

UNIwersYTET ŁÓDZKI
WYDZIAŁ EKONOMICZNO-SOCJOLOGICZNY
KIERUNEK STUDIÓW: INFORMATYKA I EKONOMETRIA
STUDIA JEDNOLITE MAGISTERSKIE



Testowo Zorientowane Metodyki Rozwoju Oprogramowania

Autor:

Marcin BALIŃSKI

Numer albumu:

259800

Kierownictwo:

Prof. dr hab. Marian NIEDŹWIEDZIŃSKI prof. zw. UŁ

We współpracy z:

Ragnarson Sp. z o.o.

Łódź, 2011

Spis treści

1	Wstęp	7
1.1	Problemy napotymane w procesie wytwarzania oprogramowania	8
1.2	Testowanie oprogramowania	9
1.2.1	Wady manualnego testowania	9
1.2.2	Testy automatyczne	10
2	Test Driven Development	13
2.1	Czym jest TDD?	13
2.1.1	Główne zasady TDD	14
2.1.2	Przykładowe iteracja TDD	15
2.1.3	Zalety TDD	17
2.2	Narzędzia wspierające TDD dostępne dla języka Ruby	18
2.2.1	Test::Unit	18
2.2.2	RSpec	21
3	Behavior Driven Development	27
3.1	Czym jest BDD?	27
3.1.1	BDD jako narzędzie dokumentacji. Funkcjonalności i scenariusze	27
3.1.2	BDD jako narzędzie testowania	29
3.1.3	Testy akceptacyjne a BDD	32
3.2	Narzędzia BDD dostępne dla języka Ruby	33
3.2.1	Cucumber	33
3.2.2	Steak	33
3.2.3	Capybara	35
4	Studium przypadku: Dynamicznie generowany panel administracyjny	37
4.1	Wstęp	37
4.2	Założenia projektu	38
4.2.1	Open Source	39
4.2.2	Sposób prowadzenia projektu	39

4.2.3	Dodatkowe narzędzia	40
4.3	Proces implementacji	40
4.3.1	Aplikacja testowa	41
4.3.2	Implementacja funkcji usuwania rekordu	43
4.4	Podsumowanie	60
4.4.1	Zalety zastosowania testowo zorientowanych metodyk rozwoju oprogramowania	60
4.4.2	Czynniki determinujące skuteczność testowo zorientowanych me- todyk rozwoju oprogramowania	62
4.4.3	Wnioski	65
Bibliografia		67

Spis rysunków

2.1	Red -> Green -> Refactor	13
2.2	Nowo napisany test nie przechodzi	16
2.3	Po dostarczeniu wymaganej funkcjonalności test przechodzi	17
4.1	Aplikacja testowa - wyświetlanie artykułów	42
4.2	Administer - edycja rekordu	43
4.3	Pivotal Tracker - Lista zadań do wykonania	44
4.4	Pivotal Tracker - Szczegółowy opis zadania	45
4.5	Zestaw testów RSpec - raport	47
4.6	Zestaw scenariuszy Cucumber - raport	48
4.7	Nowo dodany scenariusz nie przechodzi	51
4.8	Nowo dodany scenariusz nie przechodzi, wszystkie kroki są zdefiniowane	53
4.9	Administer - Lista rekordów wybranego modelu	54
4.10	Wymagania scenariusza są spełnione	59

Rozdział 1

Wstęp

Metodyka to zestandaryzowane dla wybranego obszaru podejście do rozwiązywania problemów. Praca ta ma na celu szczegółowe omówienie dwóch najbardziej znanych metodyk rozwoju oprogramowania w oparciu o testy: *Test Driven Development* oraz *Behavior Driven Development* wraz ze szczegółowym opisem narzędzi wspomagających rozwój oprogramowania napisanego w języku *Ruby* w zgodzie z tymi metodykami.

Kolejnym nie mniej ważnym celem jest pokazanie jak niezwykle istotne jest testowanie kodu. Opisane zostaną zarówno problemy wynikające z braku odpowiedniego pakietu testów, jak i korzyści płynące z prawidłowego wdrożenia testowo zorientowanych metod rozwoju do projektu informatycznego. Nie zabraknie również wskazówek odnośnie najlepszych praktyk jakie należy stosować przy wdrażaniu testowo zorientowanych metodyk.

We wstępie znajduje się ogólny opis idei testowania oprogramowania oraz omówienie najpowszechniejszych problemów i trudności związanych z procesem jego rozwoju. Kolejne dwa rozdziały to szczegółowy opis technik *Test Driven Development*, *Behavior Driven Development* oraz narzędzi wspomagających ich wdrożenie w projektach tworzonych przy pomocy języka *Ruby*. Rozdział czwarty to studium przypadku - praktyczny opis tego, jak w praktyce wygląda *Behavior Driven Development* na przykładzie rozwoju projektu Open Source. Rozdział czwarty kończy się podsumowaniem zalet testowo zorientowanych metodyk rozwoju oprogramowania oraz czynników determinujących powodzenie ich wdrożenia wraz z krótkimi wnioskami.

1.1 Problemy napotymane w procesie wytwarzania oprogramowania

Na każdy projekt informatyczny można patrzeć z różnych perspektyw. Praca ta omawia techniczny aspekt rozwoju oprogramowania w wybranym języku programowania, zaczynając od przybliżenia najczęstszych problemów napotykanym podczas tej fazy.

Rozwój oprogramowania nie jest rzeczą trywialną. Po dogłębnej analizie potrzeb, wybraniu narzędzi, które posłużą do budowy systemu następuje faza implementacji, której trudność zależy od wielu czynników takich jak:

Rodzaj wybranych narzędzi Czy wybrane środki techniczne takie jak język programowania lub zestaw zewnętrznych bibliotek nadają się do rozwiązania tego typu problemu?

Stopień skomplikowania systemu

Stopień integracji systemu Czy łatwo oddzielić od siebie poszczególne wewnętrzne funkcje systemu? Czy konieczna jest integracja z zewnętrznym oprogramowaniem?

Wielkość zespołu programistów

Stopień technicznej świadomości uczestników projektu Wpływa na jakość komunikacji z programistami.

Powyższe czynniki wpływają bezpośrednio na problemy, które pojawiają się podczas implementacji systemu. Rozwojowi oprogramowania najczęściej towarzyszą problemy takie jak:

Wzrost stopnia skomplikowania bazy kodu Kod staje się coraz bardziej skomplikowany i trudniejszy w utrzymaniu. Wynika to często z braku ustalonych konwencji, polityki włączania do projektu zewnętrznych rozwiązań lub słabej komunikacji w zespole programistów.

Niepotrzebny wzrost stopnia integracji Łamanie zasady modułowego tworzenia oprogramowania. Poszczególne części systemu są ze sobą coraz bardziej związane i znacząco na siebie wpływają. Powoduje to sytuację, w której usterka w jednym module staje się przyczyną awarii w kilku innych częściach systemu.

Trudność w utrzymaniu systemu zgodnie z dostarczoną specyfikacją Wynikająca z niewłaściwej komunikacji lub z wcześniejszych błędów.

Dokładniejszą analizę przyczyn i skutków problemów napotykanym podczas procesu rozwoju oprogramowania znaleźć można między innymi w takich pozycjach jak *The Pragmatic Programmer* [8] oraz *The RSpec Book: Behaviour-Driven Development with RSpec* [6]. W świetle tych informacji logicznym wydaje się wprowadzenie narzędzia kontroli, dzięki któremu można upewnić się co do jakości dostarczonych rozwiązań, a także zminimalizować ryzyko pojawienia się podobnych problemów w przyszłości. Jednym z takich narzędzi są testy oprogramowania.

1.2 Testowanie oprogramowania

1.2.1 Wady manualnego testowania

Testowanie oprogramowania może odbywać się w sposób manualny lub automatyczny. Testy manualne przeprowadzane są przez żywego testera, który korzystając z oprogramowania krok po kroku sprawdza jego zgodność ze specyfikacją a następnie wskazuje i opisuje ewentualne braki lub błędy. Każda nowa funkcjonalność lub poprawka wprowadzona do oprogramowania wymaga osobnej sesji z udziałem testera.

Podejście manualne ma wiele wad, wśród których do najważniejszych należą:

- Konieczność dogłębnego zrozumienia założeń projektu przez osobę odpowiedzialną za testowanie
- Trudność związana z koniecznością zidentyfikowania i przetestowania jak największej liczby możliwych przypadków użycia oprogramowania
- Czasochłonność: każda nowa funkcjonalność lub poprawka wymaga osobnej sesji testowania
- Wysokie koszty pracy testera
- Ogromna trudność zastosowania w wysoce specjalistycznych projektach
- Brak możliwości dokładnego przetestowania szczegółów implementacji danej funkcjonalności

Waga powyższych niedogodności rośnie wykładniczo wraz ze wzrostem poziomu skomplikowania oprogramowania, dlatego też manualne testowanie sprawdza się w zasadzie tylko w projektach o małej złożoności. W innych przypadkach istnieje potrzeba uzupełnienia lub zastąpienia żywego testera przez testy automatyczne.

1.2.2 Testy automatyczne

Automatyzacja procesu testowania odbywa się poprzez zastąpienie testera oprogramowaniem, które przejmie jego rolę. Automatyczne metody testowania umożliwiają sprawdzenie działania kodu programu jak również graficznego interfejsu użytkownika.

Testowanie kodu

W procesie tym testujemy szczegóły implementacji systemu. Oprócz kodu potrzebnego do zrealizowania danej funkcjonalności programiści piszą również testy weryfikujące jej implementację. Testy takie mogą mieć różne funkcje, przykładowo:

Testy jednostkowe Sprawdzają pojedynczy, niepodzielny element implementacji, taki jak metoda lub funkcja

Testy integracyjne Sprawdzają interakcję między składowymi elementami systemu

Celem testu może być sprawdzenie wyniku działania danej części kodu, jak również chęć upewnienia się, że wynik działania osiągnięty jest w konkretny sposób. Dla przykładu testując funkcję, której zadaniem jest wyświetlić na ekranie monitora napis *Witaj Świecie!* możliwe jest, że prócz samego faktu pojawienia się treści na ekranie chcemy również upewnić się, że do jej wyświetlenia użyta została jakaś konkretna metoda pochodząca z biblioteki standardowej. Jest to duża przewaga w stosunku do manualnego testowania oprogramowania, które nie daje nam takiej możliwości kontrolowania procesów prowadzących do widzialnych rezultatów.

W chwili obecnej istnieją dziesiątki gotowych narzędzi pozwalających testować kod napisany w każdym szerzej używanym języku programowania. Ich stosowanie należy do podstaw każdej nowoczesnej metodyki prowadzenia projektów informatycznych.

Testowanie interfejsu użytkownika

Istnieje szereg narzędzi pozwalających testować zachowanie oraz wygląd interfejsów użytkownika. Ich działanie opiera się najczęściej na nagrywaniu i późniejszym odtwarzaniu testowanych interakcji oraz porównywaniu ich rezultatów z naszymi oczekiwaniami. W taki sposób można testować tradycyjne aplikacje, jak również aplikacje www działające w przeglądarce¹

¹w tym przypadku szczegóły działania narzędzi testujących są inne, interfejs użytkownika jest bowiem najczęściej zdefiniowany przez znaczniki HTML.

W kwestii testowania interfejsu użytkownika przewaga automatycznych testów nie jest już tak znaczna jak w przypadku testowania kodu. Jednak i tutaj jesteśmy w stanie znacząco skorzystać na automatyzacji. Zyskiem jest przede wszystkim czas oraz zerowy koszt powtórzenia testu.

Decydując się na automatyzację procesu testowania oprogramowania należy pamiętać, że nadal kluczowym elementem jest konieczność dogłębnego zrozumienia specyfikacji oprogramowania przez osobę odpowiedzialną za pisanie testów. Równie ważnym wymogiem jest to, że pakiet testów powinien być kompletny, to znaczy pokrywać wszystkie kluczowe elementy systemu. Im większy procent kodu pokryty jest testami, tym lepiej. Oznacza to również, że każdy nowy kod musi być dostarczony wraz z odpowiednimi testami.

Jeśli powyższe warunki zostaną spełnione proces utrzymania oprogramowania stanie się dużo łatwiejszy. Oto niektóre z korzyści:

- Pewność, że system działa zgodnie z założeniami
- Proces modyfikacji oprogramowania staje się łatwiejszy i bezpieczniejszy: jeśli nowy kod spowoduje defekt w którejś z bieżących funkcjonalności programista zostanie o tym niezwłocznie poinformowany przez nieprzechodzący test

Na temat automatyzacji procesu testowania oprogramowania napisano wiele książek oraz artykułów. Dobrym punktem startu dla tych, którzy chcieliby zgłębić temat będzie strona wikipedii² poświęcona temu tematowi.

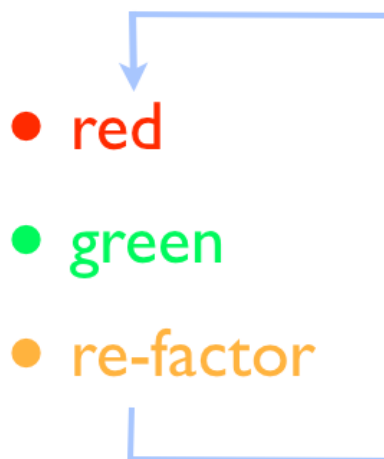
²http://en.wikipedia.org/wiki/Test_automation

Rozdział 2

Test Driven Development

2.1 Czym jest TDD?

Test Driven Development jest praktyką, według założeń której każda modyfikacja systemu poprzedzona jest stworzeniem odpowiedniego testu opisującego tę modyfikację. Programista zaczyna od napisania testu, który z naturalnych przyczyn (testowany kod nie istnieje na tym etapie) daje wynik negatywny. Następnie napisany zostaje właściwy kod, którego zachowanie zgodne jest z testowanym. Kiedy testy przechodzą można wprowadzić ewentualne poprawki. Proces rozwoju oprogramowania w zgodzie z filozofią TDD składa się z wielu takich cykli, które zobrazować można diagramem 2.1



Rysunek 2.1: Red -> Green -> Refactor

Red Pierwszy etap cyklu otrzymał swoją nazwę ze względu na to, że w większości środowisk służących do testowania oprogramowania, testy, które zakończyły się niepowodzeniem oznaczane są czerwonym kolorem. Etap ten polega na napisaniu testu przed rozpoczęciem implementacji właściwej funkcjonalności oraz na uruchomieniu go. Należy upewnić się, że w tym momencie test zakończy się niepowodzeniem - daje to pewność, że faktycznie testujemy nowe zachowanie, którego w tym momencie system jeszcze nie obsługuje, a także, że ewentualna przypadkowa modyfikacja tego zachowania zawsze zostanie wykryta przez nieprzechodzący test.

