

Uma Abordagem em Testes de Software Automatizados.

Matheus Fechine de Moura¹

¹Centro de Ciências Tecnológicas – Universidade de Fortaleza (Unifor)
CEP 60.811-905 – Fortaleza-CE – Brasil

matheusfmoura@gmail.com

Resumo. *Este artigo descreve o conceito de testes de software, como ele pode ajudar no desenvolvimento de um projeto assim como os três tipos de teste de unidade, aceitação e integração. Estes três tipos de testes são exemplificados utilizando o framework para desenvolvimento de sistemas web VRaptor juntamente com o JUnit e Selenium. Por fim é descrita uma conclusão com os benefícios em que esta abordagem proporciona em um projeto.*

1. Introdução

Muitas empresas no mercado não adotam testes em seus projetos, procedimento este muito útil, por ser muito trabalhoso de escrever e não saberem o real custo benefício que proporciona em um projeto. Fowler (2001) diz que nas empresas as pessoas envolvidas em um projeto perdem longas noites e até finais de semana tentando desfazer erros que estão fora do planejamento. O autor ainda afirma que ironicamente estas longas horas não levam a uma grande produtividade. Desenvolvimento sustentável significa encontrar um ritmo de trabalho (40 ou mais horas por semana) que a equipe possa sustentar ao longo do tempo e permanecer saudável.

Myers (2004) afirma que teste de software é um processo, ou uma série de processos, projetado para certificar do que o código de computador faz o que foi projetado para fazer e que não faz nada não intencional. Software deve ser previsível e consistente, não oferecendo surpresa para os usuários.

Imaginem um sistema de grande porte que possui várias funcionalidades. Uma destas funcionalidades é implementada, testada (por humano) e entregue ao cliente. Futuramente outra funcionalidade é implementada que afeta diretamente no fluxo da primeira. Um erro em outra parte do sistema poderá acontecer devido a esta mudança e passar despercebido pela equipe de desenvolvimento sendo reportado quando o mesmo já estiver em produção. Segundo Leal (2009) “Teste humano é menos eficiente, pois dificilmente uma pessoa conseguiria testar exaustivamente um sistema de forma que não restassem possibilidades possíveis para falha”, daí o fato disto automatizado ser mais vantajoso.

Segundo Selenium (2011), automatizar teste significa usar uma ferramenta de software para executar testes repetitivos em uma aplicação a ser testada. ~~Em um mundo onde as metodologias ágeis se tornam frequente nas organizações, teste automatizado vem se tornando requerimento obrigatório para projetos de software.~~

É importante frisar que nem sempre é necessário automatizar testes. Completando o que Selenium (2011) diz, se uma aplicação tem um prazo muito apertado, e o projeto está atualmente sem cobertura, então o teste manual é a melhor solução.

Neste artigo é descrita a definição de três estágios de testes (Unitário, Aceitação, Integração) mostrando em cada seção na prática alguns exemplos.

Alguns dos exemplos deste artigo são mostrados através do framework *VRaptor*, por ser altamente testável e de fácil manutenção.

Segundo o próprio site da empresa Caelum, criadora deste framework, o *VRaptor3* é um framework MVC em Java focado no desenvolvimento rápido e simples, e na fácil manutenção do código.

2. Teste Unitário

2.1 Conceitos

Segundo Meyers(2004), teste de unidade (ou teste de módulo) é um processo de testar a individualmente subprogramas, sub-rotinas ou procedimentos em um programa. Isto é, ao invés de inicialmente testar o programa como um todo, o teste é o primeiro focado na construção de blocos menores do programa.

