

BS450 Yazılım Test Mühendisliği

# Birim Test – Part 2

**Temiz Birim**  
Test Nasıl  
Yazılır?

# JUnit v. Hamcrest Assertions

Varsayılan olarak sunulan Junit assertion'larında bazı eksiklikler bulunmaktadır:

- **Assertion metotlarında beklenen ve mevcut değerlerin sıralamasının karıştırılması oldukça kolaydır** (Genelde ben de karıştırıyorum!). Sonuçları çok ağır değildir ancak burada yapılacak yanlış sıralama diğer programcıların kafasını karıştırabilir.
- **Beklenen-mevcut değer ilişkilerinin farklı olması için farklı bir stil gereklidir; yani farklı bir assertion yöntemi**
- Mevcut assertion yöntemleri biraz sınırlıdır
- Ayrıca hata mesajlarını özelleştirmek zordur

**Bu nedenlerden dolayı bazı programcılar Hamcrest tarzı assertion'ı tercih etmektedir.**

*Farklı Bir Assertion Tarzına Geçtiğimizi Fark Ettiniz mi??*

# Hamcrest Assertions

```
@Test
public void isocelesTest() {
    Triangle.Type result = Triangle.classify(5, 10, 10);
    assertThat(result, equalTo(Triangle.Type.ISOSCELES));
}
```

Her iddia, generic  
`assertThat` metodunu  
kullanır

Genel assertion formatı,  
doğal dile daha yakındır ve  
test edilen birimin **gerçek**  
**sonucunun** parametresi ilk  
sıradadır.

Gerçek ve beklenen  
sonuçlar arasındaki ilişki  
bir eşleştirici tarafından  
(bu durumda `equalTo`)  
belirtilir.

# Hamcrest Matchers

Hamcrest'te `equalTo` gibi çok sayıda "eşleştirici" bulunmaktadır.

**Çeşitli türleri içeren assertionların yazılmasına yardımcı olabilirler**, örneğin:

- Dizeler - örneğin, bir dizenin bir alt dize içerip içermediğini kontrol edebilir, büyük/küçük harf durumunu göz ardı edebilir vb.
- Koleksiyonlar - bir öğenin koleksiyonda olup olmadığı; bir koleksiyonun ne içerdiği, sıranın göz ardı edilmesi vb.
- Bakınız <http://hamcrest.org/JavaHamcrest/javadoc/2.2/org/hamcrest/Matchers.html>

**Uygun eşleştirici mevcut değilse, kendinizinkini yazmak çok kolaydır.**

Bakınız <https://www.baeldung.com/java-junit-hamcrest-guide>

# Testlerinizi *Tam ve Kısa* Hale Getirin

Testin, okuyucunun sonuca nasıl ulaştığını anlaması için gereken tüm bilgileri içerdiğinden emin olun.

Başka alakasız ve dikkat dağıtıcı bilgi içermediğinden emin olun.

**Bir test senaryosu, okuyucunun sonuca nasıl ulaştığını anlaması için ihtiyaç duyduğu tüm bilgileri içerdiğinde **tamamlanmış** demektir.**

```
@Test
// An incomplete test!
public void shouldEndGameWithWinnerWhenFourInARowVertically() {
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);
    makeMoves(c4);
    assertThat(c4.isGameOver(), equalTo(true));
    assertThat(c4.winner(), equalTo(Piece.RED));
}
```

Bu yardımcı yöntemde  
neler oluyor?  
Neden **KIRMIZI**?  
Nereden geliyor?

# Testlerinizi Tamamlayın

Bir test senaryosu, okuyucunun sonuca nasıl ulaştığını anlaması için ihtiyaç duyduğu tüm bilgileri içerdiğinde **tamamlanmış** demektir.

```
@Test
// An incomplete test!
public void shouldEndGameWithWinnerWhenFourInARowVertically() {
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);
    makeMoves(c4);
    assertThat(c4.isGameOver(), equalTo(true));
    assertThat(c4.winner(), equalTo(Piece.RED));
}
```

What's going on in this helper method?

Why **RED**? Where does that come from?