Green Drugi etap polega na zaprogramowaniu zachowania opisanego wcześniejszym testem. Programista pisze tylko tyle kodu, aby spełnić warunki testu po czym uruchamia ponownie cały zestaw testów. Uruchomienie tylko ostatniego testu związanego z napisanym kodem jest nie wystarczające - może okazać się, że nasze ostatnie zmiany modyfikują bezpośrednio lub pośrednio wiele obszarów aplikacji. Jak wskazuje nazwa, etap ten powinien zakończyć się, gdy wszystkie do tej pory stworzone testy przechodzą pozytywnie.

Re-factor Ostatni etap polega na jakościowej modyfikacji kodu. W tym momencie programista powinien skupić się na usunięciu wszelkich zbędnych powtórzeń, uproszczeniu implementacji czy też dopracowaniu użytego nazewnictwa zmiennych lub metod. Etap ten nie pociąga za sobą żadnych zmian w sposobie działania oprogramowania, jest jednak równie ważny jak poprzednie. Dobry jakościowo kod jest łatwiejszy w utrzymaniu i modyfikacji.

Opisane powyżej iteracje powinny być jak najprostsze. Oznacza to, że każdą implementowaną funkcjonalność należy podzielić na jak najmniejsze części i wykonywać pełen zestaw powyższych kroków dla każdej z nich. Idealna sytuacja to taka, w której pojedynczy test sprawdza tylko jedną rzecz.

2.1.1 Główne zasady TDD

Zacznij od testu Test powinien być napisany zanim zacznie się implementacja funkcjonalności. Takie podejście gwarantuje, że zestaw testów opisujących każdą funkcję systemu będzie kompletny. Inną zaletą jest konieczność dokładnego przemyślenia szczegółów implementacji jeszcze przed jej rozpoczęciem.

Zaraz po napisaniu nowe testy powinny dawać negatywny wynik Daje to pewność, że testy faktycznie spełniają swoją funkcję, oraz że każda degradacja funkcjonalności będzie sygnalizowana nieprzechodzącym testem.

Dużo więcej na temat historii, filozofii oraz zasad *Test Driven Development* znaleźć można w książce *The RSpec Book*¹

2.1.2 Przykładowe iteracja TDD

Przypuśćmy, że pracujemy nad oprogramowaniem sportowej tablicy wyników. Naszym aktualnym zadaniem jest napisanie metody, która na wejściu otrzymuje nazwy dwóch drużyn sportowych, zwraca zaś łańcuch składający się z nazw tych drużyn połączonych łańcuchem *vs* . Oprogramowanie napisane jest w języku Ruby, do testowania użyjemy biblioteki RSpec.

Praca rozpoczyna się od napisania testu opisującego pożądane zachowanie. W naszym wypadku może on wyglądać tak:

```
require 'sports_table'

describe SportsTable do
  it "should properly join team names with 'vs.'" do
    table = SportsTable.new
    table.header('Chicago Bulls', 'Los Angeles Lakers').↵
      should == 'Chicago Bulls vs. Los Angeles Lakers'
  end
end
```

Dokładny opis budowy testu zawarty jest w podrozdziale *Narzędzia wspierające TDD dostępne dla języka Ruby*. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że już na etapie pisania testu, programista zmuszony jest przemyśleć szczegóły implementacji. Zaprezentowany przykład jest bardzo prosty, ale na pierwszy rzut oka widać, że oprócz sprawdzenia poprawności zwracanego wyniku, test definiuje także pewne szczegóły architektury programu. Po pierwsze założono, że tablica wyników reprezentowana będzie przez klasę o nazwie **SportsTable**, a żądana funkcjonalność zostanie zaimplementowana jako metoda instancyjna **header**. Zatem aby mieć z niej pożytek użytkownik musi skorzystać z istniejącego obiektu tej klasy. Widać tutaj wyraźnie jedną z głównych zalet testowo zorientowanych metodyk rozwoju oprogramowania, jaką jest konieczność dokładnego przemyślenia szczegółów implementacji przed jej rozpoczęciem.

Sednem tego konkretnego testu jest jednak upewnienie się, że dla przykładowych danych wejściowych zostanie zwrócony poprawny wynik. W tym wypadku sprawdzamy, czy wywołanie metody

¹[6]

```
header('Chicago Bulls', 'Los Angeles Lakers')
```

na obiekcie klasy `SportsTable` zwróci łańcuch znaków:

```
Chicago Bulls vs. Los Angeles Lakers
```

Uruchamiamy zestaw testów, co kończy się porażką. Zakładając, że rozpoczęliśmy pracę z istniejącą, pustą definicją klasy `SportsTable` zdefiniowaną w pliku `sports_table.rb` wynik powinien wyglądać jak na ilustracji 2.2

```
MacBook-Marcin-Balinski:examples marcinbalinski$ rspec -c spec/
F

Failures:

  1) SportsTable should properly join team names with 'vs.'
     Failure/Error: table.header('Chicago Bulls', 'Los Angeles Lakers').should == 'Chicago Bulls vs. Los Angeles Lakers'
     NoMethodError:
       undefined method `header' for #<SportsTable:0x101e8c3d8>
     # ./spec/sports_table_spec.rb:6

Finished in 0.0004 seconds
1 example, 1 failure
MacBook-Marcin-Balinski:examples marcinbalinski$
```

Rysunek 2.2: Nowo napisany test nie przechodzi

Tym samym zakończony został pierwszy etap: wymagane zachowanie zostało opisane testem, który na razie jeszcze nie przechodzi. Następnym krokiem jest napisanie pierwszej wersji metody `header`:

```
class SportsTable
  def header(team1, team2)
    return team1 + " vs. " + team2
  end
end
```

Ponowne uruchomienie zestawu testów kończy się sukcesem. Ilustruje to rysunek 2.3


```
MacBook-Marcin-Balinski:examples marcinbalinski$ rspec -c spec/
.
Finished in 0.00039 seconds
1 example, 0 failures
MacBook-Marcin-Balinski:examples marcinbalinski$
```

Rysunek 2.3: Po dostarczeniu wymaganej funkcjonalności test przechodzi

Nowa metoda spełnia wszystkie założenia opisane przez testy, wciąż jednak jest pole do poprawy jakości kodu. W języku Ruby każda metoda domyślnie zwraca ostatnią zdefiniowaną w swoim ciele wartość, można więc zrezygnować ze zbędnego słowa kluczowego `return`. Oprócz tego zmienimy sposób konstrukcji wynikowego łańcucha: zrezygnujemy z operatora `+` na rzecz metody `join` obiektu klasy `Array`. Po modyfikacji metoda `header` wygląda następująco:

```
class SportsTable
  def header(team1, team2)
    [team1, team2].join(' vs. ')
  end
end
```

Powtórne uruchomienie zestawu testów kończy się sukcesem, a pierwsza iteracja TDD jest zakończona. Zdołaliśmy opisać nową funkcjonalność oraz poprawnie ją zaimplementować. W tym miejscu należy dodać, że w trzecim kroku, po modyfikacji i ulepszeniu kodu nie zmodyfikowaliśmy zestawu testów. W tym konkretnym przypadku najważniejszy dla nas jest wynik działania metody `header`, nie zaś szczegóły implementacji. Nie testujemy np. tego, że konstrukcja wynikowego łańcucha znaków odbywa się z użyciem metody `join`. Czasami jednak szczegóły implementacji są równie ważne, jak zwracane wyniki i wtedy należy napisać odpowiednie testy.

2.1.3 Zalety TDD

Test Driven Development wymusza na programiście konkretną dyscyplinę pracy. Proces rozwoju oprogramowania jest iteracyjny i bardzo uporządkowany a także wymaga uprzedniego zaplanowania każdej zmiany lub dodatku do istniejącej bazy kodu. Każda iteracja może zostać zakończona jedynie, gdy wszystkie testy zakończą się sukcesem. Taki sposób pracy niesie ze sobą wiele zalet, między innymi:

- Pewność, że oprogramowanie zawsze działa zgodnie z założeniami
- Wzrost produktywności
- Wzrost jakości kodu
- Minimalizacja liczby defektów
- Możliwość wczesnego wykrycia defektów
- Modularyzacja kodu jako pozytywny skutek uboczny

2.2 Narzędzia wspierające TDD dostępne dla języka Ruby

2.2.1 Test::Unit²

Test::Unit należy do bibliotek dołączanych standardowo do każdej dystrybucji języka Ruby. Oprogramowanie testowane jest tutaj przy pomocy tak zwanych asercji. Najprostsza asercja ma postać wywołania metody `assert`, która sygnalizuje niepowodzenie testu w momencie, kiedy wyrażenie przekazane jako jej parametr jest fałszem, przykładowo:

```
def test_one_plus_one_equals_two
  assert 1 + 1 == 3
end
```

Konstrukcja zestawu testów

Zestaw testów biblioteki Test::Unit ma postać definicji klasy, która dziedziczy po klasie Test::Unit::TestCase. Pojedyncze testy definiowane są jako metody, rozpoczynające się od ciągu znaków *test*. W ciele każdej z takich metod można zdefiniować wiele asercji (aczkolwiek idealnie jest, jeśli jeden test równoznaczny jest z jedną asercją). Test kończy się sukcesem jedynie, kiedy wszystkie należące do niego asercje również zakończą się sukcesem.

Przykładowy prosty zestaw testów opisujących zachowanie aplikacji będącej kalkulatorem może wyglądać tak:

²<http://test-unit.rubyforge.org/test-unit/>

```
require 'test/unit'

class CalculatorTest < Test::Unit::TestCase
  def test_adding
    calc = Calculator.new
    assert calc.add(2, 2) == 4
  end

  def test_subtracting
    calc = Calculator.new
    assert calc.sub(2, 2) == 0
  end

  def test_multiplying
    calc = Calculator.new
    assert calc.multiply(2, 4) == 8
  end

  def test_dividing
    calc = Calculator.new
    assert calc.div(2, 2) == 1
  end
end
```

Oprócz metody `assert` biblioteka oferuje bardziej wyspecjalizowane typy asercji:

`assert_equal(expected, actual)` przyjmuje dwa parametry, zwraca prawdę, jeśli parametry są sobie równe.

`assert_not_equal(expected, actual)` przyjmuje dwa parametry, zwraca prawdę, jeśli parametry różne od siebie.

`assert_match(regex, string)` przyjmuje dwa parametry w postaci łańcucha znaków lub wyrażenia regularnego, zwraca prawdę jeśli nastąpi dopasowanie wzorca.

`assert_no_match(regex, string)` przyjmuje dwa parametry w postaci łańcucha znaków lub wyrażenia regularnego, zwraca prawdę jeśli dopasowanie wzorca nie nastąpi.

`assert_nil(object)` zwraca prawdę jeśli przekazany parametry ma pustą wartość

(nil).

assert_not_nil(object) zwraca prawdę, jeśli przekazany parametr ma niepustą wartość (różną od nil).

assert_instance_of(class, object) przyjmuje na wejściu nazwę klasy oraz parametr, zwraca prawdę, jeśli parametr jest obiektem typu **class**.

Warunki początkowe i końcowe

Czasem grupa testów powinna być uruchamiana przy takich samych warunkach początkowych, albo też (nie tak częsty przypadek) występuje konieczność wykonania konkretnych czynności na koniec każdego testu (np. wyczyszczenie bazy danych). Biblioteka **Test::Unit** pozwala definiować warunki początkowe i końcowe przy pomocy metod **setup** i **teardown**. Metoda **setup** zostanie wykonana przed każdym testem, metoda **teardown** bezpośrednio po każdym teście. Możemy np. znacząco uprościć nasz przykładowy zestaw testów kalkulatora poprzez przeniesienie procesu tworzenia obiektu **Calculator** do metody **setup**. zmodyfikowane testy używają również bardziej właściwych asercji:

```
require 'test/unit'

class CalculatorTest < Test::Unit::TestCase
  def setup
    @calc = Calculator.new
  end

  def test_adding
    assert_equal 4, @calc.add(2, 2)
  end

  def test_subtracting
    assert_equal 0, @calc.sub(2, 2)
  end

  def test_multiplying
    assert_equal 8, @calc.multiply(2, 4)
  end

  def test_dividing
```

```
    assert_equal 1, @calc.div(2, 2)
  end
end
```

Przedrostek `@` przy zmiennej `calc` oznacza, że odnosimy się do zmiennej instancyjnej a więc dzielonej w obrębie obiektu danej klasy, zmienne bez tego przedrostka traktowane są w Ruby jako zmienne lokalne.

Pakiety testów

Testując dużą aplikację będziemy chcieli podzielić testy na kilka plików tak, aby odzwierciedlić modułową budowę aplikacji oraz poprawić czytelność testów. Biblioteka `Test::Unit` upraszcza proces uruchamiania całego pakietu testów. Jedyne co trzeba w tym wypadku zrobić, to stworzyć nowy plik i przy pomocy metody `require` załadować wszystkie pliki zawierające interesujące nas testy:

```
# test/full_suite.rb

require 'test/unit'

require 'test_suite1'
require 'test_suite2'
require 'test_suite3'
```

Teraz, wykonując polecenie:

```
ruby test/full_suite.rb
```

uruchomione zostaną wszystkie testy zdefiniowane w plikach:

```
test/test_suite1.rb
test/test_suite2.rb
test/test_suite3.rb
```

2.2.2 RSpec³

Kolejnym narzędziem wspierającym testowanie oprogramowania w języku Ruby jest biblioteka `RSpec`. `RSpec` jest narzędziem bardziej rozbudowanym niż `Test::Unit`. Poniżej

³<http://rspec.info/>

zostaną opisane podstawowe funkcje pakietu umożliwiające testowanie oprogramowania w zgodzie z filozofią TDD.

Bibliotekę RSpec najłatwiej zainstalować przy pomocy narzędzia ruby gems, które jest standardowo dostarczane wraz z każdą dystrybucją języka Ruby. Proces instalacji jest trywialny, wystarczy z konsoli systemowej wydać polecenie:

```
gem install rspec
```

Przykłady

W RSpec każdy test nazywany jest przykładem (ang. example). Biblioteka definiuje własny dialekt języka Ruby, dzięki czemu przykłady wyglądają bardziej jak naturalny język. W początkowej części tego rozdziału zdefiniowane zostały przykłady dla oprogramowania obsługującego sportową tablicę wyników:

```
require 'sports_table'

describe SportsTable do
  it "should properly join team names with 'vs.'" do
    table = SportsTable.new
    table.header('Chicago Bulls', 'Los Angeles Lakers').←
    should == 'Chicago Bulls vs. Los Angeles Lakers'
  end
end
```

Pierwsze co powyższy kod robi, to dołącza plik z klasą `SportsTable`, którą jest przedmiotem testu, zaraz później znajduje się linia:

```
describe SportsTable do
```

Metoda `describe` zwraca tak zwaną grupę przykładów, która w bibliotece RSpec implementowana jest przez klasę `ExampleGroup`. Jako parametry przyjmuje ona testowaną klasę oraz opcjonalny opis. Metoda `describe` przyjmuje też blok kodu, który programista definiuje pomiędzy słowami kluczowymi `do ... end`.