Como o nome já diz, ele testa uma unidade de um programa, seja ela uma função individual ou um procedimento. A ideia é que se teste uma unidade independente das demais partes do sistema, o que possibilita o programador testar cada módulo isoladamente. No paradigma orientado a objetos, essa menor unidade pode ser entendida a um objeto ou mesmo a um comportamento do mesmo, reagindo a um estímulo (métodos da classe). ~~Com entradas que são parâmetros e as saídas são o valores de retorno, exceções ou o estado do objeto.~~

Existem três motivações para testes unitários. Primeiro que é uma forma de gerenciar elementos combinados de testes já que é focado em menores partes de um programa. Segundo que facilita a tarefa de depuração, uma vez que quando o erro é descoberto o mesmo encontra-se em um módulo particular. Finalmente, introduz paralelismo no processo de teste, tendo a oportunidade de testar vários módulos simultaneamente. (Meyers, 2004)

2. Exemplo de Teste Unitário com *JUnit*.

Para testes unitários na plataforma Java, um framework bastante conhecido e utilizado é o *JUnit*. *JUnit* é um simples framework de código aberto para escrever e executar testes repetitivos.

Exemplificando o *JUnit*, pode-se citar uma validação de CPF. Um usuário digita um número que invocará um método de validar. Este é uma pequena unidade no sistema que pode ser testada isoladamente.

```

public class ValidaCpfTeste{
    @Test
    public void validaCPF(){
        Assert.assertEquals(true, validarCPF("9999999999").booleanValue());
    }

    private Boolean validarCPF(String numeroCpf){
        //Código de validação.
        //Supomos que o método está correto e retorna verdadeiro
        return true;
    }
}

```

Figura 1. Exemplo de classe de teste unitário.

Analisando o código da figura 1, nota-se a existência de uma anotação `@Test`, do *JUnit* mostrando que este método é um teste. O que está sendo testado é se um conjunto de caracteres é um CPF válido. A classe *Assert* contém um método estático que efetua assegura ser um valor válido.

Ao executar este método *validaCPF* pelo *JUnit*, o resultado esperado é *true* e desta maneira caso ocorra um sinal verde, o teste passou. Caso contrário, um sinal vermelho ocorre acusando que o teste falhou.

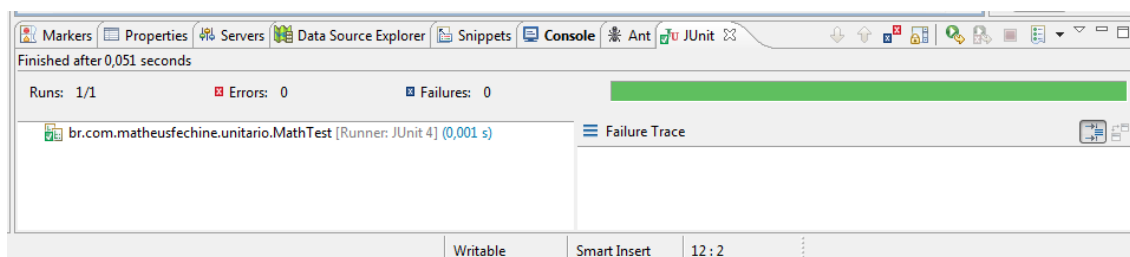


Figura 2. Teste realizado com sucesso

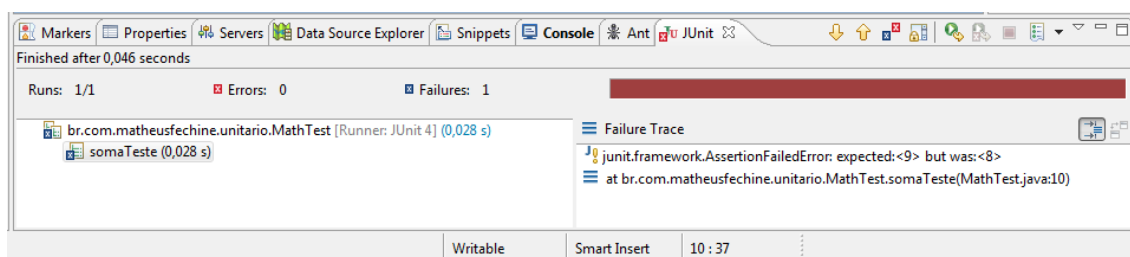


Figura 3. Teste falho.

Objetos *Mock* também são utilizados em testes unitários. Segundo Freeman (2000), Um objeto *Mock* é uma implementação substituta para emular código. Ele deve ser mais simples do que o código real, e não duplicar a sua implementação, e permite que seja configurado estado privado para ajudar nos testes. A ênfase nas implementações *mock* é na simplicidade absoluta, ao invés de complexidade. O autor completa dizendo que escrever uma classe *Mock* fornece o mínimo de comportamento que esperamos de nosso banco de dados.

