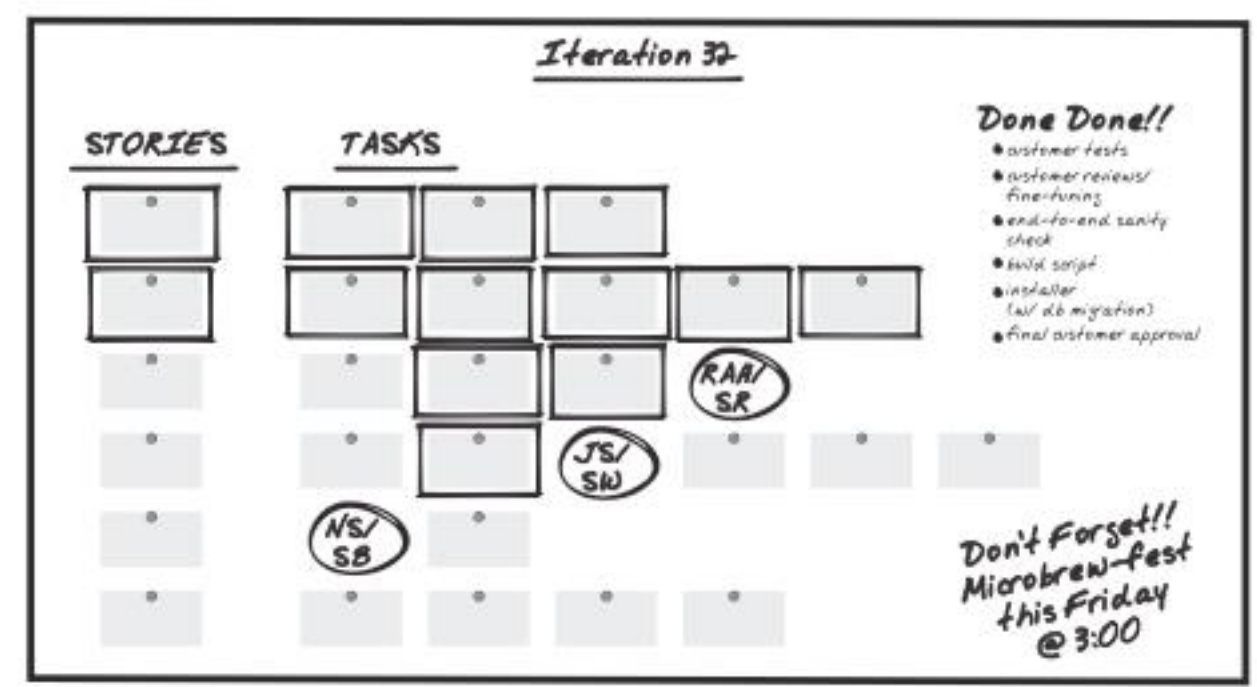
No se asignan recursos (¿quién?), ni tiempo (¿cuándo?) hasta que comience cada iteración



Iteration plan board

Las historias de usuario se dividen en **tareas** concretas y son desarrolladas por los programadores. Cuando se empieza a trabajar en una tarea, el programador "pega" la tarjeta del tablero en su ordenador, dejando sus iniciales. Cuando la tarea se termina, se vuelve a colocar en el tablero y se marca en verde

Cada TASK tiene asociado un conjunto de TESTS (en el reverso de la tarjeta)