Konkretne przykłady zdefiniowane są w bloku przekazanym do metody `describe`. Przykład definiuje metoda `it`, której parametrem jest łańcuch znaków będący opisem, a sam przykład zdefiniowany jest w przekazywanym do tej metody bloku.

Oczekiwania

Oczekiwanie jest odpowiednikiem asercji znanych z Test::Unit, w bibliotece RSpec mechanizm oczekiwań zaimplementowany jest w module Spec::Expectations w taki sposób, że do każdego obiektu dynamicznie dodawane są metody `should` oraz `should_not`. Każda z tych metod jako parametr przyjmuje kolejne wyrażenie dopasowujące (ang. Matcher) wyrażenia takie można definiować samemu albo pozwolić aby RSpec zdefiniował je dynamicznie. Przykładowe oczekiwania, które dynamicznie rozumie RSpec:

```
[].should be_empty # prawda, [] jest pusta tablica

["kot", "pies"].should include("malpa") # falsz, ↵  
      testowana tablica nie zawiera elementu "malpa"

[].should be_instance_of(Array) # prawda
```

W języku Ruby metody, które kończą się znakiem zapytania w zgodzie z konwencją, powinny być metodami, które zwracają prawdę lub fałsz. Metoda taka testuje po prostu jakieś założenie w stosunku do obiektu danej klasy. Przykładowo metoda `empty?` obiektu klasy `Array` testuje czy dana tablica jest pusta zwracając wartość `true` jeśli tak jest, lub `false` w przeciwnym wypadku. Automatyczne sprawdzanie oczekiwań w bibliotece RSpec wykorzystuje tę konwencję w taki sposób, że jeśli nie uda się znaleźć zdefiniowanego wyrażenia dopasowującego o danej nazwie RSpec szuka metody obiektu o tej samej nazwie zakończonej dodatkowo znakiem zapytania. W tym procesie pomijane są pewne początkowe słowa kluczowe takie jak `be_`, `a_` czy `an_` co pozwala to na konstruowanie przykładów tak, aby bardziej przypominały naturalny język. W powyższych przykładach do sprawdzenia prawdziwości testu kolejno wykorzystywane są następujące metody obiektu klasy `Array`: `empty?`, `include?`, `instance_of?`

Imitacje obiektów

W trakcie testowania oprogramowania zdarzają się sytuacje, kiedy chcemy uniknąć korzystania z prawdziwych instancji jakiejś klasy. Najczęściej jest tak w przypadku, kiedy dany obiekt nie jest bezpośrednio przedmiotem testu, ale inna część oprogramowania polega na nim lub jeśli wykonuje on kosztowne operacje, które spowalniają testy.

RSpec pozwala w takim przypadku na definiowanie tak zwanych imitacji obiektów. Imitacja (ang. Mock) to w skrócie obiekt-atrapa - programista deklaruje na jakie komunikaty ma odpowiadać. Wyobraźmy sobie, że pewien moduł naszego systemu wykonuje bardzo czasochłonne operacje matematyczne a na wynikach tych operacji polega

drugi moduł, który chcemy przetestować. W takiej sytuacji można by oczywiście skonstruować test tak, że faktycznie inicjowany byłby cały proces obliczeniowy modułu matematycznego a jego wynik przekazywany do testowanego modułu, jednak taka metoda szybko sprawiłaby, że testy stałyby się bardzo powolne.

Jeśli moduł matematyczny sam w sobie jest dobrze przetestowany, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby przy testowaniu zależnej od niego części systemu użyć już tylko jego imitacji. W Rspec może to wyglądać w taki sposób:

```
describe CoolPartUsingMathsModule do
  it "should use result of math module computation when ←
    run method triggered" do
    maths = mock(MathsModule, :compute => 1337)
    obj = CoolPartUsingMathsModule.new(maths)
    obj.run
  end
end
```

Zakładamy tutaj, że metoda `run` obiektu klasy `CoolPartUsingMathsModule` korzysta z wyniku jaki zwraca metoda `compute` obiektu typu `MathsModule`. Metoda `mock` zwraca imitację obiektu. Klasę obiektu definiujemy jako pierwszy argument, następnie występuje opcjonalna lista komunikatów wraz ze zwracaną wartością - na te komunikaty atrapa będzie odpowiadać.

Test ten można skonstruować jeszcze lepiej. W aktualnej formie nie stawiamy w nim bowiem żadnych warunków jakie musi spełniać testowana metoda `run`. Zdefiniowana została wprawdzie imitacja obiektu matematycznego, która odpowiada na wywołanie metody `compute` zwracając wartość 1337, nie sprawdzamy jednak, czy metoda ta kiedykolwiek zostaje wykonana. Chcąc upewnić się, że tak faktycznie jest można napisać powyższy test tak:

```
describe CoolPartUsingMathsModule do
  it "should use result of math module computation when ←
    run method triggered" do
    maths = mock(MathsModule)
    obj = CoolPartUsingMathsModule.new(maths)
    maths.should_receive(:compute).and_return(1337)
    obj.run
  end
end
```


Wywołując na obiekcie metodę `should_receive` definiujemy nowe oczekiwanie: teraz test zakończy się sukcesem tylko wtedy, kiedy nastąpi dokładnie jedno wywołanie metody `compute`. W taki sposób przetestowana została integracja pomiędzy modułami. Jednocześnie test stał się bardzo szybki, nie wykonuje on bowiem żadnych obliczeń modułu matematycznego, a zamiast tego korzysta z bardzo prostej atrapy.

Rozdział 3

Behavior Driven Development

3.1 Czym jest BDD?

Behavior Driven Development jest metodyką rozwoju oprogramowania, w której główny nacisk położony jest na zacieśnienie współpracy między programistami i nie technicznymi uczestnikami projektu. Podobnie jak w przypadku TDD implementację konkretnej funkcjonalności poprzedza zdefiniowanie jej zachowania w teście. Różnica polega na tym, że scenariusze BDD pisane są w naturalnym języku, tak aby były zrozumiałe nie tylko dla programistów. Idealnie jest kiedy scenariusze takie powstają w wyniku ścisłej współpracy programistów oraz właścicieli projektu. BDD jak sama nazwa wskazuje kładzie nacisk na zdefiniowanie i zrozumienie zachowania aplikacji a szczegóły implementacji są tutaj mniej istotne. W tym rozdziale przybliżone zostaną najważniejsze cechy oraz przykładowe narzędzia jakie można wykorzystać w procesie *Behavior Driven Development*. W celu dokładniejszego zgłębienia tematu jeszcze raz warto polecić książkę *The RSpec Book*¹.

3.1.1 BDD jako narzędzie dokumentacji. Funkcjonalności i scenariusze

Każdy program tak naprawdę składa się z zestawu funkcjonalności. Każda funkcjonalność wnosi konkretną wartość dodaną z punktu widzenia grupy docelowej, dla której oprogramowanie powstaje. Przykładowo program do obsługi księgowości powinien pozwalać zarządzać rachunkiem zysków i strat oraz sporządzać bilans (to oczywiście tylko

¹[6]

niektóre z funkcji). Każda z wyżej wymienionych czynności to pojedyncza funkcjonalność, która w zgodzie z filozofią BDD powinna zostać opisana zestawem scenariuszy.

Scenariusze opisują zachowanie się programu w kontekście konkretnej funkcjonalności w precyzyjnie zdefiniowanej sytuacji. Dla każdej funkcjonalności możemy zdefiniować dowolną ilość scenariuszy użycia. Na przykład dla funkcjonalności Zarządzanie rachunkiem zysków i strat mogą być zdefiniowane następujące scenariusze:

- Wprowadzenie nowej poprawnej pozycji
- Wprowadzenie nowej nie poprawnej pozycji
- Modyfikacja pozycji
- Próba wprowadzenia nowej pozycji przez nieautoryzowanego użytkownika

Narzędzia BDD pozwalają na bardzo dużą swobodę jeśli chodzi o język definiowania scenariuszy. Przykładowy plik definiujący powyższą funkcjonalność wraz ze scenariuszem *Wprowadzenie nowej nie poprawnej pozycji* mógłby wyglądać tak:

```
Funkcjonalność: Zarządzanie rachunkiem zysków i strat

Scenariusz: Wprowadzenie nowej nie poprawnej pozycji
  Jako zalogowany użytkownik systemu
  Kiedy wybieram z menu głównego pozycję "Wprowadź nową ↵
    pozycję"
  Oraz wprowadzam do pola "Przychody netto ze sprzedaży ↵
    produktów" wartość "to_nie_jest_liczba"
  Wtedy powinienem zobaczyć wiadomość "Błąd: Niepoprawna ↵
    wartość. To pole jest polem liczbowym."
  Oraz pole "Przychody netto ze sprzedaży produktów" ↵
    powinno być puste
```

Powyższy przykład opisuje zachowanie aplikacji w sposób na tyle naturalny, że nikt nie będzie miał trudności w jego zrozumieniu. Po poznaniu kilku prostych zasad językowych, którymi należy się kierować, również nie techniczni uczestnicy projektu mogą opisywać nowe funkcjonalności w ten sposób.

Tworzenie specyfikacji projektu w postaci scenariuszy BDD jest bardzo pożądane. Zmniejsza to ilość niepotrzebnej dokumentacji, powoduje zacieśnienie współpracy w zespole oraz (o czym więcej w następnym podrozdziale) zwiększa pokrycie kodu testami.

3.1.2 BDD jako narzędzie testowania

Prawdziwą mocą bibliotek wspierających Behavior Driven Development jest to, że traktują one specyfikację dostarczoną w postaci scenariuszy jako zestaw testów. Dołączając więc scenariusze do zestawu testów automatycznych mamy pewność, że oprogramowanie zachowuje się zgodnie z opisanymi w nich założeniami. Podrozdział ten opisuje w jaki sposób, z technicznego punktu widzenia przebiega proces translacji specyfikacji (będącej plikiem tekstowym składającym się z pojedynczych scenariuszy) na zestaw automatycznych testów.

Definicje kroków na przykładzie biblioteki Cucumber²

Aby skutecznie uruchomić scenariusze w formie testów należy skonstruować plik tekstowy je zawierający w zgodzie z pewnymi zasadami. Przykładowy plik definiujący funkcjonalność *Zarządzanie rachunkiem zysków i strat* rządzi się pewnymi prawami:

- Nazwa opisywanej funkcjonalności zdefiniowana jest po słowie kluczowym *Funkcjonalność*:
- Pojedyncze scenariusze definiowane są po słowie kluczowym *Scenariusz*:. Należą do ostatnio zdefiniowanej funkcjonalności.
- Każda kolejna linia nie będąca definicją nowego scenariusza lub funkcjonalności traktowana jest jako pojedynczy krok ostatnio zdefiniowanego scenariusza.

Sercem biblioteki Cucumber są definicje kroków, które pozwalają powiązać każdy z nich z konkretną akcją. Definicja kroku składa się z wzorca językowego kroku oraz kodu, który ma zostać wykonany, jeśli wzorzec pasuje do aktualnie przetwarzanego kroku.

Wzorzec językowy najczęściej przybiera postać wyrażenia regularnego. Cucumber przetwarzając nowy krok iteruje po wzorcach, które zostały zdefiniowane i wykonuje kod powiązany z pierwszym, do którego pasuje nazwa kroku (dlatego ważne jest definiowanie wzorców tak, aby były unikalne). Przykładowa definicja dla kroku *Kiedy wybieram z menu głównego pozycję* "Wprowadź nową pozycję" może wyglądać tak:

```
Kiedy /wybieram z menu głównego pozycję "(.*)"/ do
  | pozycja |

# zmienna 'pozycja' zawiera teraz ciąg znaków,
# który dopasowany został do wyrażenia "(.*)" a więc
```

²<http://cukes.info/>

```
# dla kroku 'Kiedy wybieram z menu głównego pozycję  
# "Wprowadź nową pozycję"' będzie miała wartość  
# "Wprowadź nową pozycję"  
end
```

Kiedy cucumber spróbuje przetworzyć krok *Kiedy wybieram z menu głównego pozycję* "Wprowadź nową pozycję" dopasuje go do pierwszego odpowiadającego wzorca oraz uruchomi blok kodu zdefiniowany pomiędzy słowami kluczowymi *do* oraz *end*. Przekaze do tego bloku również wszelkie zmienne zdefiniowane we wzorcu. Powyższy przykład jest na razie bezużyteczny, ponieważ jedyne co znajduje się w bloku kodu, to komentarz.

Krok scenariusza najczęściej definiuje jedną z trzech rzeczy: założenie co do stanu środowiska w jakim uruchomione jest oprogramowanie, konkretną akcję wykonywaną na oprogramowaniu (taką jak np. kliknięcie przycisku) lub rezultat, jakiego się spodziewamy. Cucumber sam w sobie jest narzędziem, które dopasowuje krok do odpowiadającej mu definicji. Wszelkie interakcje z działającym programem, modyfikowanie środowiska działania czy też testowanie otrzymywanych wyników muszą zostać wykonywane przez zewnętrzne biblioteki, które należy samodzielnie skonfigurować.

Aby lepiej zobrazować w jaki sposób może wyglądać działające środowisko BDD poczynione zostanie kilka założeń co do testowanej aplikacji oraz bibliotek, które zostaną w tym procesie wykorzystane. Szczegóły konfiguracji są tutaj pominięte - jest to treścią jednego z kolejnych rozdziałów tej pracy.