É exibido na sequência um exemplo real de como se pode efetuar *mock* em uma aplicação.

```

public class VerificaNFTeste{

    @Test
    public void mockando(){
        RepositorioDeNFs dao = mock(RepositorioDeNFs.class);
        List<NotaFiscal> nfs = new ArrayList<NotaFiscal>();
        nfs.add(new NotaFiscal("Cliente 1", 4000.00D));
        when(dao.pegarTodos()).thenReturn(nfs);
        Assert.assertEquals("Cliente 1", dao.pegarTodos().get(0).getNome());
    }
}

```

Figura 4. Classe VerificaNFTeste.java.

A figura 4 mostra uma classe teste com objeto *Mock*. Este objeto é criado para simular o comportamento da classe a ser testada. Por exemplo, existe um serviço DAO, *RepositorioDeNFs*, que efetua uma pesquisa no banco de dados que retorna uma lista de *NotaFiscal*. Não é de interesse do teste unitário o acesso ao banco para buscar tal informação, portanto esta classe é “*mockada*” para simular o serviço. Para isso é utilizada uma API denominada *Mockito*. *Mockito* é um *framework open source* para testes de *Mocks* na plataforma Java. Esta possui métodos estáticos de fácil entendimento bem intuitivos.

Analisando a linha contendo a sentença *when(dao.pegarTodos()).thenReturn(nfs)*, que do *Mockito*, o mesmo executa o comando que diz quando (*when*) o método *pegarTodos()* for invocado no serviço *Dao*, então retorne a lista de *NotaFiscal* falsa criada (*thenReturn*).

O método *assertEquals* apenas verifica se o atributo *nome* do primeiro elemento da lista retorna o valor “*Cliente 1*”.

3. Teste Integração.

3.1 Conceitos

Teste de integração é o complemento do teste de unidade onde as partes desta unidade são colocadas para trabalhar juntas e verificar se ocorreram erros. Supondo que seis unidades foram implementadas e testadas isoladamente e as mesmas são combinadas em um componente. A ideia deste tipo de teste é combinar estas unidades, testá-los entre si e identificar problemas que ocorram entre eles, ou seja, testar fluxos em um programa.

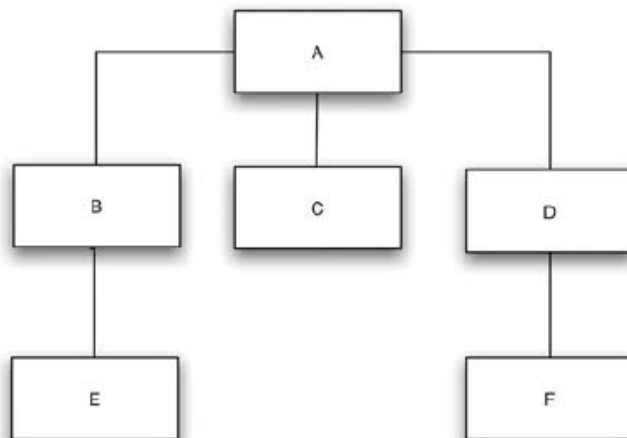


Figura 5. Módulos de um programa.

A figura 5 mostra um exemplo de seis unidades isoladas que em conjunto se tornam um componente. Um módulo A chama um módulo B que chama um C.

Exemplificando como efetuar este tipo de teste, um controle, modulo A se comunica com outro módulo B que pode ser um citado como um serviço qualquer DAO, JMS, WebService, etc. Diferente do *Mock* onde os dados testados são falsos, este teste é real com dados verdadeiros obtidos nos serviços. Tem-se acesso ao serviço do Banco de Dados, e o que é testado é se o que será inserido, deletado, modificado, está de acordo com o caso de teste.