P

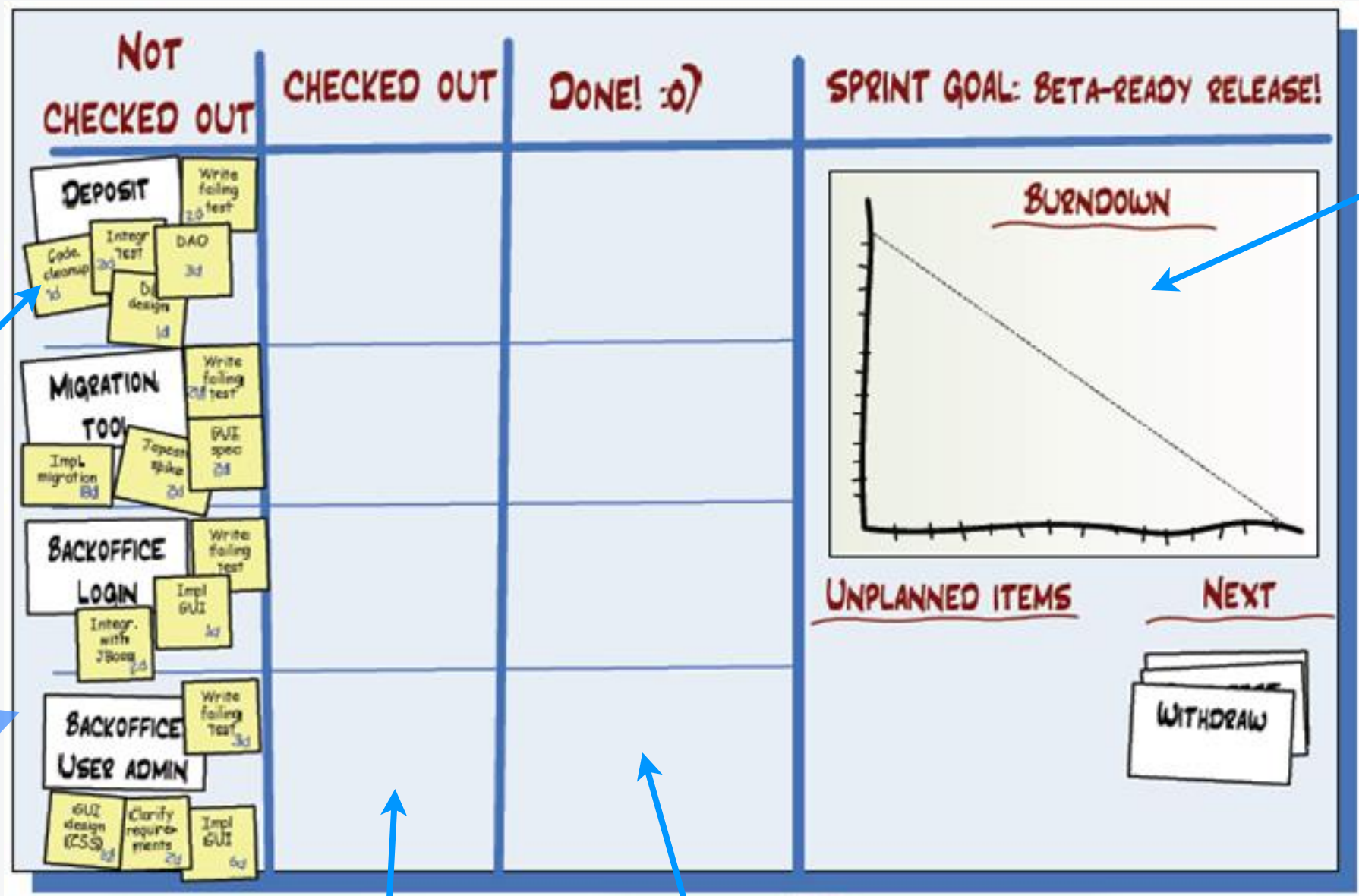
¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN SCRUM?

SPRINT (3-4 semanas)

Gráfico de seguimiento

Scrum task board

Cada TASK tiene asociado un conjunto de TESTS (en el reverso de la tarjeta)



Pila sprint: Lista de historias de usuario + tareas

Tareas en proceso

Una tarea se marca como DONE cuando pasa los tests

Dichos tests constituyen los criterios de aceptación o requerimientos de alto nivel necesarios para que la tarea pase al estado DONE

PRUEBAS Y DISEÑO: TDD

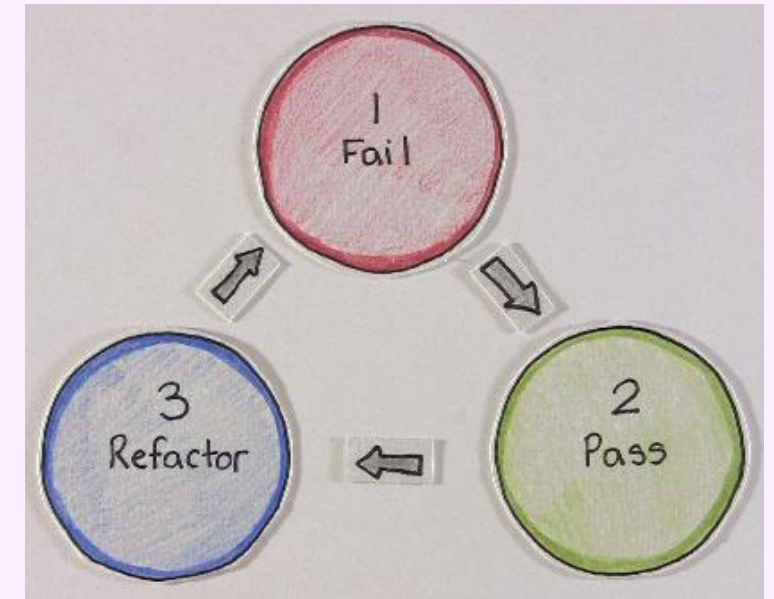
TDD (Test Development Driven) es una práctica de pruebas utilizada en desarrollos ágiles, como por ejemplo XP

Consiste en desarrollar aplicando estos tres pasos:

Paso 1. Escribir una prueba para el nuevo código y ver cómo falla

Paso 2. Implementar el nuevo código, haciendo “la solución más simple que pueda funcionar”

Paso 3. Comprobar que la prueba es exitosa y refactorizar el código



Con TDD el **diseño de la aplicación** “evoluciona” a medida que vamos desarrollando la aplicación