- Interfejs aplikacji zdefiniowany jest językiem opisu dokumentów HTML.
- Aplikacja napisana jest w języku Ruby, przy pomocy frameworka Ruby on Rails
- Narzędzie RSpec zostało zainstalowane i skonfigurowane
- Narzędzie Capybara zostało zainstalowane i skonfigurowane

Biblioteka RSpec była opisana w poprzednim rozdziale, tutaj zostanie użyta w podobnym celu - to jest do testowania wyników działania aplikacji. Biblioteka Capybara służy do symulacji interakcji użytkownika z aplikacją używającą jako interfejsu HTML. Używając powyższych narzędzi można opisać pełen zestaw definicji kroków dla scenariusza *Wprowadzenie nowej nie poprawnej pozycji*:

```
Jako /zalogowany użytkownik systemu/ do  
# znajdź pierwszego zarejestrowanego użytkownika  
user = User.first  
  
# otwórz stronę logowania
```

```
visit "/login"

# wypełnik pola 'email' i 'hasło' poprawnymi danymi
fill_in("email", :with => user.email)
fill_in("hasło", :with => user.password)
click_button("Zaloguj")
end

Kiedy /wybieram z menu głównego pozycję "(.*)"/ do
  |pozycja|

  select(pozycja, :from => "menu główne")
end

Oraz /wprowadzam do pola "(.*)" wartość "(.*)"/ do
  |pole, wartosc|

  fill_in(pole, :with => wartosc)
end

Wtedy /powinienem zobaczyć wiadomość "(.*)"/ do
  |wiadomosc|

  response.should contain(wiadomosc)
end

Oraz /pole "Przychody netto ze sprzedaży produktów" ←
  powinno być puste/ do |pole|
  field_labeled(pole).value.should be_empty
end
```

Rola programisty

Jak widać definiowanie kroków wymaga wiedzy z zakresu programowania oraz budowy opisywanego systemu, dlatego też zadanie to najczęściej wykonują programiści pracujący nad projektem. Klient w tym wypadku dostarcza specyfikację w postaci scenariuszy użycia, programiści zaś definiują brakujące kroki. Na szczęście problem ten

jest uciążliwy tylko na początku życia projektu. Wraz z rosnącą ilością scenariuszy rośnie też ilość definicji kroków, a w pewnym momencie życia projektu definicje kroków zaczynają gęsto pokrywać większość funkcjonalności systemu tak, że w większości wypadków nawet do nowych funkcjonalności można bez problemu dopasować istniejące już kroki.

Ważne jest aby scenariusze były jak najbardziej zestandaryzowane, to znaczy, aby w miarę możliwości korzystać z już zdefiniowanych kroków w procesie ich tworzenia. Aby to osiągnąć osoba odpowiedzialna za dostarczenie specyfikacji w postaci scenariuszy powinna poświęcić trochę czasu na zapoznanie się z dostępnymi definicjami kroków.

Ze strony programistów, którzy piszą definicje szczególny nacisk powinien zostać położony na kilka kwestii:

Unikanie powtórzeń Należy upewnić się, że brakujący krok jest na pewno unikalny.

Może okazać się, że wcześniej został zdefiniowany bardzo podobny krok, o innej nazwie.

Parametryzacja Jeśli zachodzi taka potrzeba należy przystosować definicję kroku tak, aby obsługiwała więcej niż jeden przypadek użycia.

Klasyfikacja Aby zwiększyć czytelność kodu należy klasyfikować kroki, na przykład według funkcjonalności, które obsługują, można w tym celu umieszczać kroki w osobnych plikach.

Przestrzeganie tych zasad nie jest konieczne do poprawnego działania systemu, ale na pewno w znaczącym stopniu poprawi czytelność i jakość naszej bazy testów.

3.1.3 Testy akceptacyjne a BDD

Kiedy nowa funkcjonalność jest skończona, klient zawsze powinien ją przetestować i zaakceptować jeśli spełnia jego oczekiwania, lub odrzucić w przeciwnym wypadku. W tradycyjnym podejściu do rozwoju oprogramowania testy akceptacyjne wyglądają najczęściej tak, że klient ręcznie sprawdza nową funkcjonalność. Minusy manualnego testowania zostały szczegółowo opisane w rozdziale dotyczącym TDD. Behavior Driven Development pozwala w dużym stopniu wyeliminować czasochłonne manualne testy akceptacyjne. W momencie, kiedy mamy gotowy dobry zestaw scenariuszy użycia, który jednocześnie jest specyfikacją funkcjonalności sam fakt, że wszystkie scenariusze zostają uruchomione z pozytywnym skutkiem jest wystarczającym testem akceptacyjnym.

Jeśli chcemy zastąpić testy akceptacyjne z żywym klientem scenariuszami BDD, należy pamiętać, że środowisko testowe (w tym definicje kroków) muszą zostać zaprojektowane

tak, aby działały w identycznej konfiguracji jak konfiguracja produkcyjna (czyli taka, w jakiej działa nasze oprogramowanie po dostarczeniu do klienta). Szczególnie nie należy używać imitacji (ang. mock) obiektów, których bardzo często używa się w testach jednostkowych. Scenariusze powinny testować zachowanie się aplikacji w naturalnym środowisku.

3.2 Narzędzia BDD dostępne dla języka Ruby³

3.2.1 Cucumber

W środowisku programistów języka Ruby najpopularniejszym narzędziem BDD jest bez wątpienia biblioteka Cucumber. Cucumber powstał w 2008 roku jako następca biblioteki Story Runner będącej częścią narzędzia RSpec. Biblioteka miała umożliwić programistom opisywanie naturalnym językiem sposobu w jaki powinno zachowywać się oprogramowanie. Scenariusze służą jednocześnie jako dokumentacja oraz zestaw automatycznych testów.

Niewątpliwą zaletą biblioteki Cucumber jest to, że można ona współpracować również z innymi niż Ruby platformami programistycznymi takimi jak Java, .NET, Adobe Flex czy Python. Więcej informacji na ten temat znaleźć można pod adresem: <http://github.com/aslakhelle>

Instalacja jest równie prosta jak w przypadku omawianej wcześniej biblioteki RSpec:

```
gem install cucumber
```

Jako, że techniki prezentowane w tym rozdziale opisane i zaprezentowane zostały na przykładzie biblioteki Cucumber powtórny szczegółowy opis tego narzędzia jest w tym miejscu zbędny. Szczegółowa dokumentacja dostępna jest pod adresem: <http://cukes.info>

3.2.2 Steak⁴

Steak podobnie jak Cucumber jest narzędziem, które służy do opisywania zachowania aplikacji w formie automatycznych testów, główny nacisk jest tutaj jednak kładziony na wygodę programisty oraz szybkość powstawania testów. Ograniczenia w stosunku do tego co oferuje Cucumber są następujące:

³<http://cukes.info/>

⁴<http://github.com/cavalle/steak/wiki>

- Brak wsparcia dla naturalnego języka
- Brak podziału na scenariusze oraz kroki
- Konieczność pisania testów w Ruby

Steak rezygnuje z filozofii angażowania nietechnicznych uczestników projektu w cykl testowania oprogramowania wychodząc z założenia, że opcja ta i tak nie jest wykorzystywana w większości projektów informatycznych. Programista sam konstruuje testy w języku Ruby, nie jest to tak czytelne jak w przypadku Cucumbersa, jednak ich tworzenie i utrzymanie jest prostsze:

- Definicje kroków są zbędne
- Nie trzeba ustalać i trzymać się konwencji językowych
- Bezpośredni dostęp do wszystkich funkcji języka Ruby

Przykładowa specyfikacja napisana przy pomocy biblioteki Steak wygląda następująco:

```
feature "Main page" do

  background do
    create_user :login => "jdoe"
    login_as "jdoe"
  end

  scenario "should show existing quotes" do
    create_quote :text => "The language of friendship ←
      is not words, but meanings",
      :author => "Henry David Thoreau"

    visit "/"

    page.should have_css(".quote", :count => 1)
    within(:css, ".quote") do
      page.should have_css(".text",
        :text => "The language of friendship is not ←
          words, but meanings")

      page.should have_css(".author",
        :text => "Henry David Thoreau")
    end
  end
end
```

```
end
```

```
end
```

Instalacja jak zwykle w przypadku (ogromnej większości) bibliotek Ruby sprowadza się do

```
gem install steak
```

W przypadku, kiedy aplikacja oparta jest o framework Rails, Steak oferuje dodatkowe udogodnienia, ale wymaga również minimalnie więcej konfiguracji. Wszelkie kroki są jasno opisane pod adresem <http://github.com/cavalle/steak>

Steak jest dobrym rozwiązaniem jeśli projekt prowadzony jest przez stricte techniczny zespół lub zarząd projektu nie jest przekonany do uczestniczenia w procesie specyfikowania oprogramowania w formie testów. Minusem rezygnacji z takiej formy współpracy jest niestety spadek znaczenia tworzonej w Steaku specyfikacji jako testów akceptacyjnych: jeśli właściciele projektu nie będą rozumieli specyfikacji w formie jaką oferuje, to najprawdopodobniej testy akceptacyjne będą chcieli przeprowadzić osobiście.

3.2.3 Capybara⁵

Capybara ułatwia integracyjne testowanie aplikacji działających w przeglądarce www symulując akcję jakie wykonywałby żywy użytkownik. Nie jest to narzędzie związane stricte z BDD, jednak świetnie uzupełnia i wspomaga biblioteki takie jak Cucumber czy Steak.

Chcąc opisać krok po kroku zachowanie aplikacji internetowej, naturalnym jest łączenie akcji, które wykonuje w przeglądarce użytkownik z ich konsekwencjami. Przykładowo w celu zalogowania się należy najpierw wypełnić pole tekstowe *Login*, następnie wpisać hasło do pola *Hasło* oraz ostatecznie kliknąć przycisk *Zaloguj*. Capybara pozwala symulować interakcje użytkownika z aplikacją w przeglądarce i wykonywać na niej takie akcje jak kliknięcie w link, wypełnienie pola czy odświeżenie strony. Informacją zwrotną, która często służy do określenia efektu naszych działań jest obiekt `page`, który przechowuje ostatnią wyświetloną użytkownikowi stronę. Przykładowo kod:

```
feature "signing up" do
  background do
    User.create(:email => 'user@example.com',
```

⁵<http://github.com/jnicklas/capybara>

```
        :password => 'caplin')
    end

    scenario "signing in with correct credentials" do
      within("#session") do
        fill_in 'Login', :with => 'user@example.com'
        fill_in 'Password', :with => 'caplin'
      end
      click_link 'Sign in'
      assert_true page.has_content?('Successfully logged ←
        in!')
    end
  end
end
```

Wypełni wszelkie konieczne do zalogowania się pola, zasymuluje kliknięcie przycisku z etykietą *Sign in* oraz sprawdzi, czy w wyniku tego, na nowo wyświetlonej stronie znajduje się treść *Successfully logged in!*.

Instalacja podstawowej biblioteki odbywa się poprzez:

```
gem install capybara
```

Tak jak w przypadku Cucumbara, funkcje Capybary wykorzystywane były w tym rozdziale w celu zobrazowania założeń BDD. Dokładna dokumentacja bardzo bogatych możliwości biblioteki wykracza poza ramy tej pracy, można ją jednak odnaleźć wraz ze szczegółami konfiguracji dla różnych środowisk na stronie <http://github.com/jnicklas/capybara>.

Rozdział 4

Studium przypadku: Dynamicznie generowany panel administracyjny

4.1 Wstęp

Świat technologii informatycznych zmienia się bardzo szybko. Ogromnemu skokowi mocy obliczeniowej sprzętu komputerowego towarzyszył w ostatnich kilku latach znaczący spadek cen związanych z jego wykorzystaniem. Stało się to katalizatorem rozwoju nowych trendów między innymi w dziedzinie wytwarzania oprogramowania. Gwałtowny wzrost zainteresowania dynamicznymi językami programowania takimi jak Ruby, Python czy JavaScript oraz pojawienie się nowych metodyk rozwoju produktów informatycznych, które coraz częściej ujmują ten proces bardziej z filozoficznego aniżeli technicznego lub biznesowego punktu widzenia jest bez wątpienia jednym z owoców tego procesu.

Spadek kosztów mocy obliczeniowej skutecznie rozwiązał problem wyboru technologii realizacji projektu informatycznego: wydajność narzędzi, których użyjemy do realizacji celu stała się w większości przypadków pomijalnym lub przynajmniej drugorzędnym problemem. Dziś najważniejszym kryterium wyboru jest stopień dopasowania możliwości oraz charakterystyki rozważanej technologii do potrzeb zespołu odpowiedzialnego za rozwój projektu. Oczywiście istnieją również skrajne przypadki, w których to oprogramowanie z różnych przyczyn musi zostać napisane w konkretnej technologii. Te smutne przypadki stanowią jednak kroplę w morzu wykraczającą poza ramy niniejszej pracy.

W czasach kiedy o wiele bardziej opłaca się dokupić nowy serwer niż pokrywać koszty optymalizacji, ogromną furorę robi termin *Przedwczesna optymalizacja*. Te dwa słowa mają dzisiaj znaczenie negatywne, które jest jednak jak najbardziej uzasadnione z

ekonomicznego oraz użytkowego punktu widzenia. Dopóki niedostatki w wydajności oprogramowania można skompensować inwestycją w nowe zasoby sprzętowe, zespół programistów powinien skupiać wszystkie swoje wysiłki na rozwój funkcjonalności. Optymalizacja kodu następuje dopiero w momencie, kiedy koszty inwestycji w sprzęt przewyższają koszt związane z optymalizacją albo w momencie, kiedy oprogramowanie ze względu na swoją nie optymalność przestaje się skalować na nowe zasoby sprzętowe.

Na pierwszy rzut oka może wydawać się, że ten wstęp niewiele ma wspólnego z tematem pracy. Należy jednak uświadomić sobie, że to właśnie opisane powyżej zmiany w sposobie myślenia o metodach prowadzenia projektów IT stoją u podstaw rozwoju nowoczesnych narzędzi, takich jak wymienione wcześniej dynamiczne języki programowania, wysokopoziomowe frameworki programistyczne na nich oparte czy metodologie pokroju *Behaviour Driven Development*. Środki, które służą osiągnięciu założonego celu są jedną z najważniejszych zmiennych, od których zależy sukces projektu - w przeszłości istniało wiele barier ograniczających ich wybór, dziś większość z nich została usunięta.

4.2 Założenia projektu

Celem niniejszego rozdziału jest pokazanie w jaki sposób rozwija się konkretny projekt prowadzony w zgodzie z metodologią BDD oraz jakie płyną z tego korzyści. Wybrany temat projektu to dynamiczny panel administracyjny dla aplikacji internetowych opartych na bibliotece *Ruby on Rails*¹, jego główne założenia to:

Uniwersalność Panel powinien współpracować z większością aplikacji napisanych w Ruby on Rails. W praktyce oznacza to, że modele biznesowe powinny być klasami pochodnymi klasy *ActiveRecord* a sposób budowy aplikacji jest zgodny z konwencjami przyjętymi dla aplikacji Ruby on Rails.

CRUD W teorii baz danych istnieją cztery podstawowe operacje, jakie możemy wykonać na zasobie: Tworzenie, odczytanie, aktualizacja, usunięcie (ang. Create, read, update and delete). Biblioteka ma pozwalać na zarządzanie modelami biznesowymi aplikacji przy użyciu jedynie tych czterech standardowych metod.