3.3 Exemplo de Teste de Integração com *JUnit* e *DBUnit*

Mostrando na prática um teste de integração com acesso a um serviço em um Banco de Dados, é utilizado um arquivo XML para persistência dos dados através do *DBUnit*. Segundo *DbUnit* (2010), *DbUnit* é uma extensão do *JUnit* orientadas para banco de dados orientado projetos que coloca o banco de dados em um estado conhecido entre as execuções de teste. É uma excelente maneira de evitar problemas que podem ocorrer quando um caso de teste corrompe o banco de dados e faz com que os testes falhem.

Sempre que o teste for iniciado, estes dados serão gravados em tabelas reais. Por exemplo, uma tabela Nota Fiscal com código, nome do produto e valor, conforme figura 6.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<dataset>
  <notafiscal id="1" nome_produto="Borracha" valor="5.00" />
</dataset>
```

Figura 6. Arquivo XML que simula dados em um banco de dados.

```
public class NotaFiscalTeste extends DatabaseTestCase{
    private FlatXmlDataSetBuilder loadedDataSet;

    protected IDatabaseConnection getConnection() throws Exception{
        Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
        Connection jdbcConnection = DriverManager.getConnection(
            "jdbc:mysql://localhost:3306/teste", "root", "root");
        return new DatabaseConnection(jdbcConnection);
    }

    protected IDataset getDataSet() throws Exception{
        loadedDataSet = new FlatXmlDataSetBuilder();
        return loadedDataSet.build(new FileInputStream(
            "src/br/com/matheusfechine/xml/dataset.xml"));
    }

