

Lý thuyết Kiểm Tra Phần Mềm

Bài 09:

Kiểm tra Extreme

GV: Nguyễn Ngọc Tú

Email: nntu@hoasen.edu.vn

Bộ môn: Kỹ thuật Phần mềm

Nội dung

- Cơ bản về lập trình Extreme
- Kiểm tra Extreme

Cơ bản về lập trình Extreme

- 90s
 - Extreme Programming(XP)
 - *Kent Beck* , Daimler-Chrysler 1996
- ngày càng được sử dụng rộng rãi
- Mục tiêu
 - tạo ra các chương trình có chất lượng trong khoảng thời gian ngắn.

Cơ bản về lập trình Extreme

- lập trình viên có thể tạo ra mã chất lượng cao một cách nhanh chóng
 - có thể xác định rõ chất lượng khi mã gắn liền với chi tiết kỹ thuật của nó
- Đặt trọng tâm
 - cung cấp các thiết kế đơn giản
 - liên lạc giữa chuyên viên thiết kế và khách hàng
 - luôn luôn kiểm tra mã nền
 - phân tích lại để điều chỉnh thay đổi trong bản ghi chi tiết kỹ thuật
 - thu thập thông tin phản hồi của khách hàng

Cơ bản về lập trình Extreme

- tránh việc tổ hợp dự án với quy mô lớn
- tránh việc viết mã thực hiện chức năng không cần thiết
- điểm khác biệt chính của phương pháp luận XP là nó chú trọng việc kiểm thử
 - *tạo ra các kiểm thử đơn vị trước,*
 - *kế đó mới viết mã thông qua các kiểm thử*

Cơ bản về lập trình Extreme

- 12 hành động cơ bản của XP
 1. Lập kế hoạch và xác định yêu cầu
 2. Release gia tăng từng phần nhỏ
 3. Xác định luồng chương trình
 4. *Phác thảo sơ bộ*
 5. Kiểm thử liên tục
 6. Phân tích lại
 7. Lập trình cùng nhau
 8. Sở hữu chung mã
 9. Tích hợp liên tục
 10. Làm việc 40h/tuần
 11. Theo sát khách hàng
 12. Chuẩn mã

Kiểm tra Extreme

Extreme Testing

- Đáp ứng triết lý của XP
 - Kiểm tra không ngừng
- Các giai đoạn kiểm tra của XP không thay đổi nhiều so với các quá trình trước

Kiểm tra Extreme: đơn vị

- Cách tiếp cận kiểm thử chính sử dụng XT
 - Tất cả các module phải có mẫu thử đơn vị trước khi được mã hóa
 - Tất cả các module mã phải vượt qua hết kiểm thử đơn vị trước khi đưa vào sản phẩm
- Lợi ích
 - Tin cậy mã đáp ứng đúng yêu cầu đã đặc tả
 - Định rõ kết quả cuối cùng trước khi viết mã
 - Hiểu tốt hơn về đặc tả và yêu cầu của ứng dụng
 - Thiết kế hiện thực đơn giản và tự tin hơn
 - Thúc đẩy việc hiểu đặc tả rõ ràng trước khi thực hiện bất cứ việc gì khác

Kiểm tra Extreme: chấp nhận

- Bước thực hiện thứ hai theo sát XP, quan trọng không kém
- Xác định ứng dụng đáp ứng các yêu cầu khác
- *Tạo mẫu thử chấp nhận thông qua giai đoạn lập kế hoạch và thiết kế*
- *Kéo theo khách hàng tự chịu trách nhiệm và phát triển cùng nhóm*
- Khi có lỗi xảy ra, khách hàng là người “xác định lại”

Đọc thêm

- [1]. Chapter 08

Q/A