➔ Aproximación tradicional

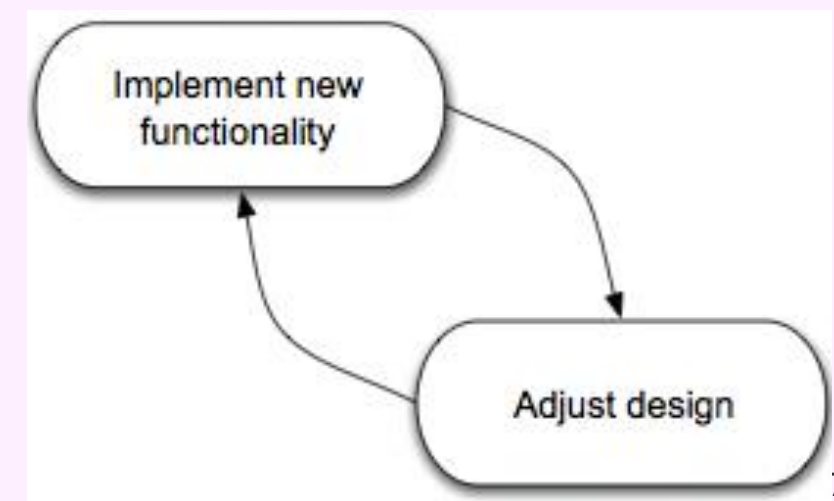


➔ Aproximación TDD



El diseño de la aplicación se realiza de forma incremental ajustando la estructura del código en pequeños incrementos a medida que se añade más comportamiento.

❑ En cualquier momento del desarrollo, el código exhibe el mejor diseño que los desarrolladores pueden concebir para soportar la funcionalidad actual





Ver <http://xunitpatterns.com/Philosophy%20Of%20Test%20Automation.html>

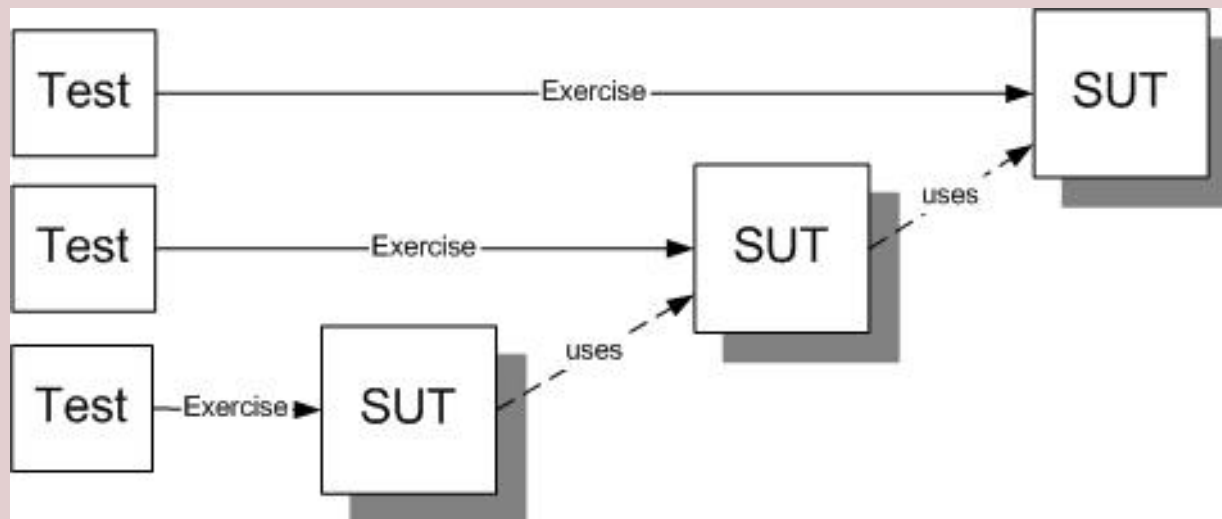
CLASSICAL VS MOCKIST TDD

Ver <http://martinfowler.com/articles/mocksArentStubs.html>

- La aproximación “clásica” de TDD consiste en utilizar objetos reales siempre que sea posible, y utilizar stubs (u otro “doble”) si es “complicado” utilizar el objeto real.

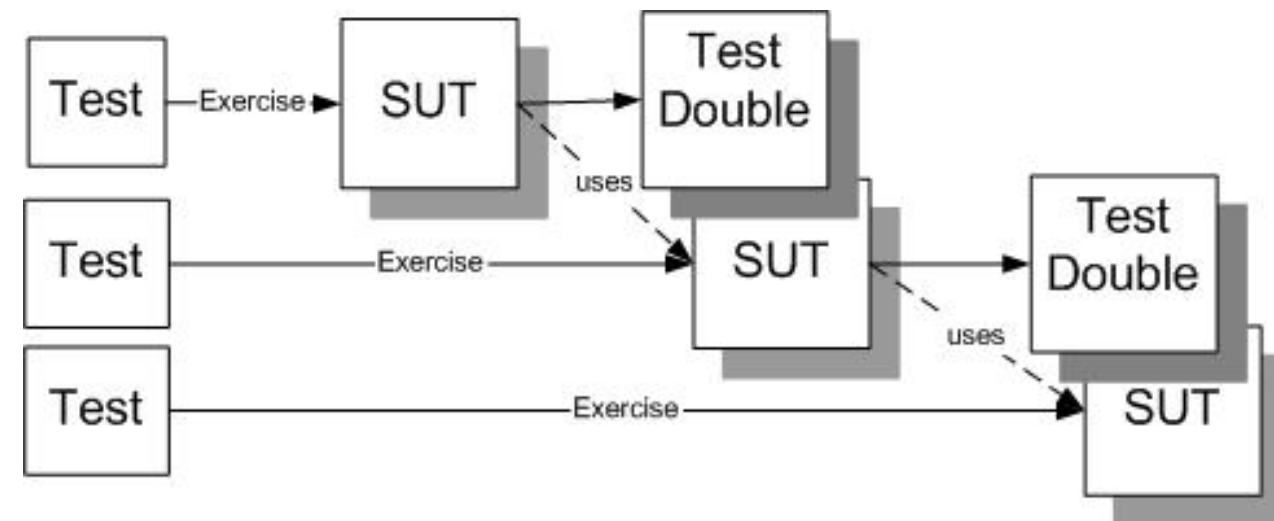
Por ejemplo, cuando estamos probando un método que como parte de su cometido debe enviar un correo

