ÉCOLE D'INFORMATIQUE
Certificateur de compétences

Tests unitaires

Développement dirigé par les tests

Utilisation de JUnit

Roozbeh SOLTANI
Roozbehsltn@gmail.com

On parle de …

Junit

Principes de Junit

Définitions de tests en Junit

Instructions de test

Junit:Framework

Annotations

Exécution des méthodes de tests

Tests unitaires

Test

- Vérifier par l'exécution
- Confronter une réalisation à sa spécification
- Critère d'arrêt (état ou sorties à l'issue de l'exécution) et permet de statuer sur le succès ou sur l'échec d'une vérification

Test unitaire

- Test d'un bloc (unité) de programme (classe, méthode, etc.)
- Vérification des comportements corrects
- Vérification des comportements incorrects (valeurs incohérentes des paramètres, ...)

Développement dirigé par les tests

Test Driven Development (TDD)

- Initialement conceptualisé par *Erich Gamma* et *Kent Beck*
- Plus généralement intégré aux approches de développement **agile** : *eXtreme Programming*, Scrum, etc.
- Utilisation de tests unitaires comme spécification du code
- De nombreux langages possède leur canevas de test unitaires (SUnit, JUnit, RUnit, etc.)

Développement dirigé par les tests (cont.)

Cycle de TDD

1. Ecrire un premier test
2. Vérifier qu'il échoue (car le code qu'il teste n'existe pas), afin de vérifier que le test est valide
3. Ecrire juste le code suffisant pour passer le test Vérifier que le test
4. passe
5. Réviser le code (*refactoring*), i.e. l'améliorer tout en gardant les mêmes fonctionnalités

Développement dirigé par les tests (cont.)

Avantages

- Ecrire les tests d'abord ⇒ on utilise le programme avant même qu'il existe
- Diminue les erreurs de conception
- Augmente la confiance en soi du programmeur lors de la révision du code
- Construction conjointe du programme et d'une suite de tests de non-régression
- Estimer l'état d'avancement du développement d'un projet (vélocité)

.

JUnit

JUnit

Outil de gestion des *tests unitaires* pour les programmes Java, JUnit fait partie d'un cadre plus général pour le test unitaire des programmes, le modèle de conception (*pattern*) XUnit (CUnit, ObjcUnit, etc.).

Junit offre :

- des primitives pour créer un test (*assertions*)
- des primitives pour gérer des suites de tests
- des facilités pour l'exécution des tests
- interface graphique pour la couverture des tests
- points d'extensions pour des situations spécifiques dans une archive Java junit . jar dont le principal paquetage est junit.framework.

JUnit

JUnit

- *framework* Java
- open source : www.junit.org
- intégré à Eclipse

Principe

- Une classe de tests unitaires est associée à une autre classe
- Une classe de tests unitaires hérite de la classe `junit.framework.TestCase` pour bénéficier de ses méthodes de tests
- Les méthodes de tests sont identifiées par des *annotations* Java

JUnit

Principe

Rappels: test unitaire = test des parties (unit ´es) du code
TestSuite = ensemble de TestCase

1.Pour chaque fichier Foo.java créer un fichier FooTest.java (dans le meme repertoire) qui inclut (au moins) le paquetage junit.framework.

2. Dans FooTest.java, pour chaque classe Foo de Foo.java écrire une classe FooTest qui hérite de TestCase

3. Dans FooTest définir les méthodes suivantes :

- le constructeur qui initialise le nom de la suite de tests
- setUp appelée avant chaque test
- tearDown appelée après chaque test
- une ou plusieurs méthodes dont le nom est prefixé par test et qui implementent les tests unitaires
- suite qui appelle les tests unitaires
- main qui appelle l'exécution de la suite

Définitions de tests en JUnit

Méthodes de tests

- Nom quelconque
- visibilité `public`, type de retour `void`
- pas de paramètre, peut lever une exception
- annotée `@Test`
- utilise des instructions de test

