

Capacitación Pruebas Unitarias (xUnit)

18 Noviembre 2022 – Sesión 6

**FUTURE
AT HEART**

Contenido



Modulo I – Conceptos Básicos

- ¿Qué es una prueba unitaria?
- Otros niveles de prueba
- Conociendo las pruebas unitarias
- Técnicas de diseño de casos de prueba
- Principios FIRST

Modulo II – Test Driven Development

- Definición
- Desarrollo Ágil – Características
- Ciclo de desarrollo TDD
- Como escribir código que se pueda probar
- Cobertura de código
- Ventajas/Desventajas

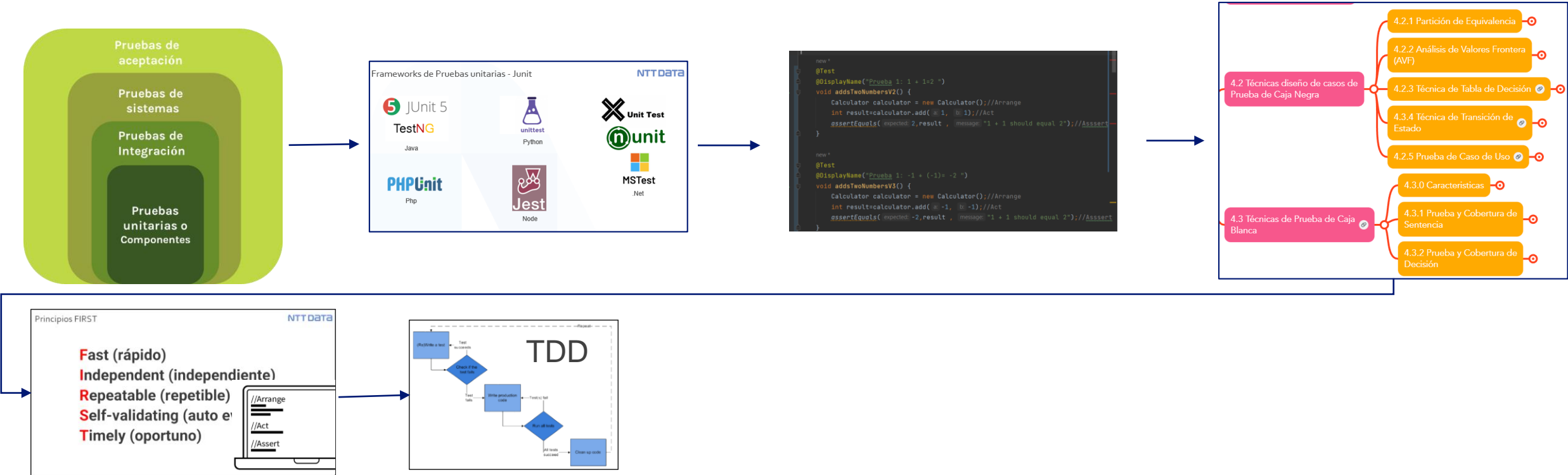
Modulo III – xUnit

- ¿Qué es xUnit?
- ¿Por qué xUnit?
- ¿Cómo funciona xUnit?
- Conceptos básicos
- Escenarios con xUnit
- Patrones de nombramiento de los escenarios
- Simulaciones
- Aserciones

