

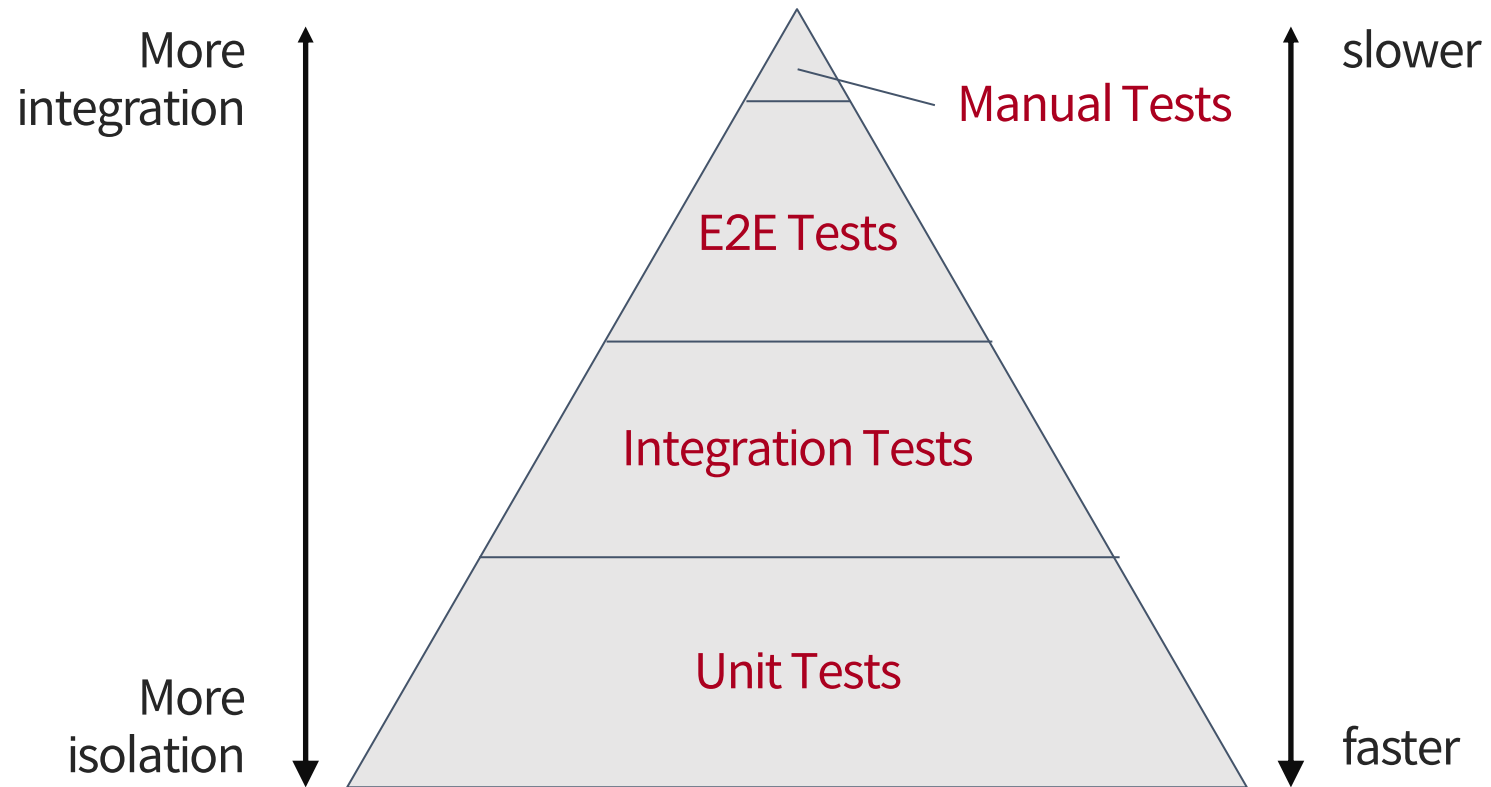
# 테스트 종류

---

우리는 테스트를 통해 소프트웨어가 잘못됐다는 걸 알아낼 수 있습니다.  
유닛 테스트, 스냅샷 테스트, UI 테스트 등  
테스트의 종류와 활용법을 알아보고 직접 작성해봅니다.



# Test Pyramid



# Unit Testing

---

XCTest를 사용해 유닛 테스트를 작성해봅니다.



# 멀티쓰레딩 환경에서 테스트하기

---

멀티쓰레딩 환경은 유닛 테스트의 **재현 가능성(Reproducibility)**을  
저해하는 가장 큰 방해물



핵심 로직과 비동기적 특성을 분리하여  
테스트는 가능한 한 **동기적(Synchronous)**으로 작동하게 만들기

---



# Snapshot Testing

---

뷰를 유닛 테스트할 수 있는 스냅샷 테스트에 대해 알아봅니다.



# UI Testing

---

iOS 앱을 End-to-End 테스트 할 수 있는  
UI 테스트에 대해 알아봅니다.



