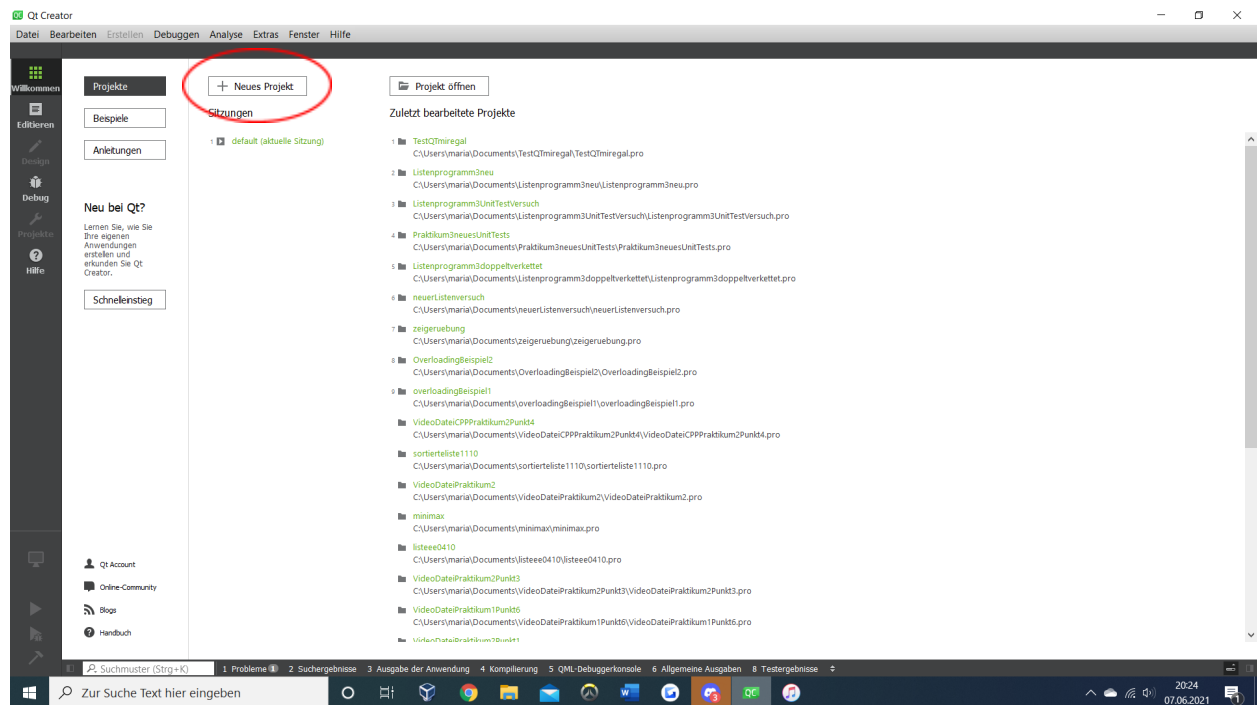


Unit Tests voll korrekte Anleitung yeahyeah
(das ist alles an was ich mich noch erinnere, keine Angaben auf Vollständigkeit)