- Esta aproximación soporta un estilo de diseño **INSIDE-OUT**: comenzamos por los componentes de bajo nivel. No necesitamos stubs



- La aproximación “mockist” utilizará siempre un mock para cualquier objeto con un comportamiento interesante

- Como consecuencia de esta aproximación surge lo que se denomina BDD (Behaviour Driven Development). Fué originalmente desarrollado por Dan North como una técnica para ayudar al aprendizaje de TDD, centrando su atención en cómo TDD contribuye a generar el diseño: “El diseño del sistema evoluciona a través de iteraciones a medida que se escriben los tests”
- La aproximación “mockist” soporta un estilo de diseño **OUTSIDE-IN**: comenzamos por los componentes de alto nivel. Utilizaremos mocks para sustituir los componentes de capas inferiores



- El diseño OUTSIDE-IN utiliza verificación basada en el comportamiento (no sólo es necesario especificar el estado inicial y final del objeto a probar, sino también la interacción con sus dependencias)

minimizamos el problema de las dependencias



INTEGRACIONES CONTINUAS (CI)



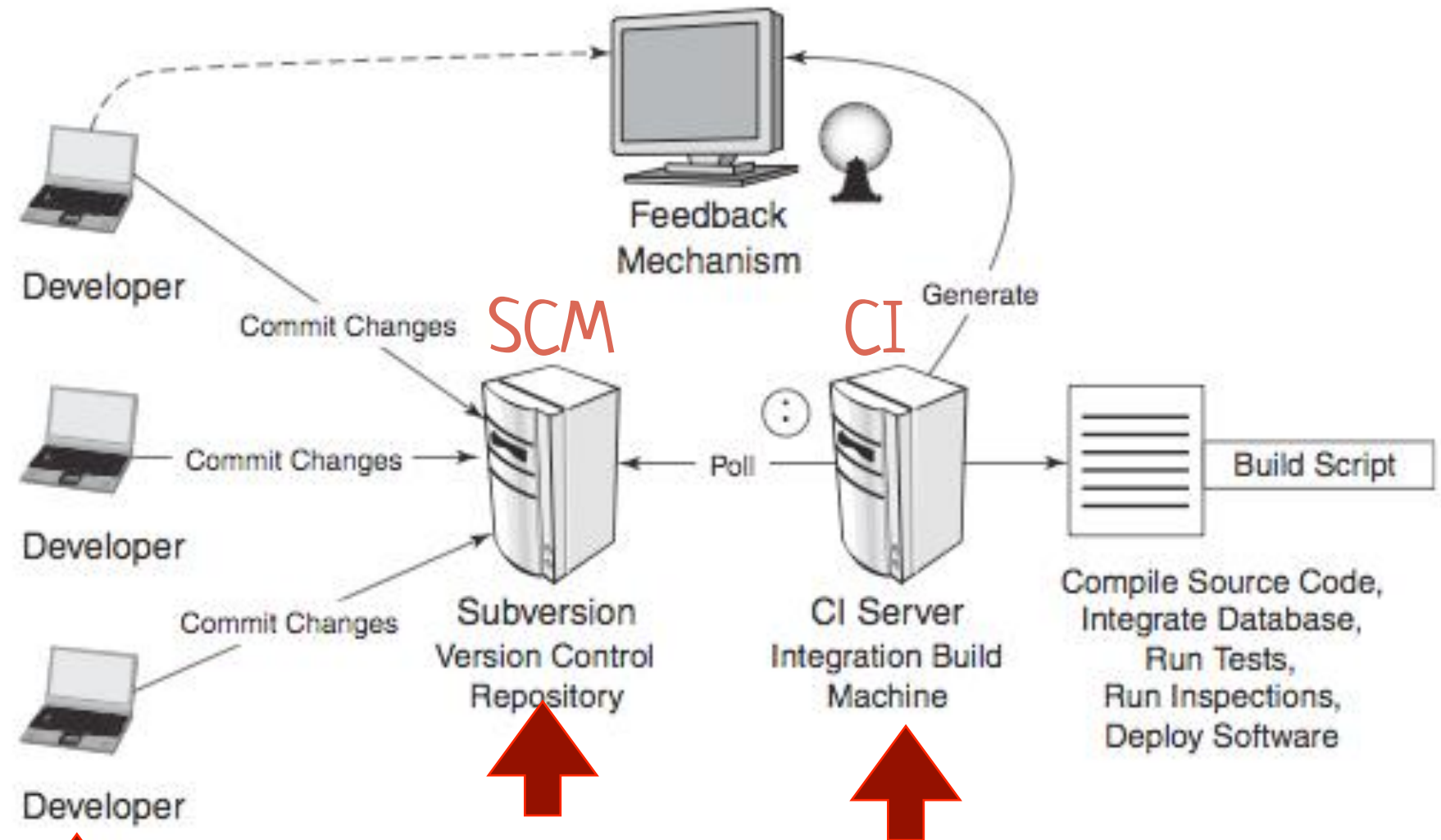
- El término “integración continua” nace con el proceso de desarrollo XP, como una de sus doce prácticas fundamentales
- Las integraciones continuas (**CI**: Continuous Integration) consisten en **INTEGRAR** el código del proyecto de forma ininterrumpida (en ciclos cortos) en una máquina aparte de la de cada desarrollador, la cual debe estar funcionando 24/7
- Si bien la práctica de CI no requiere de una herramienta específica, es habitual utilizar un **Servidor de Integraciones Continuas** para automatizar todo el proceso
- Las integraciones continuas realizan **CONSTRUCCIONES PLANIFICADAS** del sistema
 - Ejecutan el proceso de construcción (a partir de comandos Maven, por ejemplo) tantas veces como queramos y con la frecuencia que deseemos, sin mover ni un dedo.
 - Es importante que se ejecuten a **intervalos regulares lo más cortos posible**. Por ejemplo, supongamos que integramos el proyecto cada hora. Cada 60 minutos sabremos si nuestra construcción funciona o no. Esto hace que la búsqueda de errores sea más fácil (sólo hemos de mirar en los cambios que han ocurrido durante dicho intervalo). Además, estos problemas serán fáciles de resolver, porque en una hora no hemos tenido oportunidad de realizar grandes cambios que se habrían convertido en grandes problemas.