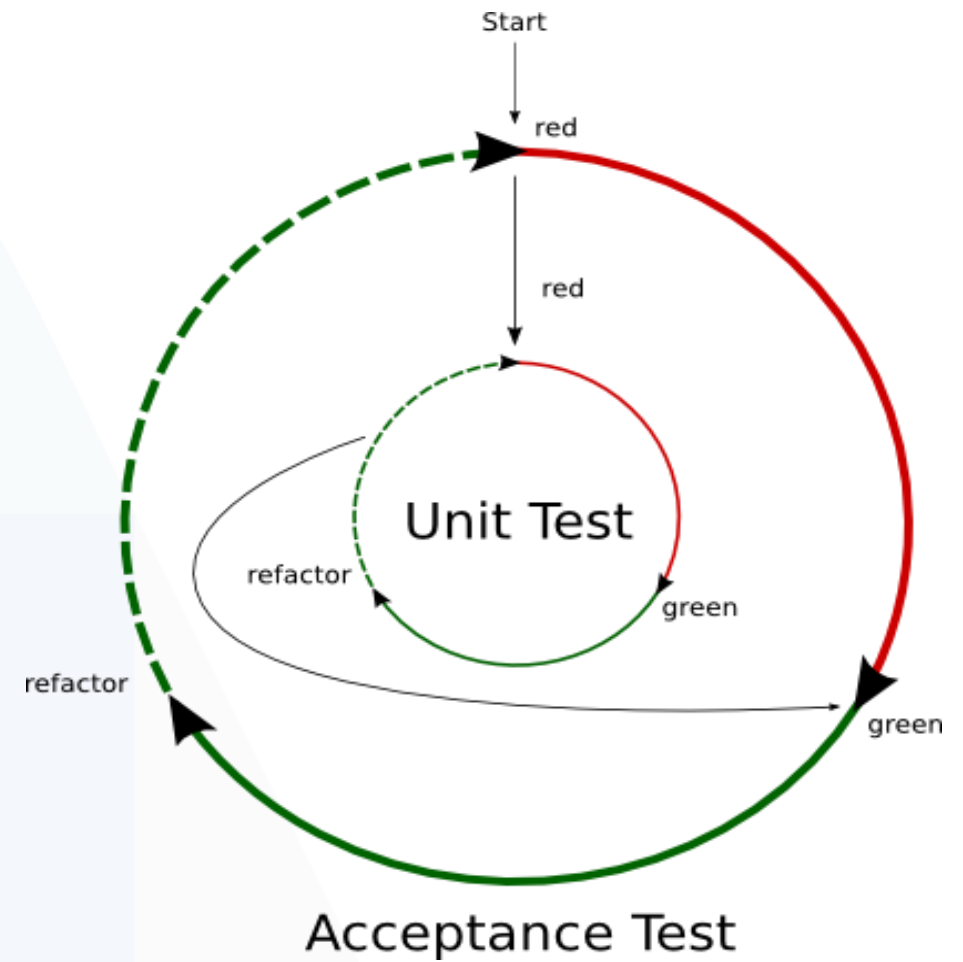
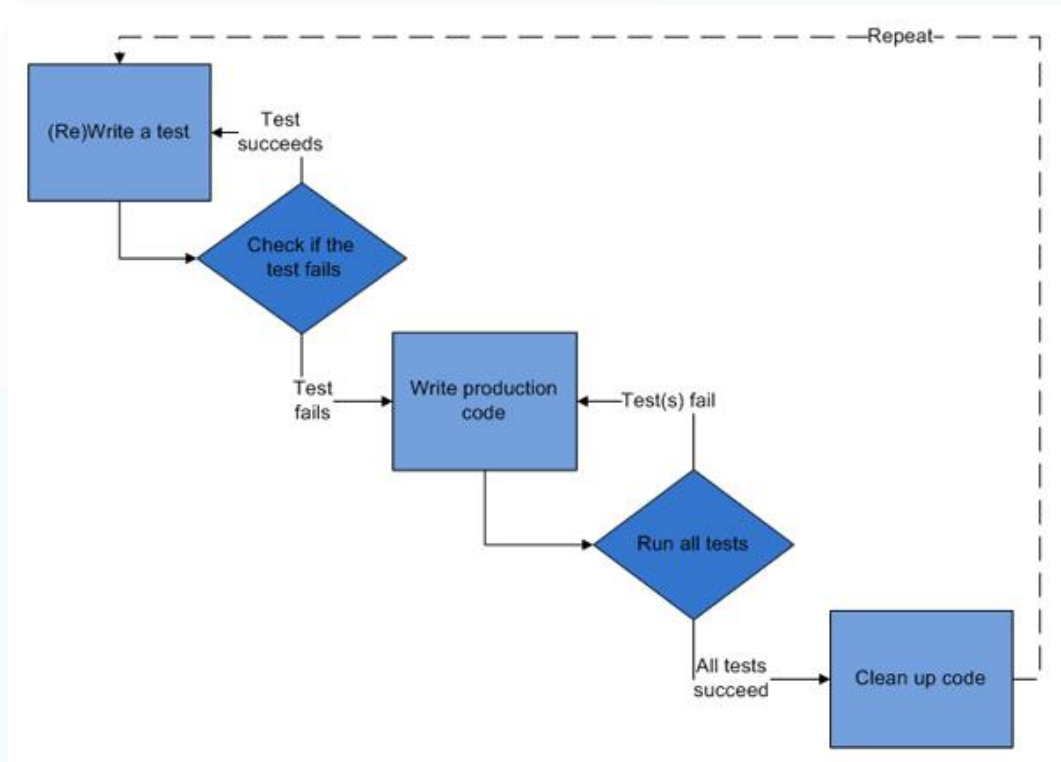
Modulo IV – Taller