# Testlerinizi Tamamlayın

Bir test senaryosu, okuyucunun sonuca nasıl ulaştığını anlaması için ihtiyaç duyduğu tüm bilgileri içerdiğinde **tamamlanmış** demektir.

```
@Test
public void shouldEndGameWithWinnerWhenFourInARowVertically() {
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    assertThat(c4.isGameOver(), equalTo(true));
    assertThat(c4.winner(), equalTo(Piece.RED));
}
```

Tüm hamlelerin sıralanması yöntemi daha uzun hale getirir ve hareket sırasının yardımcı bir yöntem olarak yeniden kullanılmasını engeller, ANCAK ne olup bittiğini daha net hale getirir. Tahtaya iki sütun dikey parça ekleniyor ve 0. sütunda **KIRMIZI** kazanıyor



# DRY

**DRY – Don't Repeat Yourself:** mühendislerin bütün akışı takip etmek yerine kodun bir parçasını güncellemesi gerekir.

**Dezavantaj:** Kodu daha az anlaşılır hale getirebilir, **zincir şeklinde referans vermeye neden olabilir**. Bu, kodla çalışmayı kolaylaştırmak için ödenmesi gereken küçük bir bedeldir...

... ancak maliyet/fayda analizi testlerde farklı sonuç vermektedir:

- Yazılım değiştiğinde **testlerin bozulmasını isteriz**
- **Production ortamındaki kodun bir test kümesi bulunur böylelikle işler karmaşıklaşsa bile işlerin çalıştığını garanti eder. Test senaryoları ise kendi ayakları üzerinde durmalıdır.** Yani testleri test etmek durumunda kalırsanız bir şeyler ters gidiyor olabilir.

# DAMP not DRY

**DAMP: Descriptive And Meaningful Phrases (Açıklayıcı ve Anlamlı İfadeler)**

DAMP, DRY'nin yerini almaz; yalnızca tamamlayıcıdır.

"Helper" yöntemler, ayrıntıları test edilen davranışla ilgili olmayan tekrarlanan adımları hesaba katarak testleri daha kısa hale getirerek daha net hale getirmeye yardımcı olabilir.

**Ancak yeniden düzenleme, yalnızca tekrarı azaltmak için değil, testleri daha okunabilir ve açıklayıcı hale getirecek şekilde yapılmalıdır.**

**Açıklık ve kısalıktan ibaret olmayın.**

# Testlerinizi Kısa Hale Getirin

Bir test senaryosu, başka dikkat dağıtıcı veya ilgisiz bilgi içermediğinde **kısa ve öz**dür.

```
@Test
public void shouldEndGameWithWinnerWhenFourInARowVertically() {
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(2); // RED
    c4.makeMove(2); // YELLOW
    c4.makeMove(3); // RED
    c4.makeMove(3); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    c4.makeMove(1); // YELLOW
    c4.makeMove(0); // RED
    assertThat(c4.isGameOver(), equalTo(true));
    assertThat(c4.winner(), equalTo(Piece.RED));
}
```

Testimiz burada test senaryosu için gerekli olmayan birçok hamle içeriyor ve tahtanın görselleştirilmesini ve test sonucunun ne olması gerektiğini daha da zorlaştırıyor.

# Yöntemleri Test Etmeyin – Davranışları Test Edin

Birçok mühendisin ilk içgüdü, testlerinin yapısını kodun yapısıyla eşleştirmeye çalışmaktır.

```
public Connect4(int cols, int rows) {  
    // ...  
}  
  
public boolean isGameOver() {  
    // ...  
}  
  
public Piece whoseTurn() {  
    // ...  
}  
  
public Piece getPieceAt(int col, int row) {  
    // ...  
}  
  
public void makeMove(int col) {  
    // ...  
}
```

```
@Test  
public void testConstructor() {  
    // ...  
}  
  
@Test  
public void testIsGameOver() {  
    // ...  
}  
  
@Test  
public void testWhoseTurn() {  
    // ...  
}  
  
@Test  
public void testGetPieceAt() {  
    // ...  
}  
  
@Test  
public void testMakeMove() {  
    // ...  
}
```



# Yöntemleri Test Etmeyin – Davranışları Test Edin

**Ancak tek bir yöntemin birden fazla davranışı ve/veya daha fazla test gerektiren bazı zor köşe durumları olabilir.**

**Örneğin `makeMove` 'un panonun durumuna bağlı olarak çeşitli davranışları olabilir.**

Bu yönteme ilişkin bir testin hiçbir anlamı yoktur ve büyük ihtimalle çok açık ve net olmayacaktır.

En iyisi: Her davranış için **testler** yazın.