Dynamiczność Po instalacji panel powinien sam wykryć rodzaje zasobów na jakich operuje aplikacja oraz wygenerować odpowiednie widoki i formularze do zarządzania nimi. Zmiany w budowie modeli biznesowych, które wymuszają konieczność zmian w zarządzaniu nimi, jak również pojawienie się nowych modeli również powinno być odzwierciedlone w zachowaniu panelu automatycznie, bez konieczności

¹<http://rubyonrails.org/>

jakiegokolwiek ingerencji.

Proste wdrożenie Podstawowe wdrożenie rozwiązania wymaga jedynie aby aplikacja kliencka korzystała z biblioteki Ruby on Rails w wersji co najmniej 3.0.3. Po dodaniu biblioteki panelu do listy *gemów*² wykorzystywanych przez aplikację możliwe jest natychmiastowe korzystanie.

Wygoda użytkowania Proces zarządzania aplikacją powinien być jak najwygodniejszy. Oznacza to między innymi, że pola formularzy służących do tworzenia lub edycji rekordów powinny być dostosowane do rodzaju danych jakie przechowują a próby wprowadzenia nieprawidłowych wartości powinny być sygnalizowane czytelną informacją o błędzie. Jeśli istnieją powiązania pomiędzy kilkoma modelami biznesowymi to powinna istnieć bardzo szybka możliwość zarządzania każdym z powiązanych rekordów.

4.2.1 Open Source

Biblioteka jest dostępna za darmo na zasadach licencji MIT.³ Filozofia rozwoju oprogramowania na zasadach open source jest bardzo bliska środowisku programistów Ruby. Sam język udostępniony jest na licencji GPL, biblioteka Ruby on Rails korzysta z licencji MIT. Użycie licencji MIT oznacza, że każdy otrzymuje prawo do nielimitowanego wykorzystania kopii oprogramowania w dowolny sposób. Sprawia to, że MIT jest najchętniej wykorzystywaną przez programistów Ruby licencją.

4.2.2 Sposób prowadzenia projektu

Projekt prowadzony jest według bardzo uproszczonych zasad metodologii SCRUM.⁴ Rozwój projektu podzielony jest na tygodniowe sprinty. Przed każdym sprintem następuje spotkanie zespołu, podczas którego wybierane i przydzielane są konkretne zadania do wykonania w następnej iteracji. Spotkania te służą również omówieniu bieżących spraw związanych z projektem.

Podstawowy zespół zaangażowany w projekt składa się z trzech osób: dwóch programistów, oraz osoby dzielącej rolę Scrum Mastera, który odpowiedzialny jest za przygotowanie i prowadzenie spotkań oraz Product Ownera, który reprezentuje oczekiwania końcowego użytkownika dotyczące kwestii funkcjonalności oraz ekonomicznych kwestii związanych z rozwojem projektu.

²<http://docs.rubygems.org/>

³http://en.wikipedia.org/wiki/MIT_License

⁴[http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(development\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(development))

Duży nacisk kładziony jest na testowanie oprogramowania, testy akceptacyjne istnieją w formie zautomatyzowanych scenariuszy BDD. Każda funkcjonalność lub modyfikacja oprogramowania akceptowana jest jedynie jeśli dostarczona jest wraz z pełnym zestawem testów ją dokumentujących.

4.2.3 Dodatkowe narzędzia

Repozytorium projektu zarządzane jest przez system kontroli wersji GIT⁵, a hostowane jest przez serwis GitHub.⁶ Źródła projektu dostępne są publicznie pod adresem <https://github.com/piotrj/administer>.

Jako narzędzie wspomagające proces zarządzania projektem użyta została darmowa wersja Pivotal Tracker⁷, który został zaprojektowany aby wspomagać zarządzanie projektem prowadzonym według zasad SCRUM.

4.3 Proces implementacji

Jak zostało wcześniej wspomniane implementacja podzielona jest na tygodniowe iteracje zwane sprintami. Każda planowana funkcjonalność zanim zostanie zaimplementowana i stanie się częścią projektu musi zostać krytycznie oceniona pod względem użyteczności oraz opisana w formie krótkiej specyfikacji.

W wypadku kiedy mamy do czynienia z rozbudowaną funkcjonalnością, należy podzielić jej implementację na jak najmniejsze, spójne kawałki, a każdy z tych fragmentów powinien zostać jasno opisany. Idealnie jest, kiedy fragmenty danej funkcjonalności są od siebie niezależne, to znaczy, jeśli nad każdym z nich można pracować osobno w tym samym czasie. Taka sytuacja niestety zdarza się rzadko. Jeśli dany fragment zależy od innych, należy załączyć taką informację w jego opisie.

Każde nowe zachowanie opisane jest testem w postaci odpowiedniego scenariusza Cucumber. Jest to warunek konieczny, scenariusze powstają przed rozpoczęciem procesu właściwej implementacji, po zaakceptowaniu przez Product Ownera pełnią one rolę testów akceptacyjnych. Testy jednostkowe w postaci specyfikacji RSpec powstają dla części systemu, których szczegóły implementacji są istotne dla prawidłowego jego działania.

⁵<http://git-scm.com>

⁶<http://github.com>

⁷<http://www.pivotaltracker.com>

4.3.1 Aplikacja testowa

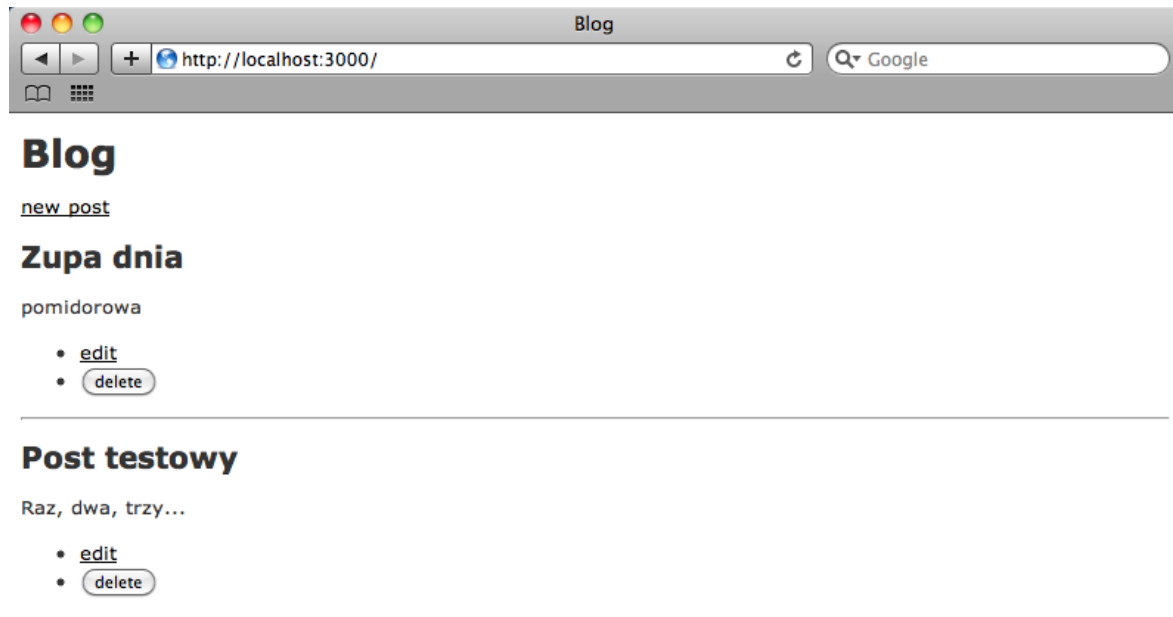
Specyfika projektu dynamicznego panelu administracyjnego utrudnia nieco pisanie scenariuszy jego użycia. Myśląc o panelu administracyjnym nigdy nie myślimy o nim jako o odrębnym bycie, jest raczej nieodłącznie związany z aplikacją, którą administruje. Aby proces testowania i specyfikowania systemu był jak najbardziej naturalny, biblioteka *administer* rozwijana jest wraz z małą aplikacją testową.

Prosty system blogowy został stworzony, aby opisać i przetestować zachowanie właściwego oprogramowania. Jedynym celem istnienia aplikacji blogowej jest przetestowanie integracji biblioteki *administer* z zewnętrzną aplikacją. Z technicznego punktu widzenia wszystkie testy behawioralne opisują zachowanie aplikacji testowej, która dołącza bibliotekę *administer* do puli wykorzystywanych przez siebie gemów. W przypadku oprogramowania, które działa na zasadzie integracji z zewnętrznym systemem, taka konfiguracja środowiska testowego jest najlepsza, odpowiada bowiem faktycznemu scenariuszowi użycia. Sam blog jest niezwykle prostą aplikacją, w założeniach ma pozwalać na:

- Wyświetlanie artykułów
- Tworzenie artykułów
- Edycję artykułów
- Usuwanie artykułów
- Kategoryzację artykułów
- Tworzenie kategorii
- Edycję kategorii
- Usuwanie kategorii

Blog świetnie nadaje się do testowania biblioteki typu *administer* - wszystkie powyższe funkcje, prócz pierwszej, są tak naprawdę funkcjami, które wykonywać ma panel administracyjny. W kontekście tego przykładu cel biblioteki *administer* jest jasny: Twórca bloga ze swojej strony musi jedynie dołączyć gem *administer* do projektu, zdefiniować modele biznesowe typu **Post** czy **Category**, oraz dopisać akcję odpowiedzialną za wyświetlanie artykułów. Cała część odpowiedzialna za akcję zarządzania modelami ma być dynamicznie wykonywana przez gem *administer*.

Ilustracja 4.1 przedstawia stronę z listą artykułów. Jest to widok pochodzący z aplikacji testowej. Ilustracja 4.2 przedstawia widok edycji rekordu konkretnego artykułu, funkcja ta implementowana jest przez bibliotekę *administer*.



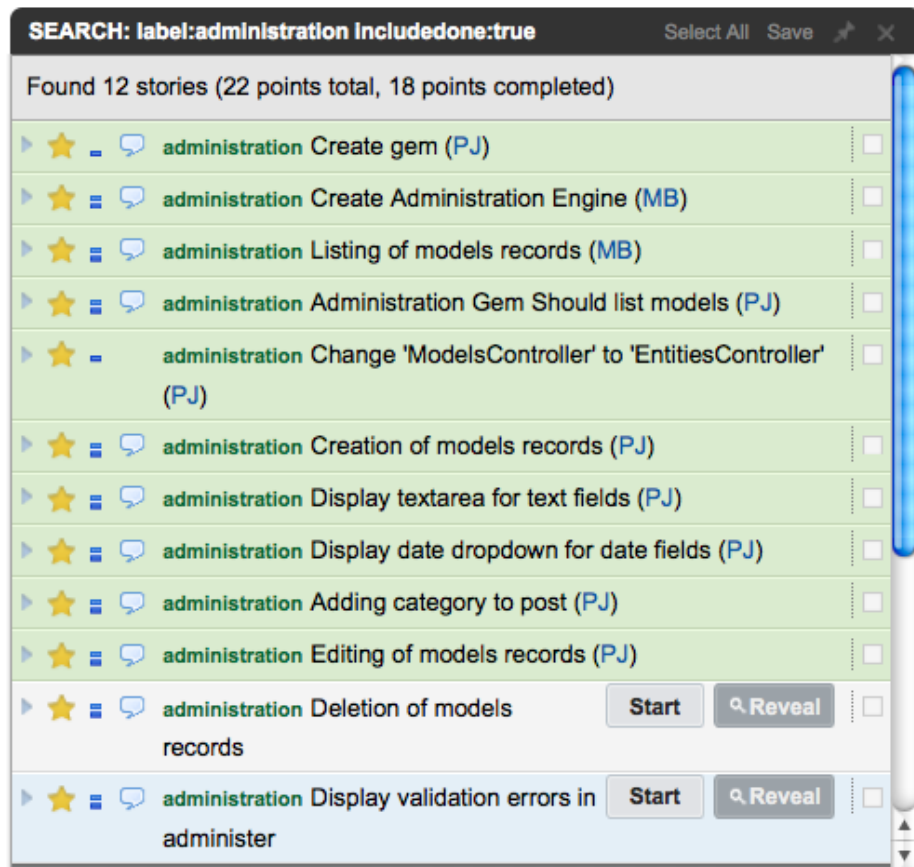
Rysunek 4.1: Aplikacja testowa - wyświetlanie artykułów

The screenshot shows a web browser window titled 'Administer'. The address bar displays 'http://localhost:3000/administer/entities/2/edit?model_name=Post'. Below the browser window, there are two links: 'Go to application' and 'back'. The main heading is 'Edit Post'. The form includes a 'Title' field with the value 'Zupa dnia', a large text area for the 'Body' containing 'pomidorowa', a 'Publish on' section with dropdowns for '2011', 'May', and '8', a 'Category' dropdown set to 'Wiadomości', and an 'Update Post' button.

Rysunek 4.2: Administer - edycja rekordu

4.3.2 Implementacja funkcji usuwania rekordu

Ilustracja 4.3 przedstawia wycinek listy zadań związanych z pracą nad projektem *administer* a konkretnie są to zadania związane z rozwojem panelu administracyjnego.



Rysunek 4.3: Pivotal Tracker - Lista zadań do wykonania

Jako, że projekt jest rozwijany już od jakiegoś czasu, większość zadań z tej listy jest już wykonana, znajdziemy jednak dwa nadal nie rozwiązane problemy:

- Deletion of model records
- Display validation errors in administer

Skupmy się na rozwiązaniu pierwszego z nich. W momencie pisania tego rozdziału gem *administer* potrafi już tworzyć, modyfikować oraz wyświetlać informacje o rekordach modeli biznesowych aplikacji, która z niego korzysta. Jedną z brakujących funkcji jest usuwanie istniejących rekordów. W tym podrozdziale przeanalizowany zostanie krok po kroku cały cykl wdrażania tej nowej funkcji do istniejącego systemu. Przeanalizowanie tego procesu pomoże lepiej zrozumieć sposób w jaki rozwijane jest oprogramowanie w zgodzie z zasadami BDD oraz jakie są korzyści z tego płynące.