- Preparación del Entorno
- Ejemplo práctico
- Creando casos de prueba
- Ejecución de casos
- Mutation Testing
- Conclusiones/Recomendaciones

En capítulos anteriores...



TDD



Los orígenes - BDD

Creador BDD



Dan North
@tastapod

**DAN NORTH &
ASSOCIATES**

“BDD es una metodología ágil de segunda generación, de afuera hacia adentro, basada en demanda, de múltiples interesados, múltiple escala y alta automatización. Describe un ciclo de interacciones con salidas bien definidas, resultando en la entrega de software funcionando y probado que importa.”

Dan North



Dan North @tastapod

56min

@adrianmoya "Using examples at multiple levels to create a shared understanding and surface uncertainty to deliver software that matters"

Abrir

El uso de ejemplo en múltiples niveles para crear un entendimiento compartido y sacar a flote la incertidumbre para entregar software que importa.

```
public class BuscadorDeClienteTest extends TestCase {  
    testBuscarClienteUsandoId() {  
        ...  
    }  
    testFallaCuandoEncuentraDosClientesIguales() {  
        ...  
    }  
    ...  
}
```



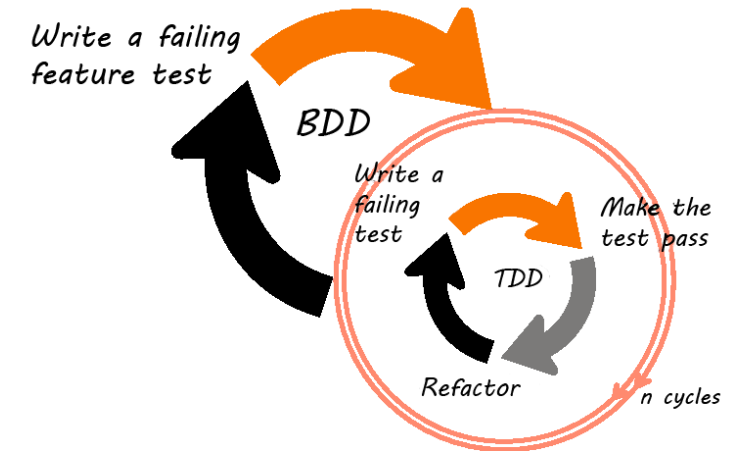
agiledox (<http://agiledox.sourceforge.net/>),



```
BuscadorDeClientes  
- Buscar cliente usando Id  
- falla cuando encuentra dos clientes iguales  
- ...
```