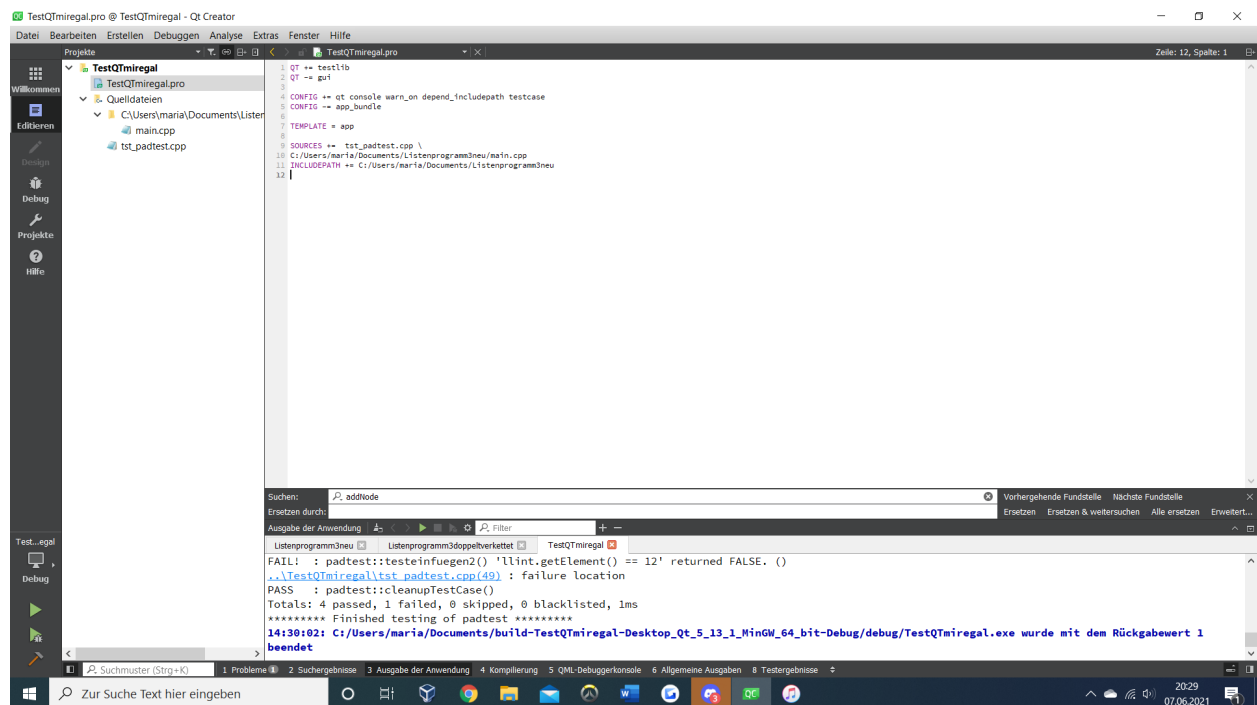


Reiter: “anderes Projekt”

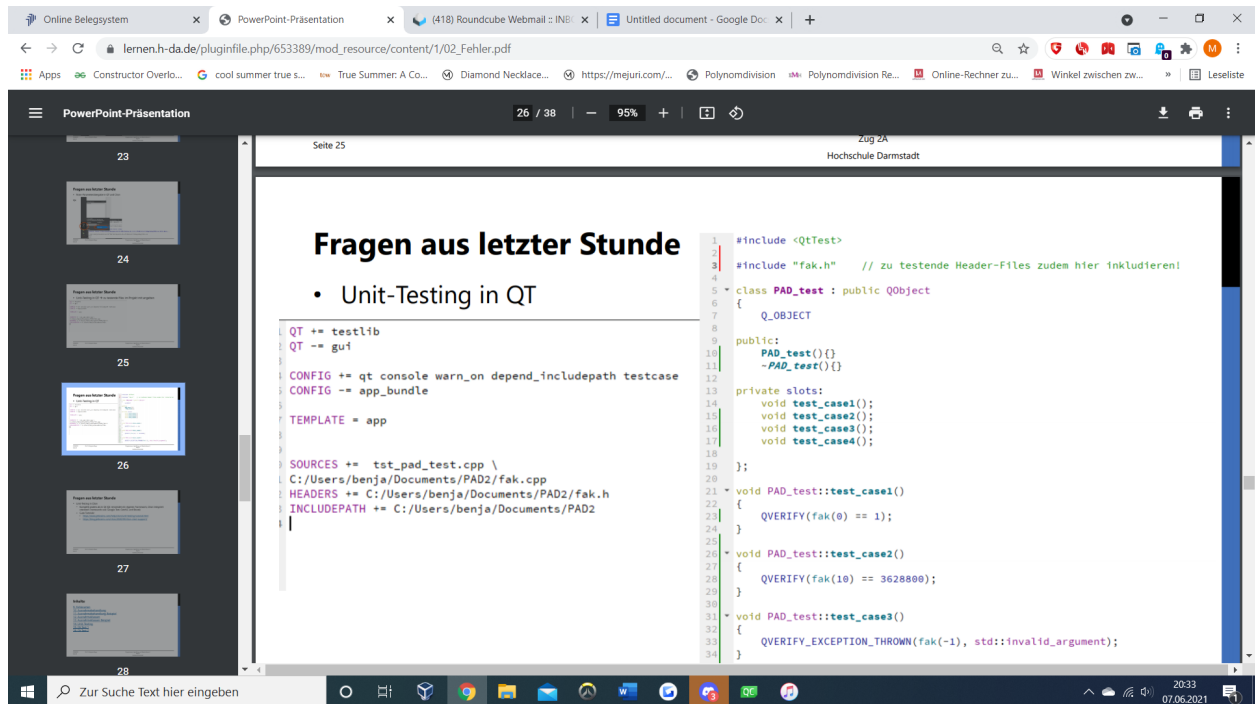
-> Autotest-Project

-> Namen eintragen und Projekt anlegen

-> wird in der .cpp geöffnet, aber oben links im Reiter auf die .pro wechseln wie hier:



- Unter SOURCES nen \ *enter* gönnen wie hier gezeigt und dann den kompletten Pfad der zu testenden Datei angeben (mit / statt \ in der Pfadangabe) -> ich will hier die main.cpp von Listenprogramm3neu testen, das ist ein Programm *ohne* headerfiles also nur mit ner main (falls ihr auch n Programm mit nur einer main.cpp testet, müsst ihr die int main(){} im OG Projekt auskommentieren und nur die Funktionen/globalen Variablen/was auch immer ihr da oben über der int main(){} in main.cpp habt drinlassen und euch danach in Gedanken bei Professor Meyer entschuldigen, dass ihr grade absolut unsauber arbeitet). Wenn ihr headerfiles habt, was ihr als vorbildliche PAD2 Studenten natürlich habt, fügt die so ein wie es hier gezeigt wird:



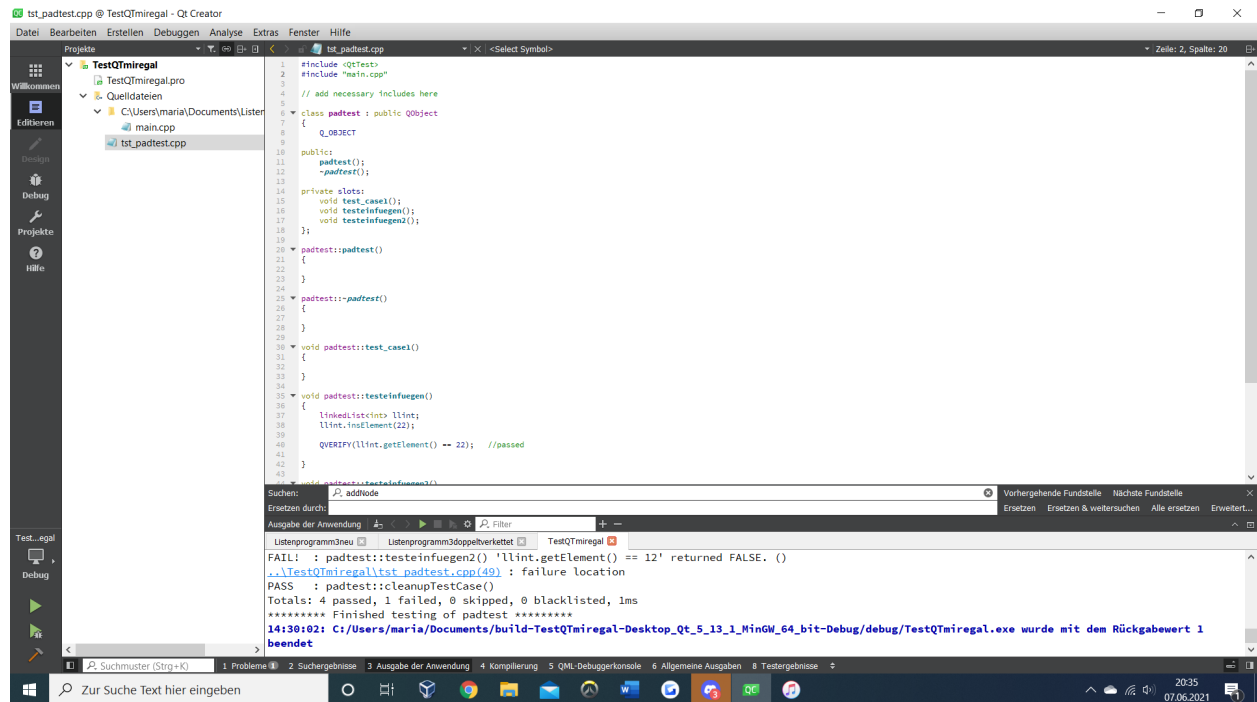
- dann noch **INCLUDEPATH** drunter mit der kompletten Pfadangabe (mit / statt \ und bis auf den header/cppfile namen am Ende)