COMPONENTES Y FUNCIONAMIENTO DE UN SISTEMA DE CI

Imagen extraída de: "Continuous integration". Paul M. Duval. Addison Wesley (Capítulo 1)

Funcionamiento.

1. Un desarrollador "sube" el código en el que ha estado trabajando al repositorio **SCM** (después de hacer un build local), y sólo si las pruebas unitarias han "pasado".
Mientras tanto el servidor CI consulta el SCM para detectar cambios
2. El **CI** recupera la última versión del SCM y ejecuta un script de construcción del proyecto (**construcción planificada**)
3. El CI genera un feedback. En el momento en el que se "rompe" el sistema, hay que reparar el error



La integración continua no evita los fallos, pero reduce drásticamente el esfuerzo de encontrar los errores y repararlos. Se agiliza el proceso de desarrollo mediante la automatización de las construcciones planificadas del sistema. La tarea de construir el sistema cada poco tiempo interfiere en el trabajo de los programadores (la construcción puede llevar desde unos pocos minutos a unas pocas horas). Un servidor de CI no tiene otra cosa mejor que hacer que construir el sistema, probarlo e informar de los resultados

BDD: BEHAVIOR DRIVEN DEVELOPMENT

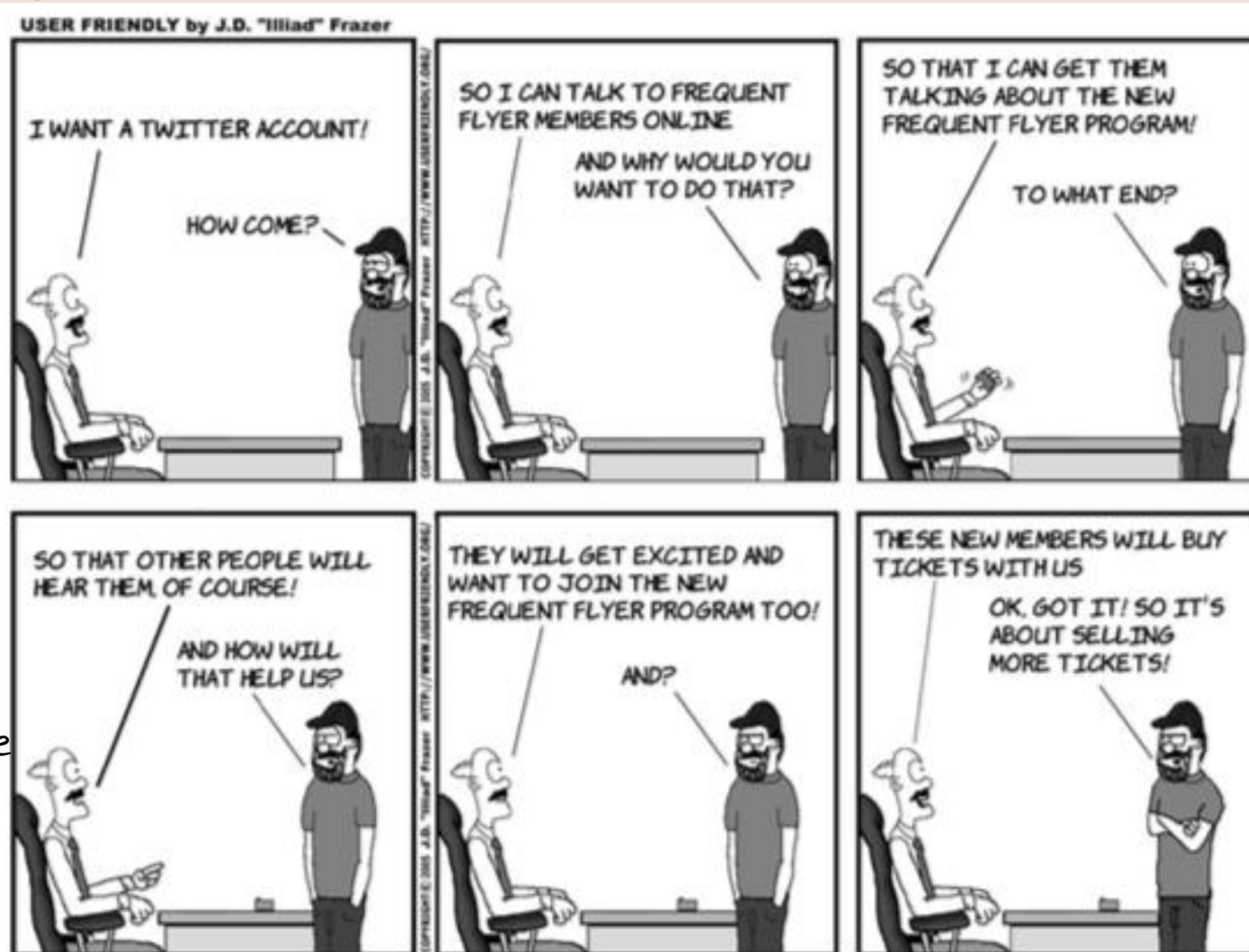
Hunting out value!!!!