BDD

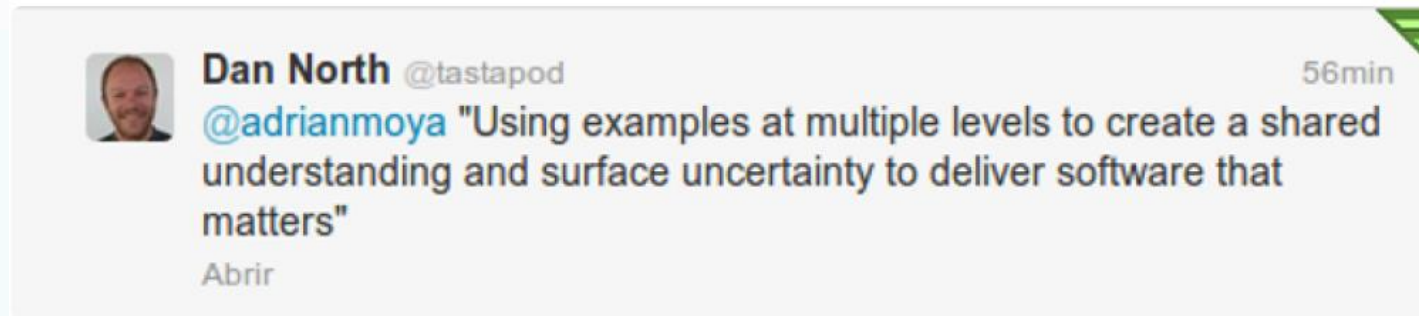
- Una prueba unitaria con buen nombre brilla
- Debería (Should) en vez de Test
- 2003 creación de Jbehave con enfoque de debería y no de test.
- En 2004 se da cuenta que los “deberías” estaban expresados como enunciados de análisis de sistema.
- Lenguaje Ubicuo “DDD”
- Nace el Given, When, Then (Dado que, Cuando, Entonces)
- Entonces los criterios de aceptación se pueden ejecutar
- Gherkin



BDD

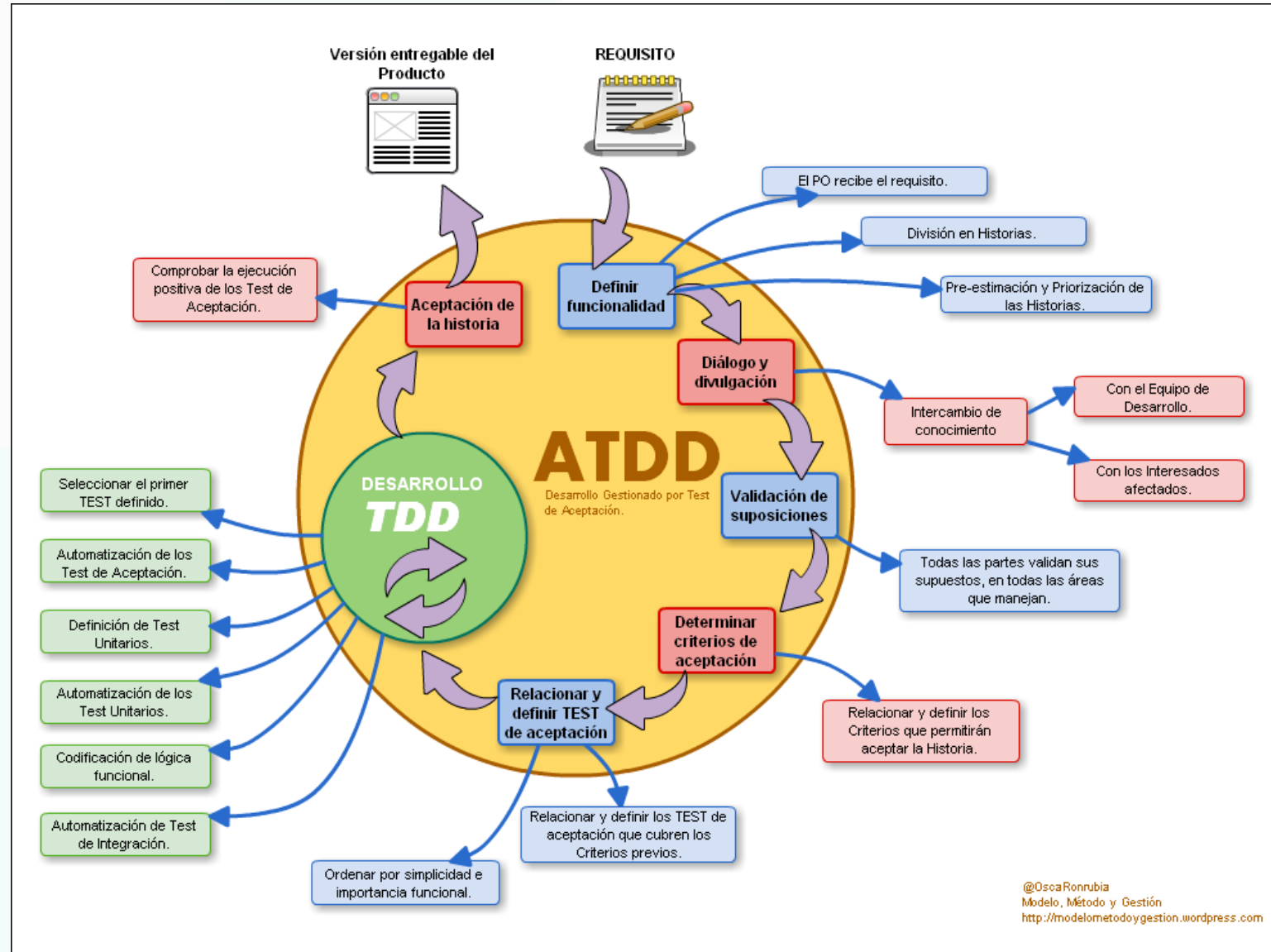
“BDD es una metodología ágil de segunda generación, de afuera hacia adentro, basada en demanda, de múltiples interesados, múltiple escala y alta automatización. Describe un ciclo de interacciones con salidas bien definidas, resultando en la entrega de software funcionando y probado que importa.”