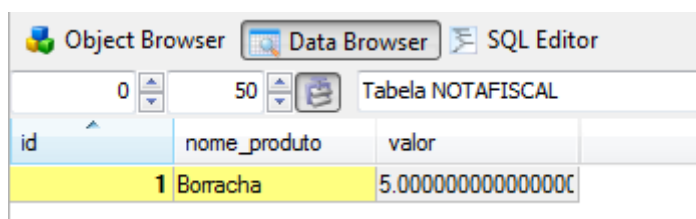
    public void testeNotaFiscal() throws Exception{
        DatabaseOperation.CLEAN_INSERT.execute(getConnection(), getDataSet());
        NotaFiscal nota = new NotaFiscal(1L, "Nota Teste", 1D);
        NotaFiscal notaFiscal = new NotaFiscalServiceImpl().getNotaFiscal(nota);
        DatabaseOperation.DELETE_ALL.execute(getConnection(), getDataSet());
        assertTrue(notaFiscal.getNome().equals("Borracha"));
    }
}
```

Figura 7. Classe de Teste com DBUnit.

Analisando a figura 7, esta representa uma classe de teste simples que em resumo insere um registro no banco, verifica se ele foi persistido e depois o remove de modo a evitar que estes dados deixem “sujeira” na base.

A classe *NotaFiscalTeste* estende de *DatabaseTestCase*, que é uma classe do próprio *DBUnit*, no qual a mesma exige a implementação dos métodos *getConnection()*, retornando uma *IDatabaseConnection* (Interface representando uma conexão *DbUnit* para um banco de dados), e *getDataSet()* retornando uma *IDataset* (Interface representando uma coleção de tabelas) ambas também do *DBUnit*.

O método *testeNotaFiscal()* é quem realmente testará a determinada funcionalidade do sistema. A Classe *DatabaseOperation* é uma classe abstrata que representa uma operação realizada no banco de dados antes e após cada teste (*DBUnit*, 2010). A operação *CLEAN_INSERT* realiza uma deleção de todos os dados contidos no arquivo XML e em seguida por uma operação inserção dos mesmos.



id	nome_produto	valor
1	Borracha	5.0000000000000000

Figura 8. Dados persistidos na base de dados com *DBUnit*.

Após a execução deste comando, os dados contidos na figura 6 são persistidos na tabela *notafiscal* conforme visto na figura 8. O comando seguinte é a chamada ao método *getNotaFiscal()* no serviço de modo a obter esta *notafiscal* recentemente inserida. Por fim, é verificado se o atributo *nome* obtido está de acordo com o esperado.

4. Teste de Aceitação

Meyers (2004) define teste de aceitação como o processo de comparar o programa aos seus requisitos iniciais e as necessidades atuais de seus usuários finais. É um tipo incomum de teste em que geralmente é realizado pelo cliente do programa ou usuário final e, normalmente, não é considerada a responsabilidade da organização de desenvolvimento.

Este tipo de teste geralmente ocorre quando o sistema já está finalizado a ponto de ser implantado no cliente onde o mesmo também pode ter a participação direta seja no planejamento até a realização desta atividade.

É possível também automatizar e existem ferramentas, como o *Selenium*, que gravam passos em tela de modo a simular ações que um usuário pode fazer.

Segundo definição de *Selenium* (2011), *Selenium* é um conjunto de diferentes ferramentas de software, cada uma com uma abordagem diferente para apoiar a automação de teste para diferentes tipos de problema. Este executa operações que são altamente flexíveis, permitindo muitas opções para a localização de elementos na interface e comparando os resultados dos testes esperado no comportamento de uma aplicação real. Uma das principais características *Selenium* é o apoio para a execução de testes de um browser sobre múltiplas plataformas.

Mostrando na prática como funciona esta ferramenta, um exemplo simples em uma aplicação.

Primeiramente são necessários dois componentes para geração dos testes,

1. *Selenium RC*.
2. *Selenium IDE*.

Selenium RC (*Remote Controller*) é um servidor, escrito em Java, que recebe chamadas “*HTTP*”, vinda dos testes unitários (*JUnit*) e executa os testes.

Selenium IDE (*Integrated Development Environment*) é uma ferramenta de prototipagem para a construção de scripts de teste. É um “plugin” do Mozilla Firefox que fornece uma ferramenta de interface fácil de usar para o desenvolvimento de testes automatizados. *Selenium IDE* tem um recurso de gravação, que registra as ações do usuário como elas são realizadas e, em seguida, exportam como um script reutilizável em várias linguagens de programação que pode ser executado mais tarde. (*Selenium*, 2011)

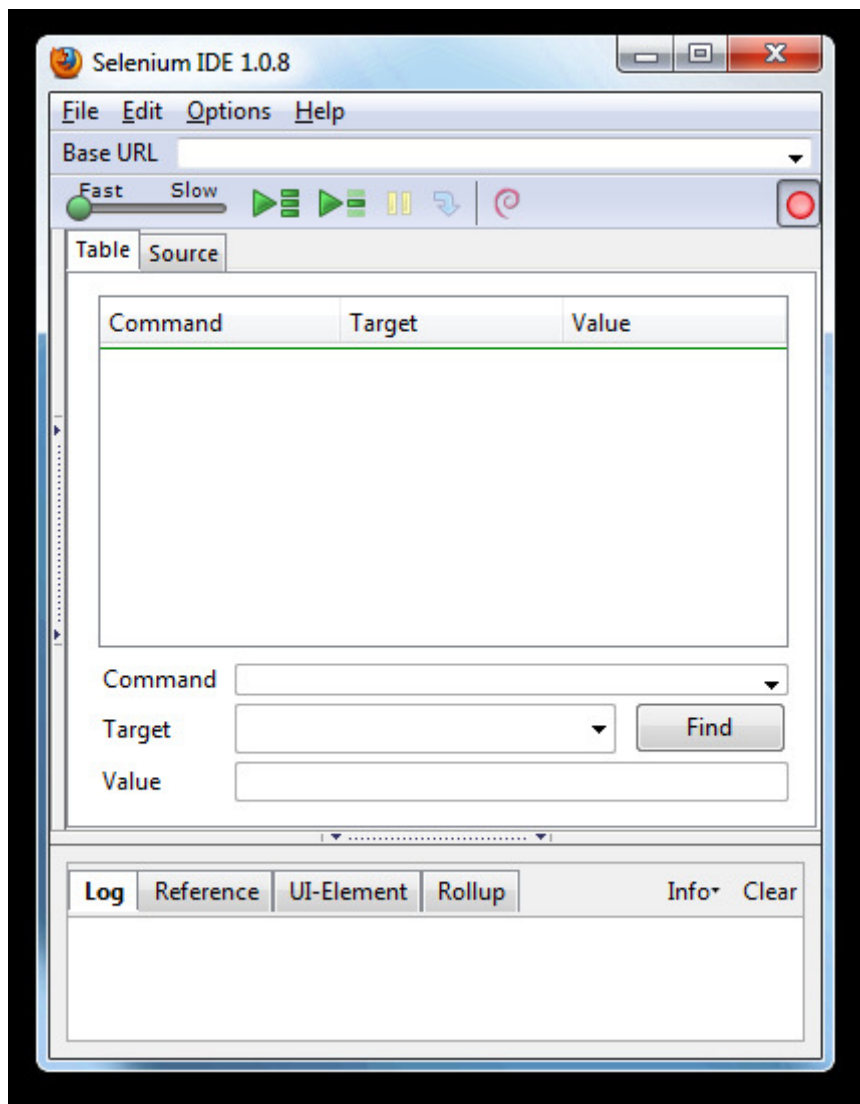


Figura 9. Selenium IDE para navegador Mozilla Firefox.

4.1 Efetuando teste Selenium.

Existem alguns tipos de teste possíveis a serem feitos pelo *Selenium*.

1. Teste de componentes estáticos.
2. Teste de links.
3. Teste de funções.
4. Teste de elementos dinâmicos.
5. Testes Ajax

Como o próprio nome já diz, testes de componentes estáticos são testados elementos de uma página que não são mutáveis, por exemplo, se o título de uma página *HTML* é o esperado, se o rodapé da página exibe o numero do telefone da empresa, etc.

Teste de links pode ser efetuado para saber se o link de uma página está direcionando para a página esperada.

Teste de funções é um dos mais complexos, porém o mais importante. É testada uma função específica dentro de uma aplicação, requerendo algum tipo de entrada do usuário e retornando algum tipo de resultado. Exemplos típicos são *login* de usuário, registro em um site, dentre outros. Os testes de função tipicamente espelham os cenários usados pelo usuário para especificar as características, design ou aplicação. (Selenium, 2011).

Teste de elemento dinâmico efetua a validação do nome do identificador de um componente de uma página que é modificado dinamicamente pelo servidor, por exemplo.