Es muy importante entender por qué estamos llevando a cabo un proyecto (tener claros los objetivos del mismo)

Cualquier sistema software proporciona un VALOR de NEGOCIO.

Las expectativas del cliente dependen de dicho valor

BDD nos permite centrarnos en el valor de negocio de nuestra aplicación





BDD: HUNTING OUT VALUE



- Si preguntamos a los usuarios "qué quieren", generalmente obtendremos por respuesta un conjunto de requerimientos detallados sobre cómo imaginan la solución,
 - es decir, los usuarios no nos dicen lo que necesitan, diseñan una solución por nosotros
- Debemos centrarnos en las "features" (funcionalidades) que proporcionan un valor de negocio para el usuario,
 - es decir, funcionalidades que nos ayudan a conseguir los OBJETIVOS del proyecto
- Ejemplos de objetivos (goals):
 - Incrementar en un 10% el número de clientes proporcionando una forma sencilla de que ellos mismos gestionen sus cuentas
 - Incrementar las ventas de libros en un 5% animando a los usuarios a que compren en nuestra tienda

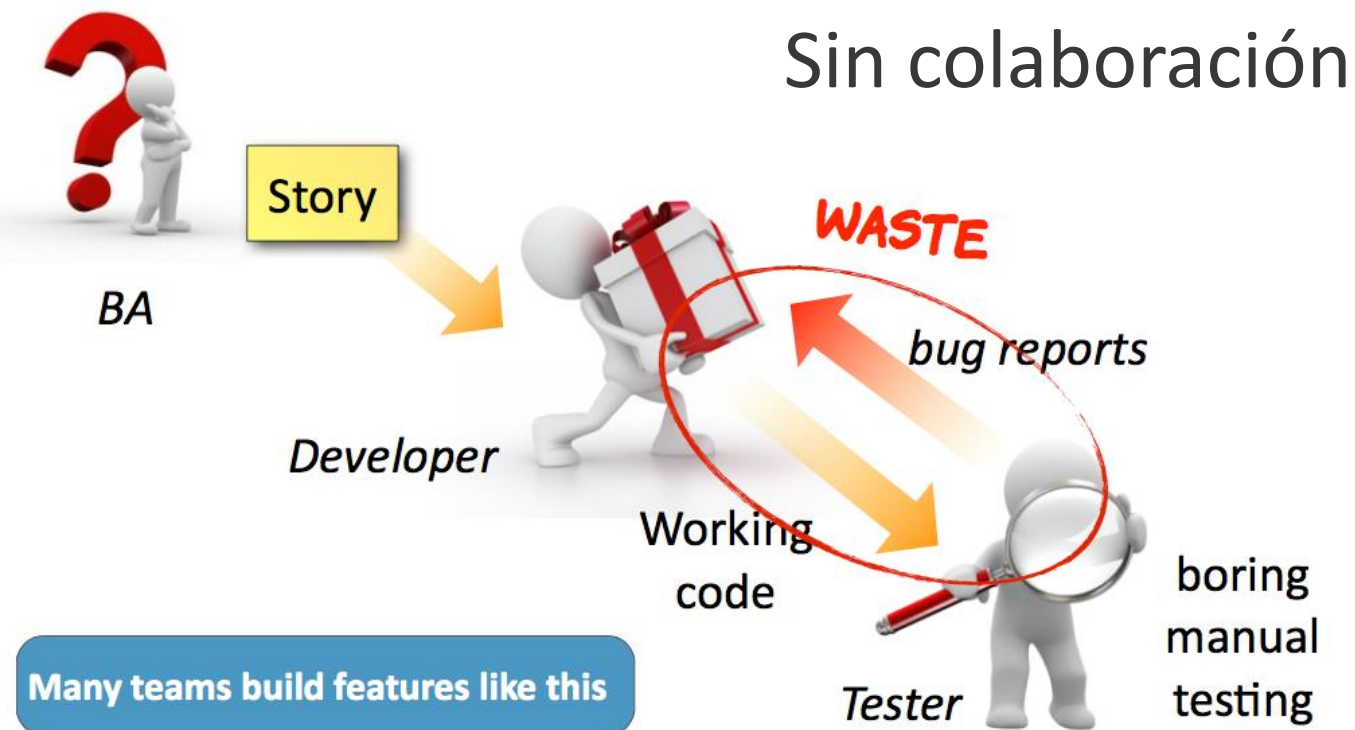
Behavior Driven Development, or BDD, is a set of software engineering practices designed to help teams build and deliver more valuable, higher quality software faster.