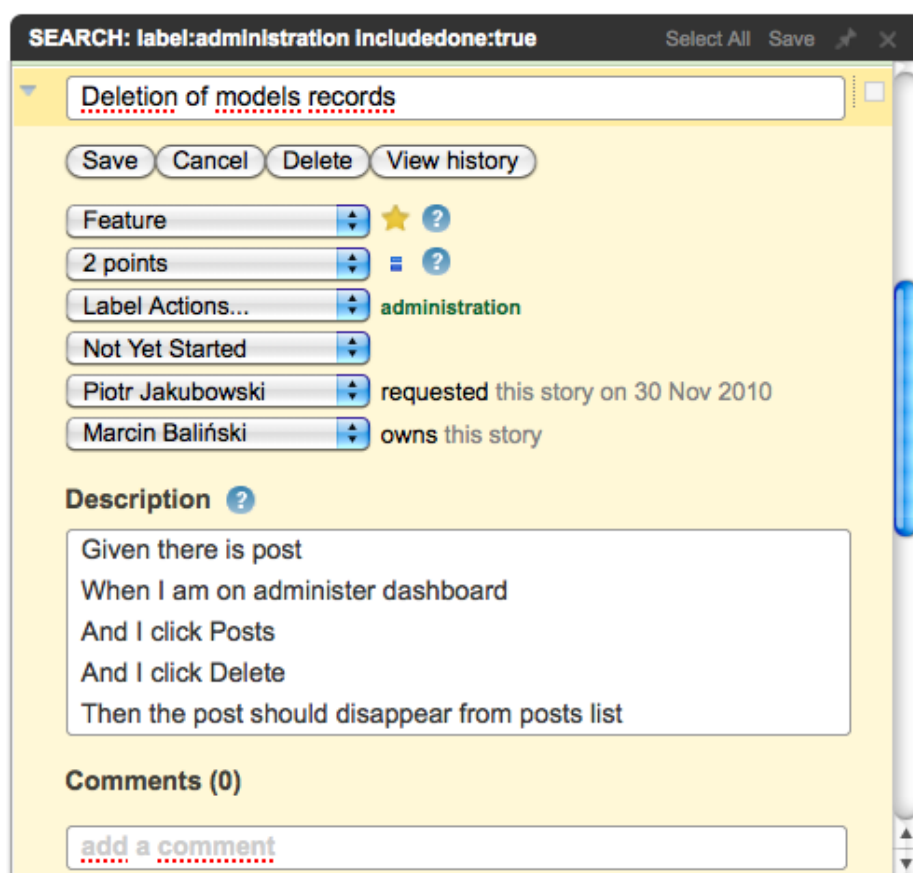
Zrozumienie problemu

Pierwszy etap pracy to rozpoznanie, z czym tak właściwie mamy do czynienia. Jeśli problem, który mamy rozwiązać został wcześniej udokumentowany, tak jak miało to

miejsce w tym wypadku, należy zacząć od dokładnego zaznajomienia się z jego opisem.

Ilustracja 4.4 przedstawia szczegółowy widok zadania prezentowany przez aplikację Pivotal Tracker, która używana jest jako narzędzie wspomagające proces zarządzania projektem *administer*.

Podgląd ten informuje nas o wielu rzeczach związanych z zadaniem, takich jak status ukończenia, estymacja pracochłonności czy informacja o osobach odpowiedzialnych za zadanie. W kontekście naszych rozważań najważniejszą informacją jaką można odczytać z niniejszego podglądu jest jednak opis funkcjonalności.



Rysunek 4.4: Pivotal Tracker - Szczegółowy opis zadania

Administer rozwijany jest razem z prostą aplikacją testową - systemem blogowym, dlatego wszystkie funkcjonalności opisywane są w kontekście wykorzystania biblioteki przez ten właśnie system. Opis naszego zadania sformułowany jest następująco:

```
Given there is post
When I am on administer dashboard
And I click Posts
And I click Delete
```

Then the post should disappear from posts list

Na pierwszy rzut oka widać, że opis dostarczony został w postaci, której bez modyfikacji można użyć jako scenariusza akceptacyjnego biblioteki cucumber. Należy także zwrócić uwagę na inne ważne cechy tego opisu:

Niepodzielność Dostarczone kroki stanowią minimum, jakie trzeba zaimplementować aby funkcjonalność usuwania rekordów była kompletna.

Osadzenie w kontekście Zachowanie zostało opisane w konkretnych warunkach. Mamy informację o stanie początkowym w jakim funkcjonalność powinna działać (Istnieje rekord należący do modelu `Post`), miejscu oraz zachowaniu które wywoła usunięcie rekordu (Kliknięcie przycisku `Delete` na stronie z postami) oraz o warunkach końcowych, jakie muszą zostać spełnione w wyniku działania nowej funkcji (`Post` powinien zniknąć z listy).

Czynności wstępne

Po zapoznaniu się i zrozumieniu istoty problemu, z którym będziemy się zmagać należy przygotować środowisko pracy. W naszym wypadku składają się na to dwie ważne czynności:

Upewnienie się, że posiadamy aktualną wersję oprogramowania Zawsze powinniśmy rozpocząć pracę z najnowszą rozwojową wersją kodu.

Uruchomienie pełnego zestawu testów Przed rozpoczęciem pracy należy upewnić się, że wszystkie testy kończą się sukcesem.

Kod biblioteki *administer* przechowywany jest w rozproszonym systemie kontroli wersji GIT, spełnienie pierwszego punktu wymaga więc od programisty jedynie synchronizacji swojego lokalnego repozytorium z najnowszą wersją rozwojowej gałęzi kodu znajdującej się w głównym repozytorium. Szczegóły dotyczące operacji na systemie kontroli wersji wykraczają poza ramy tej pracy i zostaną tutaj pominięte. Wszystkie informacje potrzebne do pracy z systemem GIT znaleźć można na stronach <http://help.github.com/>. Przyjmijmy, że synchronizacja została wykonana i mamy najnowszą wersję kodu biblioteki *administer*.

Uruchomienie pełnego zestawu testów daje nam pewność, że wersja oprogramowania, na której będziemy pracować spełnia warunki specyfikacji. Nie wolno rozpoczynać pracy jeśli testy z jakiegoś powodu nie przechodzą. W takim wypadku należy najpierw znaleźć przyczynę problemu i zlikwidować go, a pracę nad nową funkcjonalnością rozpocząć dopiero kiedy wszystkie testy automatyczne sygnalizują sukces.

Aby uruchomić pełen zestaw testów biblioteki *administer* wydajemy z głównego katalogu projektu polecenie:

```
rake
```

Projekt został tak skonfigurowany, że komenda **rake** wywołana bez dodatkowych parametrów uruchamia zestaw scenariuszy Cucumber oraz testów RSpec opisujących zachowanie biblioteki.

```
MacBook-Marcin-Balinski:administer marcinbalinski$ rake
(in /Users/marcinbalinski/projects/administer)
(in /Users/marcinbalinski/projects/administer/spec/rails_root)
/System/Library/Frameworks/Ruby.framework/Versions/1.8/usr/bin/ruby -S bundle exec rspec "./spec/controllers/administer/entities_controller_spec.rb"
"./spec/controllers/posts_controller_spec.rb"
"./spec/models/administer/model_spec.rb"
"./spec/routing/posts_routing_spec.rb"
"./spec/views/posts/edit.html.haml_spec.rb"
"./spec/views/posts/new.html.haml_spec.rb"
"./spec/views/posts/show.html.haml_spec.rb"
.....*.....

Pending:
  Administer::Model should return all models defined within ROOT/app/models/, using lookup
    # test for cases when @@models is empty and not empty
    # ./spec/models/administer/model_spec.rb:8

Finished in 0.79521 seconds
27 examples, 0 failures, 1 pending
```

Rysunek 4.5: Zestaw testów RSpec - raport

```

    Given following posts exists:                                # features/step_definitions/post_steps.rb:5
      | title | body |
      | How to raise your kid | You should be good parent |
    When I am on the home page                                  # features/step_definitions/web_steps.rb:19
    Then I should see "How to raise your kid"                   # features/step_definitions/web_steps.rb:111
    When I press "delete" and not confirm                       # features/step_definitions/web_steps.rb:230
    Then I should be on the home page                           # features/step_definitions/web_steps.rb:199
    And I should see "How to raise your kid"                    # features/step_definitions/web_steps.rb:111

  Scenario: Editing blog post                                  # features/managing_posts.feature:57
    Given following posts exists:                                # features/step_definitions/post_steps.rb:5
      | title | body |
      | How to raise your kid | You should be good parent |
    When I am on the home page                                  # features/step_definitions/web_steps.rb:19
    Then I should see "How to raise your kid"                   # features/step_definitions/web_steps.rb:111
    When I follow "edit"                                        # features/step_definitions/web_steps.rb:199
    And I fill in "Title" with "What do you want to do today?" # features/step_definitions/web_steps.rb:33
    And I fill in "Body" with "Every god damn thing"           # features/step_definitions/web_steps.rb:39
    And I press "Update"                                        # features/step_definitions/web_steps.rb:27
    Then I should be on posts list                              # features/step_definitions/web_steps.rb:199
    And I should see "What do you want to do today"            # features/step_definitions/web_steps.rb:111
    And I should see "Every god damn thing"                     # features/step_definitions/web_steps.rb:111

12 scenarios (12 passed)
85 steps (85 passed)
0m9.890s

```

Rysunek 4.6: Zestaw scenariuszy Cucumber - raport

Raport po pozytywnym przejściu wszystkich testów powinien wyglądać podobnie jak na ilustracji 4.5 oraz 4.6. Oznaczenie `pending` przy jednym z testów RSpec sygnalizuje, że został tymczasowo wyłączony z zestawu testów przez jednego z programistów. Przyczyny wyłączenia testów mogą być różne, ale proceder ten należy stosować w ostrożności i w pełni świadomie, niedopuszczalne jest wyłączanie testu bez wyraźnego powodu a najlepiej jest, żeby takie sytuacje w ogóle się nie zdarzały.

Więcej testów

Proces implementacji zaczyna się od stworzenia scenariusza opisującego nową funkcjonalność. W naszym przypadku scenariusze umieszczone są w podkatalogu `spec/rails_root/features/`. Nas szczególnie interesuje plik `spec/rails_root/features/administer/posts.feature` w którym opisane jest zachowanie wymagane od panelu administrującego blogiem. W momencie pisania tego rozdziału plik `posts.feature` wygląda następująco:

```
Feature: Managing posts via administer
```


In order to make sure administer works
I want to be able to manage posts via administer

Scenario: Listing posts

Given following posts exists:

title	body
How to raise your kid	You should be good parent↔

When I am on the administer dashboard page

And I follow "Posts"

Then I should see "How to raise your kid"

And I should see "You should be good parent"

Scenario: Creating posts

Given following categories exist:

name
Awesome Posts

When I am on administer posts list

And I follow "New Post"

Then I should see textfield with label "Title"

And I should see textarea with label "Body"

And I should see dateselect with label "Publish on"

And I should see select with label "Category"

And I fill in "Title" with "How to raise your kid"

And I fill in "Body" with "You should be good parent↔
."

And I select "Awesome Posts" from "Category"

And I press "Create Post"

Then I should be on administer posts list

And following posts should exist:

title	body	category_name
How to raise your kid	You should be good parent↔	Awesome Posts

Scenario: Editing Posts

Given following posts exists:

title	body
How to raise your kid	You should be good parent↔

```
|  
When I am on administer posts list  
And I follow "Edit"  
Then I fill in "Title" with "Can we?"  
And I fill in "Body" with "Yes, we can"  
And I press "Update Post"  
Then I should be on administer posts list  
And following posts should exist:  
  | title | body |  
  | Can we? | Yes, we can |
```

Powyższe scenariusze opisują zachowanie biblioteki w tym momencie życia projektu. Funkcja usuwania rekordu nie jest jeszcze opisana, nie pozostaje nam nic innego jak dopisać odpowiedni scenariusz:

```
Scenario: Deleting post  
  Given following posts exists:  
    | title | body |  
    | How to raise your kid | You should be good parent |  
  When I am on administer posts list  
  And I press "Delete"  
  Then the post should disappear from posts list
```

Oryginalny opis zadania (Ilustracja 4.4) został lekko zmodyfikowany w celu lepszego dopasowania do istniejącej infrastruktury i definicji kroków. Powtórne uruchomienie zestawu testów powinno zakończyć się niepowodzeniem - dodany przez nas scenariusz specyfikuje funkcjonalność, której jeszcze nie ma. Sytuację ilustruje zrzut ekranu 4.7.

```

Scenario: Deleting post                                     # features/administer/posts.feature:47
  Given following posts exists:                             # features/step_definitions/post_steps.rb:5
    | title | body |
    | How to raise your kid | You should be good parent |
  When I am on administer posts list                       # features/step_definitions/web_steps.rb:19
  And I press "Delete"                                     # features/step_definitions/web_steps.rb:27
    no button with value or id or text 'Delete' found (Capybara::ElementNotFound)
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:29
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:14:in `with_scope'
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:28:in `/(?:|I )press "([^"]*)"(?: within "([^"]*)"?)?$/
    features/administer/posts.feature:52:in `And I press "Delete"'
  Then the post should disappear from posts list # features/administer/posts.feature:53
    Undefined step: "the post should disappear from posts list" (Cucumber::Undefined)
    features/administer/posts.feature:53:in `Then the post should disappear from posts list'

```

Rysunek 4.7: Nowo dodany scenariusz nie przechodzi

Oprócz informacji o błędzie, dostajemy również informacje o tym, że jeden z kroków scenariusza jest nie zdefiniowany:

```

Undefined step: "the post should disappear from posts list" (Cucumber::Undefined)
features/administer/posts.feature:53:in `Then the post should disappear from posts list'

```

Z problemem tym można poradzić sobie na dwa sposoby: dodać nową definicję dla kroku *the post should disappear from posts list* lub zmodyfikować scenariusz tak, aby korzystał z istniejących kroków nie zmieniając jednocześnie jego sensu. Niepotrzebne tworzenie nowych bytów nie jest dobrym pomysłem. Należy przyjrzeć się więc czy możliwe jest wykorzystanie już istniejących definicji kroków, żeby opisać interesujące nas zachowanie. Plik

```
spec/rails_root/features/step_definitions/post_steps.rb
```

definiuje następujące kroki:

```

Given /^no posts exist$/ do
  Post.destroy_all
end

Given /^following posts exists:$/ do |posts_table|
  Post.destroy_all
  posts_table.hashes.each do |attributes|
    Factory(:post, attributes)
  end
end

Then /^there should be no posts$/ do

```

```
    Post.all.should be_empty
end

Then /^following posts should exist:$/ do |posts_table|
  posts_table.hash.each do |attributes|
    category = attributes.delete("category_name")
    post = Post.first(:conditions => attributes)
    post.should_not be_nil
    post.category.name.should == category if category
  end
end
```

Krok opisujący zniknięcie rekordu z listy można tak naprawdę opisać przy pomocy dwóch innych kroków. Po pierwsze po kliknięciu przycisku **Delete** należy upewnić się, że nadal jesteśmy na liście Postów, po drugie wiedząc, że istniał tylko jeden post, po wciśnięciu **Delete** nie powinien istnieć żaden. Wykorzystamy więc dwa już zdefiniowane kroki: *I should be on administer posts list* oraz *there should be no posts*. Zmodyfikowany scenariusz wygląda następująco:

```
Scenario: Deleting post
  Given following posts exists:
    | title | body |
    | How to raise your kid | You should be good parent |
  When I am on administer posts list
  And I press "Delete"
  Then I should be on administer posts list
  And there should be no posts
```