```
<input type= "checkbox" value= "true" id= "addForm:_ID74:_ID75:0:_ID79:0:
checkboxBox" />
```

Figura 10. Componente com nome de identificador modificado dinamicamente.

Teste Ajax efetua teste de ações isoladas de uma página que efetua requisição no servidor que responde para esta página sem a necessidade de carregar a página por completo.

4.2 Executando um teste Selenium.

Exemplificando um teste de aceitação simples e automatizado, utilizando o teste estático na prática onde é verificado se um elemento em uma *comboBox* está selecionado. É utilizado o *Selenium RC* para execução via código Java e *Selenium IDE* para gravar os passos da ação do usuário.

```
<html>
<head>
<title>Selenium e JUnit HowTo</title>
</head>
<body>
Size:
<select name="size">
  <option id="x-large">X-Large</option>
  <option id="large">Large</option>
  <option id="medium" selected>Medium</option>
  <option id="small">Small</option>
  <option id="tiny">Tiny</option>
</select>
</body>
</html>
```

Figura 11. Código de uma página HTML para uma simples comboBox.

```

private static DefaultSelenium selenium;

@BeforeClass
public static void setup() {
    String url = "http://localhost:8080";
    selenium = new DefaultSelenium("localhost", 4444, "firefox /usr/lib/firefox/firefox-bin", url);
    selenium.start();
}