# Davranış Test Etme

**Davranış, bir sistemin belirli bir durumdayken bir dizi girdiye nasıl yanıt vereceğine ilişkin yaptığı garantidir.**

Davranış şöyle tanımlanabilir: “**given X when Y, then Z**”

Örneğin:

**Given** bir Connect4 tahtası RED ilk başlar

**When** RED bir parça oynadığında

**Then** YELLOW sonraki sıradadır.

**Göz önüne alındığında** bir Connect4 tahtası RED ilk başlar

**Şunu yaparsam:** RED bir parça oynadığında

**Şu olur:** YELLOW sonraki sıradadır.



# Davranış Odaklı Testler Yazma

Davranış Odaklı testler daha çok doğal dil gibi okumaya eğilimlidir, bu nedenle onları buna göre yapılandırın.

```
@Test
public void shouldChangePieceAfterTurn() {
    // Given a Connect 4 Board, with RED starting first
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);

    // When RED makes a move
    c4.makeMove(0);

    // Then it's YELLOW's turn next
    assertThat(c4.whoseTurn(), equalTo(Piece.YELLOW));
}
```

# Test Edilen Davranışın Ardından Yapılan İsim Testleri

İyi bir isim, test edilen eylemleri («when») ve beklenen sonucu («then») ve bazen de durumu («given») tanımlar. **İsmin «should» ile başlaması iyi bir yöntemdir; ör.**

`shouldInitializeCorrectly shouldChangePieceAfterTurn`  
`shouldEndGameWithWinnerWhenFourInARowHorizontally` **vs.**

# Testlere Mantık Koymayın

**Testlere veya mantıksal işlemlere koşul cümleleri veya döngüler koymayın.**

Testler, test edilmeyi gerektiren kod parçaları olarak değil, gerçeğin basit ifadeleri olarak okunmalıdır!

Burada test, tahtanın her konumunu kontrol etmeye ve onun bir parçaya(Piece) ayarlanmadığından (yani null olduğundan) emin olmaya çalışıyor.

```
@Test
public void shouldInitializeCorrectly() {
    // Given a new Connect 4 Board
    Connect4 c4 = new Connect4(7, 6);

    // Then it's RED's turn
    assertEquals(c4.whoseTurn(), Piece.RED);

    // Then the board has no piece in every position
    for (int i=0; i < 7; i++) {
        for (int j=0; j < 6; j++) {
            assertEquals(c4.getPieceAt(j, j), nullValue());
        }
    }

    // Then the game is not over
    assertEquals(c4.isGameOver(), false);

    // Then there is no winner
    assertEquals(c4.winner, null);
}
```

Ama hata, geliştirici bunun yerine `(j, j)`'yi kontrol ederek bir hata yaptı `(i, j)`. Test başarısız olmayacağından hatanın fark edilmesi zordur.

# Testlere Mantık Koymayın

**Testlere veya mantıksal işlemlere koşul cümleleri veya döngüler koymayın.**

Testler, test edilmeyi gerektiren kod parçaları olarak değil, gerçeğin basit ifadeleri olarak okunmalıdır!

Daha küçük bir 2x2 kartı  
başlatmak ve her  
konumu açıkça kontrol  
etmek daha iyidir

```
@Test
public void shouldInitializeCorrectly() {
    // Given a new Connect 4 Board
    Connect4 c4 = new Connect4(2, 2);

    // Then it's RED's turn
    assertThat(c4.whoseTurn(), equalTo(Piece.RED));

    // Then the board has no piece in every position
    assertThat(c4.getPieceAt(0, 0), nullValue());
    assertThat(c4.getPieceAt(0, 1), nullValue());
    assertThat(c4.getPieceAt(1, 0), nullValue());
    assertThat(c4.getPieceAt(1, 1), nullValue());

    // Then the game is not over
    assertThat(c4.isGameOver(), equalTo(false));

    // Then there is no winner
    assertThat(c4.winner, equalTo(null));
}
```

# Birim Testlerinizi Netleştirme

- 1 Testlerinizi **kısa** ve **eksiksiz** yapın (DAMP ve çok fazla DRY olmadan!)
- 2 Testleri yöntemler etrafında yapılandırmayın; bunun yerine **davranışlar etrafında yapılandırın**
- 3 Davranışı test etmek için **Given-When-Then** modelini kullanın
- 4 **Test Edilen Davranışın Ardından Yapılan İsim Testleri**
- 5 **Testlere mantık koymayın**