Powtórne uruchomienie testów nadal sygnalizuje niepowodzenie, jednak wszystkie kroki są zdefiniowane. Jedyne nad czym należy się teraz skupić to dostarczenie funkcjonalności, która spełni warunki nowego scenariusza.

```

Scenario: Deleting post                                     # features/administer/posts.feature:47
  Given following posts exists:                             # features/step_definitions/post_steps.rb:5
    | title | body |
    | How to raise your kid | You should be good parent |
  When I am on administer posts list                       # features/step_definitions/web_steps.rb:19
  And I press "Delete"                                     # features/step_definitions/web_steps.rb:27
    no button with value or id or text 'Delete' found (Capybara::ElementNotFound)
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:29
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:14:in `with_scope'
    ./features/step_definitions/web_steps.rb:28:in `/(?:|I )press "([^"]*)"(?: within "([^"]*)" )?$/'
    features/administer/posts.feature:52:in `And I press "Delete"'
  Then I should be on administer posts list                # features/step_definitions/web_steps.rb:199
  And there should be no posts                             # features/step_definitions/post_steps.rb:12

```

Rysunek 4.8: Nowo dodany scenariusz nie przechodzi, wszystkie kroki są zdefiniowane

Dostarczenie wymaganej funkcjonalności

Następne działania polegać będą na zaspokajaniu oczekiwań kolejnych kroków nowo zdefiniowanego scenariusza, aż do momentu ich wyczerpania i tym samym dostarczenia wymaganej funkcjonalności. Jak widać na ilustracjach 4.7 oraz 4.8 dwa pierwsze kroki są zielone, skupmy się więc na trzecim z nich. Wszystko co trzeba wiedzieć o przyczynach jego niepowodzenia zawarte jest w raporcie z przebiegu scenariusza:

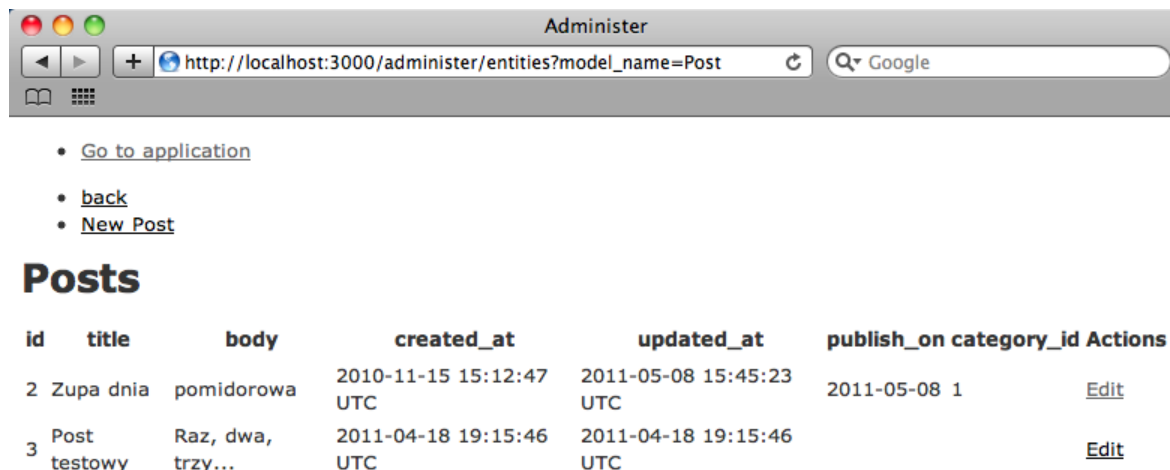
```

And I press "Delete"    # features/step_definitions/↵
    web_steps.rb:27

no button with value or id or text 'Delete' found (↵
    Capybara::ElementNotFound)
./features/step_definitions/web_steps.rb:29
./features/step_definitions/web_steps.rb:14:in `↵
    with_scope'
./features/step_definitions/web_steps.rb:28:in `/(?:|I )↵
    press "([^"]*)"(?: within "([^"]*)" )?$/'
features/administer/posts.feature:52:in `And I press "↵
    Delete"'

```

Przycisk Delete nie istnieje, dodajmy go do odpowiedniego widoku. Plik, którego szukamy to `app/views/administer/entities/index.html.haml` - definiuje on widok panelu administracyjnego zobrazowany na ilustracji 4.9



Rysunek 4.9: Administer - Lista rekordów wybranego modelu

Jest to ten sam widok, o którym mowa w scenariuszu. Naszym zadaniem będzie dodać przycisk Delete w kolumnie Actions dla każdego wyświetlanego rekordu. Przyjrzyjmy się widokowi od środka:

```

1 %ul.actions
2   %li= link_to('back', administer_dashboard_index_path)
3   %li= link_to("New #{model_class.model_name.human}", ↵
      new_administer_entity_path(:model_name => model_class.↵
      .model_name))
4 %h1= model_class.model_name.human.pluralize
5 %table.items_list
6   %thead
7     %tr
8       - model_class.column_names.each do |column_name|
9         %th= column_name
10      %th Actions
11
12 %tbody

```

```
13   - @collection.each do |object|
14     %tr{:class => cycle('odd', 'even')}
15       - model_class.column_names.each do |column_name|
16         %td= object.send(column_name).to_s
17         %td= link_to "Edit", edit_administer_entity_path(↵
           object, :model_name => model_class.model_name)
```

Powyższy kod to prosty język szablonów HAML, który jest dynamicznie przetwarzany do postaci HTML zrozumiałej dla przeglądarki. Jeśli zlokalizujemy w nim kod odpowiedzialny za wyświetlenie linka `Edit`, to prawdopodobnie bardzo łatwo będzie dodać pod nim przycisk `Delete`. Interesujący nas fragment znajdziemy w 17 linii:

```
%td= link_to "Edit", edit_administer_entity_path(↵
      object, :model_name => model_class.model_name)
```

Modyfikujemy kod szablonu dodając brakujący przycisk, który połączony jest z akcją odpowiedzialną za usunięcie odpowiedniego rekordu. Po modyfikacji kod wygląda następująco:

```
%td
  %ul.actions
    %li= link_to("Edit", edit_administer_entity_path(↵
      object, :model_name => model_class.model_name))
    %li= button_to("Delete", administer_entity_path(↵
      object, :model_name => model_class.model_name), :↵
      method => :delete)
```

Dla zachowania poprawnej semantyki dokumentu dodanych zostało kilka tagów HTML, jednak najważniejsza deklaracja to:

```
%li= button_to("Delete", administer_entity_path(↵
      object, :model_name => model_class.model_name), :↵
      method => :delete)
```

Kod ten składa się z metod implementowanych przez framework Rails oraz metod specyficznych dla samego projektu *administer*. W wyniku jego działania wygenerowany zostanie przycisk o etykiecie `Delete` powiązany z metodą `destroy` kontrolera, który odpowiedzialny jest za zarządzanie rekordami modeli biznesowych przez bibliotekę *administer*. W kontekście rozważań na temat testowo zorientowanych metod rozwoju oprogramowania istotne jest, że modyfikacja ta zaspokaja wymaganie kroku scenariusza-

sza, nad którym aktualnie pracujemy. Uruchamiając ponownie zestaw testów, przekonamy się, że mimo iż przycisk `Delete` w tej chwili istnieje, to jednak ciągle są problemy z tym samym krokiem. Informacja o niepowodzeniu jest jednak inna niż poprzednio:

```
And I press "Delete" # features/step_definitions/↵
web_steps.rb:27

The action 'destroy' could not be found for Administer::↵
EntitiesController (AbstractController::ActionNotFound)
./features/step_definitions/web_steps.rb:29
./features/step_definitions/web_steps.rb:14:in '↵
with_scope'
./features/step_definitions/web_steps.rb:28:in '/^(?:|I )↵
press "([^"]*)"(?: within "([^"]*)" )?$/'
features/administer/posts.feature:52:in 'And I press "↵
Delete"'
```

Przycisk `Delete` istnieje oraz jest on prawidłowo skojarzony z akcją `destroy` kontrolera `Administer::EntitiesController`. Problem w tym, że akcja `destroy` nie została jeszcze zaimplementowana co skutkuje błędem - próbą uruchomienia nieistniejącej akcji w momencie kiedy użytkownik (W tym wypadku symulowany przez bibliotekę `Capybara`) klika w przycisk.

Przejdźmy więc do wyżej wymienionego kontrolera `EntitiesController`. Jego głównym zadaniem jest obsługa żądań związanych z modelami biznesowymi istniejącymi w aplikacji, która korzysta z biblioteki `administer` do zadań tych zaliczają się m.in. dodawanie, modyfikowanie i usuwanie rekordów tych modeli. Pełen kod kontrolera wygląda w tym momencie następująco:

```
module Administer
  class Administer::EntitiesController < ↵
    ApplicationController
      unloadable
      before_filter :set_model
      before_filter :collection, :only => :index
      before_filter :fields, :only => [:new, :create, :edit↵
        , :update]

      def new
        @object = model_class.new
```



```
end

def create
  @object = model_class.new(params[model_class.↵
    model_name.underscore])
  if @object.save
    redirect_to administer_entities_path(:model_name ↵
      => model_class.model_name)
  else
    render :new
  end
end

def edit
  @object = model_class.find(params[:id])
end

def update
  @object = model_class.find(params[:id])
  if @object.update_attributes(params[model_class.↵
    model_name.underscore])
    redirect_to administer_entities_path(:model_name ↵
      => model_class.model_name)
  else
    render :edit
  end
end

protected
def model_class
  @model.entity
end
helper_method :model_class

def set_model
  @model = Model.for(params[:model_name])
end
```

```
def collection
  @collection = model_class.all
end

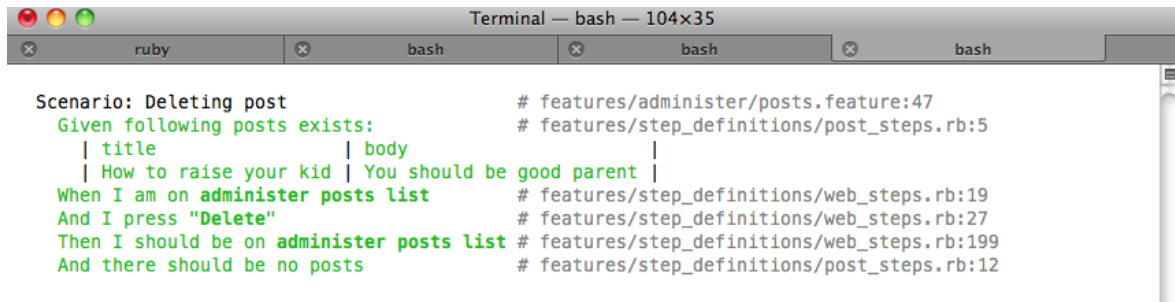
# TODO: move this to model
def fields
  @fields = @model.fields
end
end
end
```

Kontroler ten definiuje akcje, które użytkownik może za jego pomocą wykonać, oprócz tego robi kilka innych ważnych rzeczy. Przede wszystkim ustala informację o rodzaju modelu, na którym ma przeprowadzać operacje. Nazwa modelu jest przekazywana jako jeden z parametrów żądania (`params[:model_name]`) i to na jej podstawie znajdowana jest właściwa klasa reprezentująca ten model, konkretne jego rekordy, lub cała ich kolekcja. W tej chwili istnieją cztery akcje: `new`, `create`, `edit` oraz `update` (brakuje (o czym zostaliśmy już poinformowani przez nieprzechodzący scenariusz) akcji `destroy`).

Z treści naszego scenariusza wynika, że zadaniem akcji `destroy` jest usunięcie konkretnego rekordu z bazy danych oraz przekierowanie użytkownika z powrotem na listę wszystkich rekordów. Na wejściu akcja musi więc otrzymać dwa parametry: nazwę modelu oraz identyfikator rekordu, a na podstawie tych danych wykonać polecenie, które usunie rekord należący do tego modelu oraz noszący taki właśnie identyfikator. Kod spełniający taką specyfikację może wyglądać następująco:

```
1 def destroy
2   @object = model_class.find(params[:id])
3   unless @object.destroy
4     flash[:error] = "Could not destroy object."
5   end
6   redirect_to administer_entities_path(:model_name => ←
      model_class.model_name)
7 end
```

Po dodaniu metody `destroy` do kontrolera uruchamiamy testy raz jeszcze przy pomocy polecenia `rake`. Tym razem wszystkie scenariusze przechodzą.



Rysunek 4.10: Wymagania scenariusza są spełnione

Teoretycznie można by w tym momencie uznać zadanie za zakończone, jednak pisząc metodę `destroy` wykroczyliśmy nieco poza to, co opisane zostało w scenariuszu. Linie 3-5 definiują następujący blok kodu:

```

unless @object.destroy
  flash[:error] = "Could not destroy object."
end

```

Jeśli usunięcie rekordu z jakiegś powodu nie zakończy się powodzeniem wyświetlony zostanie komunikat o treści *Could not destroy object*. Zachowanie to jest jak najbardziej sensowne, zostało ono jednak dodane samowolnie i nie jest nigdzie przetestowane. Jako odpowiedzialni programiści nie powinniśmy dopuścić do takiej sytuacji i dopisać odpowiedni test.

Przetestowanie tego zachowania scenariuszem Cucumber jest trudne, trudno bowiem odtworzyć sytuację, w której usunięcie rekordu zakończy się niepowodzeniem, może się tak stać np. kiedy silnik bazy danych, w której jest przechowywany nałożył na ten rekord blokadę, która trwa w momencie próby jego usunięcia. W tej sytuacji do testowania wykorzystamy bibliotekę RSpec i jej mechanizm oczekiwań oraz sztucznych obiektów. Odpowiedni zestaw testów zdefiniowany jest w pliku:

```

spec/rails_root/spec/controllers/administer/↵
  entities_controller_spec.rb

```

W którym następująco opiszemy interesujące nas zachowanie:

```

describe "DELETE /:id" do
  it "should display error message when unable to delete"↵
  do
    controller.should_receive(:model_class).twice.↵
    and_return(Post)
    post = mock_model(Post, :id => 1, :destroy => false)

```

```
Post.should_receive(:find).and_return(post)
delete :destroy, :model_name => 'post', :id => 1
flash[:error].should == "Could not destroy object."
end
end
```

Upewniliśmy się, że informacja o błędzie została ustawiona w kontrolerze. To jednak nie wszystko - należy sprawdzić, czy jest ona wyświetlona w odpowiednim widoku. *Administer* wyświetla informacje o błędach w głównym widoku zdefiniowanym w pliku:

```
app/views/layouts/administer.html.haml
```

Odpowiedni test ma sprawdzać, czy ustawiony komunikat zostanie wyświetlony:

```
describe "layouts/administer.html.haml" do
  it "renders error message when assigned" do
    view.stub!(:flash).and_return({:error => 'Could not ←
      destroy object'})
    render
    rendered.should match(/Could not destroy object/)
  end
end
```

4.4 Podsumowanie

W niniejszym rozdziale prześladowany został krok po kroku proces tworzenia oprogramowania w zgodzie z zasadami *Behavior Driven Development*. Nadszedł czas, aby wyciągnąć wnioski oraz podsumować ten sposób prowadzenia projektów informatycznych.