@AfterClass
public static void tearDown() {
    selenium.stop();
}

@Test
public void testSelectedIdOfSizeComboBox() {
    selenium.open("/test/index.jsp");
    assertEquals("medium", selenium.getSelectedId("size"));
}

```

Figura 12. Demonstração de uma classe Java para execução de um teste com o Selenium.

O que que a figura 12 mostra é o teste de um método chamado *testSelectedIdOfSizeComboBox()*. Na montagem do HTML, a *comboBox* recebe o nome “size”.

Primeiramente é executado um comando para o *Selenium RC* para que abra a página *teste.jsp* através do comando *selenium.open()*;

A linha contendo “*assertEquals("medium", selenium.getSelectedId("size"));*” está assegurando que o item com o nome “medium” esteja sendo selecionado no componente com o nome “size”.

Com o *Selenium IDE*, é possível gerar automaticamente um código Java, por exemplo, ao realizar as operações que um usuário deseja testar. Após isso, basta adicionar as *assertions* desejadas em código Java via *Selenium RC*.

7. Conclusão

Neste artigo foram demonstradas a definição de teste unitário, integração e aceitação, efetuando na prática alguns exemplos de como executar testes em aplicações ambiente web. Foi visto que não existe complicação e o trabalho maior é a parte de escrever. É interessante também que a equipe de desenvolvimento tenha algum conhecimento em testes, pois se precisa saber o que realmente testar. Não adianta ser testada uma funcionalidade que esteja fora do escopo do projeto.

Concluimos que o teste unitário é importante principalmente em um projeto onde a equipe de desenvolvimento é grande e a manutenção no código se torna constante é muito comum o desenvolvedor que mexeu no método nem se lembrar o porquê desta mudança. Testando cada unidade (método por exemplo), serviço e interfaces gráficas, fica fácil de detectar o que está falhando.

Teste de integração é importante pra testar se a conversa entre as camadas, isso inclui controle e DAO, estão trazendo os resultados esperados. Prever quando um resultado não é esperado também é importante.

Já um teste de aceitação, onde foi mostrado um exemplo simples utilizando o Selenium focando mais a parte gráfica e usabilidade, é interessante para prever se a navegação de

uma determinada funcionalidade está de acordo com o que o usuário (cliente) deseja e espera que aconteça.

Teste é custoso, porém tem seus benefícios. Meyers (2004) define que ao automatizar os testes, ganha-se confiança no código que irá satisfazer as especificações do que o cliente deseja. Além disso implementar projetos fornece confiança em “refatorar” o código para melhorar o desempenho sem se preocupar com a quebra da especificação.

Referências

- [1] Testes de aceitação com o Selenium. Disponível em <<http://www.infoblogs.com.br/view.action?contentId=2030&Testes-de-aceitacao-com-o-Selenium.html>>. Acesso em 03/06/2011
- [2] WebSite do framework VRaptor. Disponível em <<http://vraptor.caelum.com.br/>>. Acesso em 05/06/2011
- [3] Aula 9 - Teste de Software - Parte 4. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/51435639/3/Teste-de-Integracao>>
- [4] JUnit - Implementando testes unitários em Java – Parte I. Disponível em <<http://www.devmedia.com.br/articles/viewcomp.asp?comp=1432>>. Acesso em 10/06/2011
- [5] Conceitos: Teste de Aceitação. Disponível em <http://www.wthree.com/rup/process/workflow/test/co_accte.htm>. Acesso em 15/06/2011
- [6] Desenvolvimento Orientado a Testes. Disponível em <<http://www.improveit.com.br/xp/praticas/tdd>>. Acesso em 18/06/2011
- [7] Leal, Igor (2009). Requisitos de Metodologias de Teste de software. Disponível em <<http://homepages.dcc.ufmg.br/~rodolfo/dcc823-1-09/Entrega2Pos/igor2.pdf>>. Acesso em 22/06/2011.
- [8] Myers, G. (2004). The Art of Software Testing 2004.
- [9] Integration Test Disponível em <<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa292128%28v=vs.71%29.aspx>>. Acesso em 22/06/2011.
- [10] Freeman, Steve. Endo-Testing: Unit Testing with Mock Objects. Disponível em <<http://connextra.com/aboutUs/mockobjects.pdf>>. Acesso em 22/06/2011
- [11] Selenium Documentation. Disponível em <http://seleniumhq.org/docs/book/Selenium_Documentation.pdf>. Acesso em 23/06/2011.
- [12] Fowler, M. (2001). The Agile Manifesto. Disponível em <http://andrey.hristov.com/fht-stuttgart/The_Agile_Manifesto_SDMagazine.pdf> Acesso em 23/07/2011
- [13] JUnit FAQ. Disponível em <<http://junit.sourceforge.net/doc/faq/faq.htm>>. Acesso em 24/07/2011
- [14] DbUnit. Disponível em <<http://www.dbunit.org/>>. Acesso em 30/07/2011