BDD Y LOS BENEFICIOS DE LA COLABORACIÓN

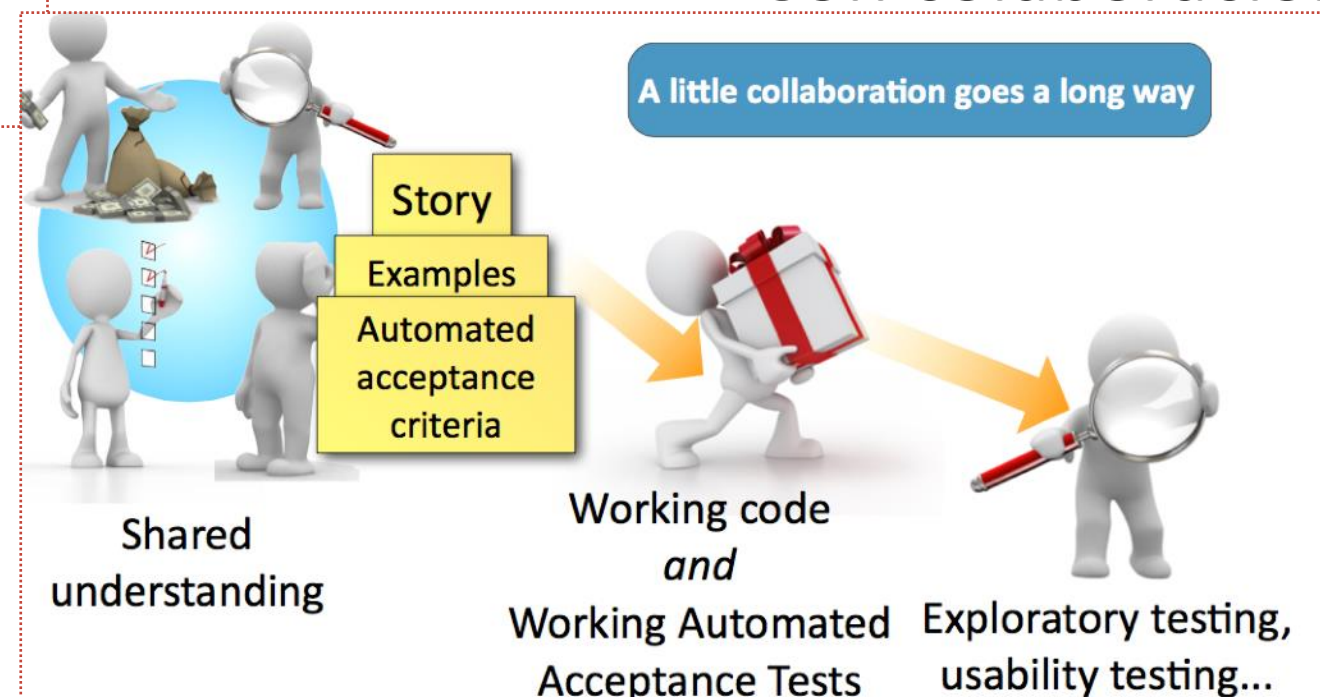
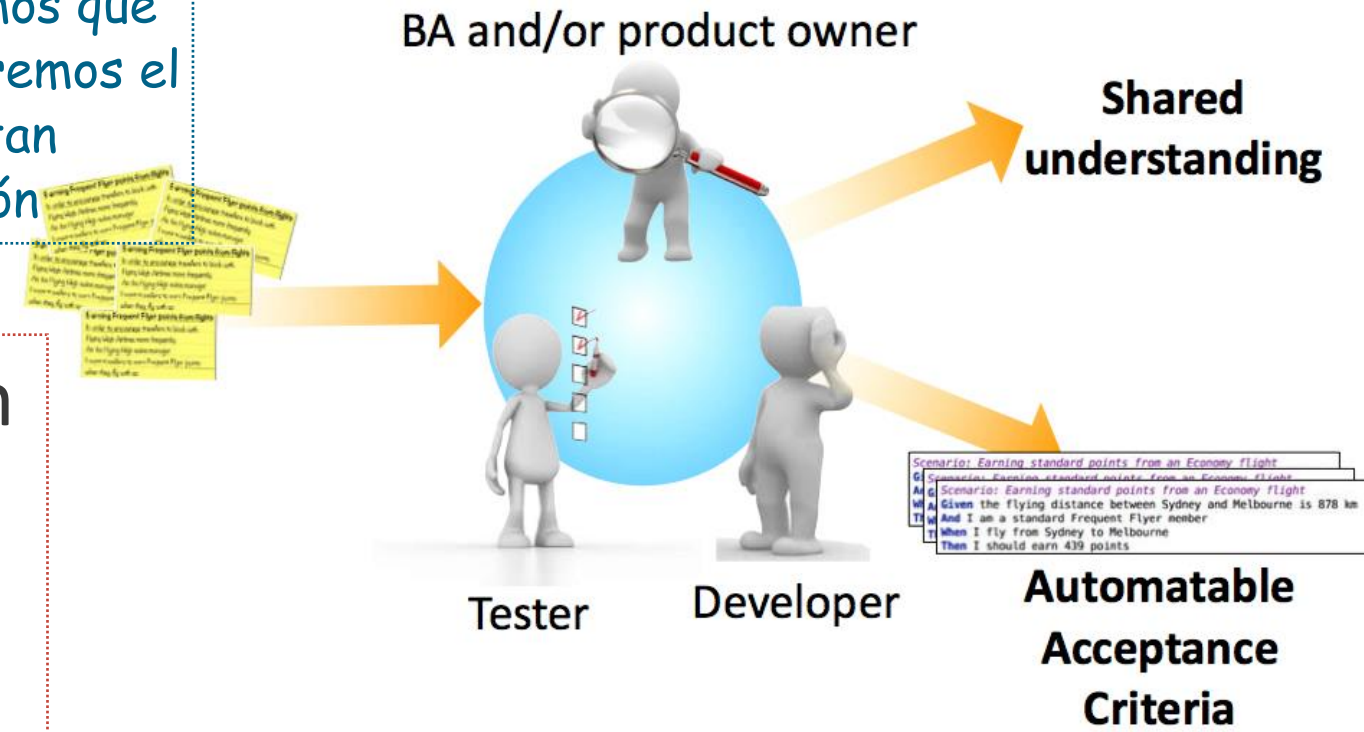
"a shared understanding"