- zurück in die .cpp des Testfiles (unterster Punkt im Reiter oben links)

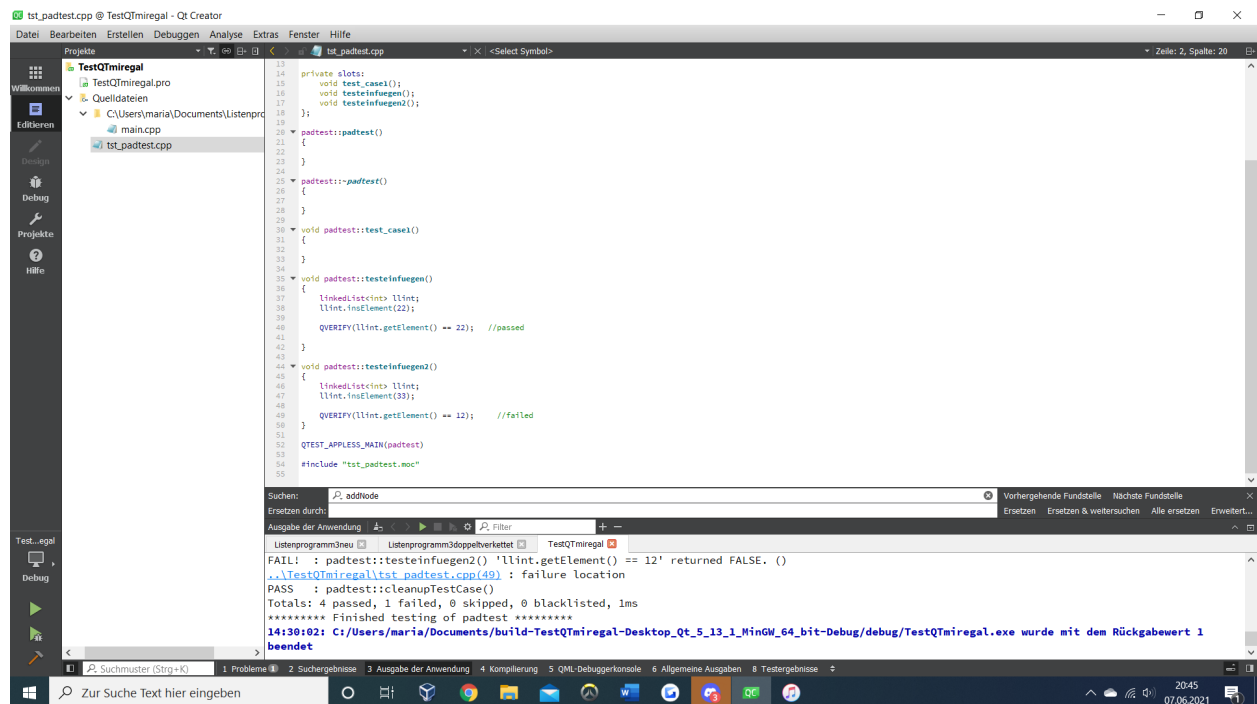
- oben in Zeile 2 das zu testende File includen (bei mir nur #include "main.cpp" da ich ja keine headerfiles in meinem ursprünglichen Projekt hab)

- dann unter **private slots:** weitere zu testende Funktionen hinzufügen (habe hier die void test Case1() und void test Case2() hinzugefügt) und dementsprechend definieren bzw. befüllen.

insElement() und getElement() hatte ich in der main.cpp von Listenprogramm3neu bereits drin.



Jetzt noch mit **QVERIFY** irgendwas vergleichen, damit ihr auch was zum Testen habt. Wenn alles klargeht, wird unten nur passed angezeigt. Wenn was failed, wird auch die Anzahl der fails angezeigt:



Wenn die IDE währenddessen rote Warnungen anzeigt, einfach das Projekt builden (unten links mit dem Hammer und danach unten links obendrüber das grüne RUN Dreieck).

Evtl müsst ihr irgendwas mit dem *Bildschirm* Debug Symbol links unten obendrüber machen, aber was genau es damit auf sich hatte äh weiß ich auch nicht mehr so genau ggwp ich update dieses Dokument wenn es mir wieder einfallen sollte :)