4.4.1 Zalety zastosowania testowo zorientowanych metodyk rozwoju oprogramowania

Oprogramowanie odporne na błędy

Dobre pokrycie kodu testami zapewnia, że system informatyczny jest dużo bardziej odporny na błędy - szczególnie podczas procesu jego modyfikacji. Jeśli programista przez przypadek zmieni charakter już istniejącej funkcjonalności zostanie o tym natychmiast poinformowany przez jeden lub więcej nieprzechodzących testów. Jest to szczególnie

istotne kiedy system jest skomplikowany i zmiana w jednym jego module może spowodować niepożądane zmiany w modułach współzależnych. Nieprzechodzące testy uświadamiają programiście jakie dokładnie części systemu zostały dotknięte wprowadzonymi przez niego zmianami, pomagają mu rozeznąć się w sytuacji oraz podjąć decyzję na temat następnych kroków.

Funkcjonalność jest najważniejsza

Zasady *BDD* nakazują, żeby każde nowe zadanie rozpoczynać od napisania odpowiedniego scenariusza użycia. Scenariusz ten od tej chwili staje się częścią specyfikacji systemu. Odpowiedzialnością programisty jest doprowadzić system do stanu, który spełnia specyfikację, a więc do momentu kiedy wszystkie testy i scenariusze przechodzą. Można powiedzieć, że w testowo zorientowanych metodykach testy automatyczne wyznaczają rytm i kierunek działań programistów.

W poprzednich podrozdziałach pokazane zostało, w jaki sposób scenariusz zdefiniowany dla danej funkcji determinował kolejne kroki, które musiał podjąć programista zawsze skupiając się na pierwszym nieprzechodzącym kroku i robiąc tylko tyle, ile trzeba aby spełnić jego wymagania. Taki rytm pracy ma dwie ważne zalety: po pierwsze wymaga przemyślenia przyszłych zadań już na etapie pisania testów, po drugie bardzo ułatwia skupienie się tylko na tym, co ważne, a więc jedynie na kolejnej czynności, która przybliży nas do celu.

Oszczędność czasu i pieniędzy

Co prawda na samym początku życia projektu pisanie zestawu testów do każdej nowej funkcjonalności może w istocie wydłużać czas pracy, jednak zmienia się to wraz z dojrzewaniem systemu. Przy dobrym pokryciu kodu testami większość usterek wynikających z modyfikacji zostanie wykryta i naprawiona od razu. Procent ukrytych usterek w przypadku oprogramowania dobrze pokrytego testami również jest znikomy. Tak samo jest w przypadku nowych funkcjonalności - jeśli są dostarczane z odpowiednim zestawem testów oraz nie psują już istniejących. Wszystko to sprawia, że z czasem oszczędność w porównaniu z systemami nie pokrytymi testami zaczyna być widoczna.

Pewność, że system zawsze działa według specyfikacji

Wynika to z tego, że testy pełnią jednocześnie rolę specyfikacji i testów automatycznych. Każda istotna zmiana w systemie musi zostać opisana testem oraz żadna modyfikacja

nie zostanie przyjęta, jeśli nie jest dostarczona z pełnym zestawem przechodzących testów. W praktyce oznacza to, że jeśli mamy dobry zestaw testów możemy być spokojni, że nasza aplikacja działa prawidłowo.

Eliminacja czynnika ludzkiego z procesu testowania

Testy automatycznie mogą sprawdzać zarówno szczegóły implementacji, interfejs użytkownika, jak i integrację poszczególnych modułów systemu. Czynniki ludzkie są zbędne w procesie testowania - wystarczą istniejące testy automatyczne. Oszczędza to czas, pieniądze oraz redukuje ilość niedopatrzeń i błędów jakie mógłby popełnić człowiek.

4.4.2 Czynniki determinujące skuteczność testowo zorientowanych metod rozwoju oprogramowania

Mechaniczne dopisywanie testów do każdej nowej linii kodu nie ma dużego sensu. Istnieje wiele czynników, na które należy zwrócić uwagę, jeśli chcemy rozwijać oprogramowanie w oparciu o testy i czerpać z tego maksymalne korzyści. Część z wymienionych przeze mnie poniżej punktów ma ogromne znaczenie dla prawidłowego wdrożenia metod testowania w ogóle, część z nich wpływa na jakość oprogramowania lub komfort jego rozwoju.

Wybór odpowiednich narzędzi

Sposobów na testowanie kodu jest bardzo wiele. Na uparte działanie metody można przetestować nawet wewnątrz jej ciała, a istnieją również języki oraz techniki programowania, które z definicji sprzężone są z pewnymi mechanizmami testowania - przykładem jest język *Eiffel*⁸, który natywnie wspiera ideę *Programowania Kontraktowego*⁹.

Z drugiej strony dla każdego znanego języka programowania istnieją wyspecjalizowane biblioteki i narzędzia, z których możemy skorzystać. W przypadku języka *Ruby* wybór narzędzi jest bardzo duży. Jak więc wybrać najodpowiedniejsze? Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Często wynika również z indywidualnych upodobań członków zespołu. Jednak istnieje kilka wskazówek, które mogą pomóc nam podjąć decyzję.

Narzędzia służące do testowania różnią się od siebie stopniem specjalizacji. Przykładowo biblioteka *Test::Unit* dostarczana standardowo wraz z językiem *Ruby* jest narzędziem

⁸[http://en.wikipedia.org/wiki/Eiffel_\(programming_language\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Eiffel_(programming_language))

⁹http://en.wikipedia.org/wiki/Design_by_contract

dziem bardzo ogólnym, które nadaje się do zastosowania w każdego rodzaju projekcie. Z drugiej strony barykady stoi biblioteka *Cucumber*, która podchodzi do tematu testowania w szczególny sposób, który w założeniach wymaga ścisłego dostosowania stylu prowadzenia projektu do zasad *BDD*. Należy dokładnie przeanalizować sytuację w jakiej się znajdujemy, rodzaj oprogramowania, które rozwijamy i skonfrontować tę informację z charakterem dostępnych narzędzi.

Przykładowo jeśli pracujemy nad projektem sklepu internetowego dla klienta, który bardzo chętnie włącza się w proces planowania i świetnie współpracuje z programistami a do tego jest skłonny wziąć na siebie obowiązek specyfikowania funkcjonalności *Cucumber* będzie idealnym rozwiązaniem. Jeśli pracujemy nad projektem wewnętrznym, lub z ludźmi o dużej świadomości technicznej, a chcemy tworzyć system w zgodzie z zasadami *BDD* lepszym rozwiązaniem okaże się *Steak*, który nie wymaga od nas definiowania wzorców językowych. Nic też nie stoi na przeszkodzie aby pozostać w duchu *Test Driven Development* korzystając z jednej z bibliotek wspierających testowanie jednostkowe jak wspomniany wcześniej *Test::Unit*.

Przykładem niezbyt dobrego doboru narzędzi do testowania może być również biblioteka *administer*. *Cucumber* został tutaj użyty jako główne narzędzie służące do specyfikowania i testowania funkcjonalności, jednak po pewnym czasie okazało się, że w przypadku biblioteki *administer* korzyści z użycia scenariuszy *Cucumbra* w porównaniu na przykład ze scenariuszami definiowanymi przy pomocy biblioteki *Steak* są żadne. *Administer* rozwijany jest przez profesjonalnych programistów na ich własne potrzeby, nie ma tutaj osoby klienta, który mógłby wyciągnąć korzyści z istnienia scenariuszy pisanych naturalnym językiem. Adresatami biblioteki również są programiści, którzy mogą wdrożyć go do swoich własnych aplikacji. W tym wypadku dużo lepszym rozwiązaniem byłoby sformułowanie testów behawioralnych przy użyciu bardziej ogólnego narzędzia jak *Steak* lub nawet ograniczenie się jedynie do wykorzystania biblioteki *RSpec* - oszczędziłoby to wysiłku niepotrzebnie zmarnowanego na definiowanie oraz utrzymanie kroków i wzorców językowych.

Stopień pokrycia kodu testami

Żadne testy nie będą skuteczne, jeśli stopień pokrycia nimi kodu nie będzie wystarczająco wysoki. Jeśli prowadzimy projekt na zasadach *BDD*, to należy pisać scenariusze dla każdej kluczowej funkcjonalności systemu oraz testy jednostkowe dla części sys-

temu, których nie da się w prosty sposób opisać scenariuszami, lub z innych przyczyn użycie testów jednostkowych wydaje się bardziej naturalne. Testy jednostkowe piszemy również zawsze wtedy, kiedy szczegóły implementacji danej części systemu są ważne z punktu widzenia końcowego odbiorcy.

W przypadku projektów, które nie są testowane behawioralnie, testy jednostkowe powinny jak najdokładniej pokrywać publiczną część implementacji. Do testowania całości systemu oraz symulowania różnych scenariuszy użycia powinniśmy również napisać odpowiednie testy integracyjne.

Wysoki stopień pokrycia kodu testami daje nam pewność, że wykryją one więcej usterek, które na pewno będą pojawiać się w procesie implementacji, dlatego też bardzo ważne jest aby **nigdy nie odkładać pisania testów na później** - zawsze należy dostarczać je wraz z testowanym kodem.

Sposób testowania, albo *Pisanie kodu jest łatwe, pisanie testów jest trudne*

Pisząc test czy scenariusz musimy przede wszystkim wiedzieć co naprawdę chcemy przetestować. Na tym etapie pojawić się może wiele pytań.

- Czy szczegóły implementacji są ważne?
- Czy interesuje nas sam wynik?
- Czy skorzystamy z testowych danych czy danych rzeczywistych?
- A może wykorzystamy imitację obiektów?

Od tego w jaki sposób przetestujemy kod zależy czy nasze testy będą spełniać prawidłowo swoją funkcję, jak również czy będą łatwe w utrzymaniu. Temat ten jest bardzo rozległy a pisanie dobrych testów to trudna sztuka, której programista uczy się wraz z doświadczeniem. W niektórych wypadkach wystarczy, że test sprawdza tylko wartość zwracaną przez metodę. Nawet jeśli jest ona dość skomplikowana, a szczegóły implementacji nie są istotne, to taki test spełni swoją rolę.

W innym wypadku może okazać się, że nawet najmniejsze szczegóły implementacji są dla nas bardzo ważne i będziemy chcieli je dokładnie przetestować. Takie testy są z reguły trudniejsze w utrzymaniu - będą kończyć się niepowodzeniem nawet po bardzo małych modyfikacjach testowanego kodu, sygnalizując jego niezgodność ze specyfikacją.

Tego typu decyzje programista podejmuje za każdym razem, kiedy pisze nowy test. Podobnie jest w przypadku pytań o rodzaj danych, jakich użyjemy do testów, wykorzystanie rzeczywistych składników systemu, imitacji obiektów itd. Nie ma tutaj

niestety żadnej złotej reguły a każdy przypadek należy rozpatrywać osobno. Sekcja ta ma na celu zwrócenie uwagi na konieczność przemyślenia wszystkich tych szczegółów, zależy od nich czy test będzie dobry, czy nie.

Testuj usterki

Każda wykryta usterka w oprogramowaniu oznacza, że powinna pojawić się odpowiednia modyfikacja w istniejących testach, bądź powinien zostać napisany zupełnie nowy test, który ją udokumentuje. Jeśli istnieje usterka w kodzie, której nie wykryły testy, oznacza to, że nie są one kompletne i powinniśmy natychmiast je poprawić w taki sposób, żeby nie przechodziły przed usunięciem problemu, a przechodziły po jego likwidacji. Da nam to pewność, że jeśli w przyszłości zdarzy się podobny problem to zostanie on natychmiast wykryty.

4.4.3 Wnioski

Testowanie kodu nie jest dziś opcjonalną praktyką, a koniecznością. Automatyzacja testów pozwala znacząco oszczędzić czas jak również zminimalizować margines błędów oraz niedopatrzeń jakie mógłby popełnić człowiek. Metodyki takie jak *TDD* czy *BDD* pozwalają nie tylko pisać dobre testy, narzucają również sposób w jaki zespół myśli o projekcie oraz w jaki sposób go rozwija. Sprawia to, że odpowiednie stosowanie tych technik ma pozytywny wpływ nie tylko na pokrycie kodu testami, ale również na wiele innych aspektów, które na pierwszy rzut oka mogą nie mieć z testowaniem nic wspólnego. Każdy programista powinien testować swój kod, ponieważ kod nie przetestowany to kod, któremu nie można ufać.

Opisane w tej pracy metodyki są tak naprawdę zbiorem zasad, narzędzi i dobrych praktyk, których skuteczność została wielokrotnie potwierdzona. Rozpoczynając nowy projekt nie należy zadawać sobie pytania o to, czy je wdrożyć, a raczej czy stać nas na to, aby tego nie zrobić.

Bibliografia

- [1] Polskie Forum Ruby. <http://rubyonrails.pl/forum/>.
- [2] Cucumber Documentation. <http://github.com/cucumber/cucumber/wiki/>, 2011.
- [3] RSpec Documentation. <http://rspec.info/>, 2011.
- [4] Ruby on Rails Guides. <http://guides.rubyonrails.org/>, 2011.
- [5] Test::Unit Documentation. <http://test-unit.rubyforge.org/test-unit/>, 2011.
- [6] David Chelimsky, Dave Astels, Zach Dennis, Aslak Hellesøy, Bryan Helmkamp, and Dan North. *The RSpec Book: Behaviour-Driven Development with RSpec, Cucumber, and Friends*. Pragmatic Bookshelf, 2009.
- [7] Hal Fulton. *Ruby Tao Programowania w 400 Przykładach*. Helion, 2008.
- [8] Andrew Hunt and David Thomas. *The Pragmatic Programmer*. Addison Wesley, 1999.
- [9] Wikipedia. Scrum (development). [http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(development\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(development))/, 2011.
- [10] Wikipedia. Test automation. http://en.wikipedia.org/wiki/Test_automation/, 2011.