Instructions de test

Instruction	Description
`fail(String)`	fait échouer la méthode de test
`assertTrue(true)`	toujours vrai
`assertsEquals(expected, actual)`	teste si les valeurs sont les mêmes
`assertsEquals(expected, actual, tolerance)`	teste de proximité avec tolérance
`assertNull(object)`	vérifie si l'objet est `null`
`assertNotNull(object)`	vérifie si l'objet n'est pas `null`
`assertSame(expected, actual)`	vérifie si les variables référencent le même objet
`assertNotSame(expected, actual)`	vérifie que les variables ne référencent pas le même objet
`assertTrue(boolean condition)`	vérifie que la condition booléenne est vraie

L'instruction la plus importante est **`fail()`** :
les autres ne sont que des raccourcis d'écriture
!

Exemple de classe à tester

Example

```
class Money {
private int fAmount; private String fCurrency;

public Money(int amount, String currency) { fAmount = amount;
fCurrency = currency;
}

public int amount() { return fAmount;
}

public String currency() { return fCurrency;
}

public Money add(Money m) {
return new Money(amount() + m.amount(), currency());
}
}
```

Exemple de classe de tests

Example

```
import static org.junit.Assert.*; import org.junit.Test;

public class MoneyTest {

@Test
public void testSimpleAdd() {
Money m12CHF = new Money(12, ”CHF”); // création de données Money m14CHF = new
Money(14, ”CHF”);
Money expected = new Money(26, ”CHF”);
Money result = m12CHF.add(m14CHF); // exécution de la méthode testée
assertTrue(expected.equals(result)); // comparaison
}
}
```

Annotations

Les annotations sont à placer avant les méthodes d'une classe de tests unitaires

Annotation	Description
`@Test`	méthode de test
`@Before`	méthode exécutée *avant chaque test*
`@After`	méthode exécutée *après chaque test*
`@BeforeClass`	méthode exécutée *avant le premier test*
`@AfterClass`	méthode exécutée *après le dernier test*
`@Ignore`	méthode qui ne sera pas lancée comme test

Exemple @Before

Example

```
public class MoneyTest { private
Money f12CHF; private Money f14CHF;
private Money f28USD;

@Before
public void setUp() {
f12CHF= new Money(12, ”CHF”);
f14CHF= new Money(14, ”CHF”);
f28USD= new Money(28, ”USD”);
}
}
```

Exécution des méthodes de tests

Appel des tests

- en ligne de commande :

```
java org.junit.runner.JUnitCore TestClass1 [...other test classes...]
```

- depuis un code Java :

```
org.junit.runner.JUnitCore.runClasses(TestClass1.class, ...);
```

- depuis Eclipse : Run > Run As > JUnit test

Ordre d'exécution

1. La méthode annotée `@BeforeAll`
2. Pour chaque méthode annotée `@Test` (ordre indéterminé)
    1. Les méthodes annotées `@Before` (ordre indéterminé)
    2. La méthode annotée `@Test`
    3. Les méthodes annotées `@After` (ordre indéterminé)
3. La méthode annotée `@AfterAll`

Exécution des méthodes de tests

Quelques règles de bonne conduite

Ecrire les test en meme temps que le code.

- Tester uniquement ce qui peut vraiment provoquer des erreurs.
- Exéecuter ses tests aussi souvent que possible idéalement après chaque changement de code.
- Ecrire un test pour tout bogue signalé (meme s'il est corrigé).
- Ne pas tester plusieurs méthodes dans un meme test :

JUnit s'arrete à la première erreur.

- Attention, les méthodes privées ne peuvent pas être testées !

En utilisant Eclipse

- ajouter JUnit dans les libraries du projet
- exécuter BinaireTest. java comme test JUnit
- Remarque : dans ce cas, les méthodes mai et suite

ne sont pas nécessaires