Dan North



El uso de ejemplo en múltiples niveles para crear un entendimiento compartido y sacar a flote la incertidumbre para entregar software que importa.

Ciclo ATDD



“TDD se ocupa solo a nivel unitario o una porción pequeña de la aplicación en desarrollo, BDD se va a ocupar de que las pruebas sobre la integración de esas unidades a un nivel de negocio para que no solo sean pruebas, sino que también sean documentación viva de la aplicación al alcance de cualquier usuario y en su mismo idioma (términos que usa comúnmente). Por último, ATDD pasa a participar a nivel de la creación de la US, asegurándose que estamos construyendo lo que el cliente realmente necesita en esta etapa de desarrollo”

Beneficios BDD

- Propiedad de los clientes
- Escrito en conjunto con los clientes, desarrolladores y analistas de prueba. Entendimiento compartido.
- Sobre el **Qué** y no sobre el **Cómo**
- Expresada en lenguaje de dominio del problema
- Conciso, preciso y sin ambigüedades
- Documentación en Vivo
- Las pruebas definen el comportamiento del sistema
- Rápido desarrollo

Stories
Scenarios
and Steps

```
#language:es
@DEMO
Característica: Prueba de concepto SpringBoot + Cucumber - GOOGLE

  @GOOGLE_SEARCH
  Escenario: caso1-Busqueda en google
    Dado que abro la pagina de google
    Cuando escribo la busqueda de: "cantantes de salsa"
    Entonces se muestran los resultados en pantalla
```

```
@Given("que abro la pagina de google")
public void queAbroLaPaginaDeGoogle() { manager.navigateTo(urlGoogle); }
```

Ejercicio TDD

Cree una calculadora que reciba como parámetro una cadena de carácter, tal cual como lo muestra la siguiente firma de método:

```
int Add(string numbers)
```

El método puede tomar hasta dos números, separados por coma y devolverá su suma. Por ejemplo "" o "1" o "1,2" como entradas. (Para una cadena vacía devolverá 0, Para una cadena de un solo dígito devolverá el mismo número, para una cadena de 2 números devolverá su suma)

Recomendaciones:

Reciba cualquier cantidad de parámetros y devuelva la suma

- Comience con el caso de prueba más simple que es el de la cadena vacía y pase a un número y luego a dos números.
- Recuerda resolver las cosas de la manera más sencilla posible.
- Recuerde refactorizar después de cada prueba. Luego de hacer el refactor vuelva a ejecutar las pruebas para validar que no se rompió nada.



NTT DATA

GRACIAS

**FUTURE
AT HEART**