We call this "The Three Amigos"

Comenzaremos aclarando exactamente cómo esperamos que el sistema proporcione un valor de negocio, y focalizaremos el desarrollo en aquellas características que permitan maximizar la "rentabilidad" de nuestra aplicación



La colaboración permite identificar y compartir claramente los objetivos que "importan" (dan valor a nuestra aplicación) reduciendo el esfuerzo de desarrollo



PROCESO DE DESARROLLO TRADICIONAL

imagen extraída de "It's testing, Jim, but not as we know it". John Ferguson Smart. 2014.

<https://weblogs.java.net/blog/johnsmart/archive/2014/06/25/its-testing-jim-not-we-know-it>



A traditional development process

PROCESO DE DESARROLLO CON BDD

imagen extraída de "It's testing, Jim, but not as we know it". John Ferguson Smart. 2014.

<https://weblogs.java.net/blog/johnsmart/archive/2014/06/25/its-testing-jim-not-we-know-it>

P

1

The business owner and the business analyst have a conversation about what he needs.

2

The business analyst, the developer and the tester elaborate the requirements together.

They define requirements as structured, English-language format "scenarios"

Scenario: Transferring money to
Gi
Scenario: Transferring money to
An
Gi
Scenario: Transferring money to
Wh
An
Th
Wh
Th
Given my Current account has a
And my Savings account has a ba
When I transfer 500.00 from my
Then I should have 500.00

The scenarios guide the developer and act as automated tests

BDD utiliza conversaciones basadas en ejemplos, y expresadas de forma que sean fácilmente automatizables, reduciendo así la pérdida de información y los malentendidos

4

The tester uses these scenarios as the basis for her tests

5

The automated tests provide feedback on progress and help document the application

A BDD development process

BDD NO IMPLEMENTA TESTS UNITARIOS, IMPLEMENTA ESPECIFICACIONES DE BAJO NIVEL

- Simplemente cambiando la forma de escribir los tests, centrándonos en lo que "debería" hacer el sistema, podemos escribir tests más "focalizados" en los objetivos concretos de dichos tests, convirtiéndolos así en "especificaciones". Por ejemplo, si pensamos en una aplicación bancaria:

```
public class BankAccountTest {  
    @Test  
    public void testTransfer() {...}  
    @Test  
    public void testDeposit() {...}  
}
```

Test unitario "tradicional" (sin BDD)

VS.

Especificación de bajo nivel

Ejemplo de herramienta
que soporta BDD:
Serenity

se convierte en

```
public class WhenTransferringInternationalFunds {  
    @Test  
    public void should_transfer_funds_to_destination_account() {...}  
    @Test  
    public void should_deduct_fees_as_a_separateTransation() {...}  
    ...  
}
```

Escenario

```
Given a customer has a current account  
When the customer transfers funds from this account to an overseas account  
Then the funds should be deposited in the overseas account  
And the transaction fee should be deducted from the current account
```




REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



- Software Testing: An ISTQB–ISEB Foundation Guide. Brian Hambling. British Computer Society; 2nd New edition. 2010
 - Capítulo 1
- Agile estimating and planning. Mike Cohn. Prentice Hall. 2006
 - Capítulo 3
- The art of agile development. James Shore. O'Reilly. 2008
 - Capítulo 3
- The Scrum primer. An introduction to project manager with scrum. Pete Deemer. 2007
 - <http://www.scrumprimer.com/>
- Continuous integration. Martin Fowler. 2006
 - <http://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
- BDD in action. Behavior–Driven Development for the whole software lifecycle. John Ferguson Smart. Manning. 2015
 - Capítulo 1