# Unit Test vs UI Test

	Unit Test	UI Test
방식	White Box	Black Box
속도	빠름	느림
범위	작음	넓음



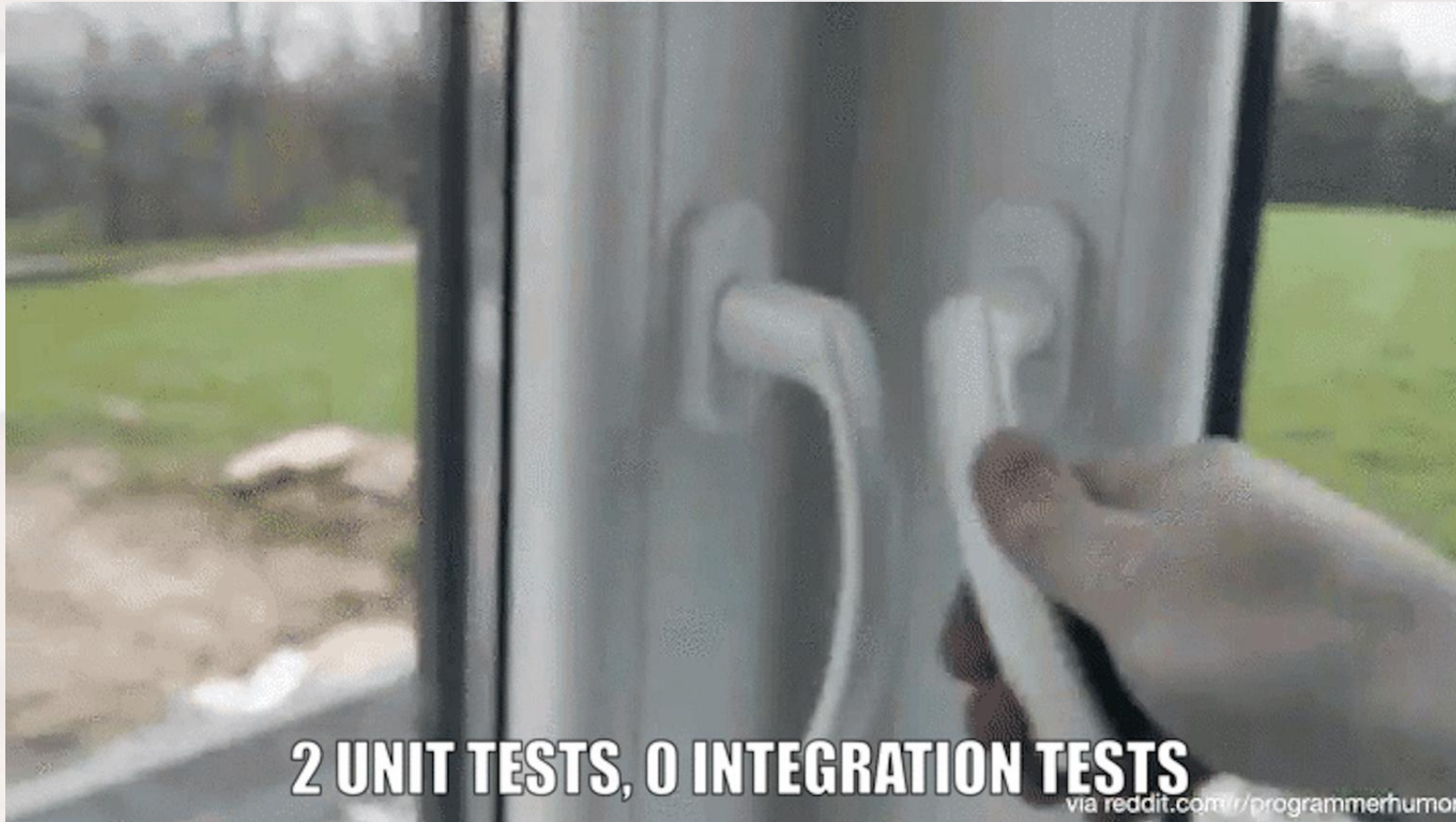
# Integration Testing

---

유닛 테스트보다는 실행 비용이 비싸지만  
신뢰도는 더 높은 Integration Test에 대해 알아봅니다.  
아직 실험 단계에 있지만, 매우 유용하고 강력한  
오픈소스 라이브러리를 활용해봅니다.







# Integration Test with Touch Synthesis Library

	Unit Test	Integration Test	UI Test
방식	White Box	White Box	Black Box
속도	빠름	빠름	느림
범위	작음	유동적	넓음



# 자동화 테스트 품질 및 운영

---

테스트를 작성하고 나면 개발팀의 꾸준한 관리와 제대로 운영하기 위한 노력이 필요합니다.



## “ 자동화 테스트 운영하기

### ☑ 테스트의 효과성

---

프로그램 오류, 버그를 제대로 포착해 낼 수 있는가?

### ☑ 테스트의 신뢰도

---

간헐적으로 실패하지는 않는가? (flakiness, reproducibility)

### ☑ 테스트 용이성

---

개발자가 테스트를 작성하고 관리하는 경험이 쾌적한가?