

Web Academy

Testes

Ufac

Manoel Limeira de Lima Júnior



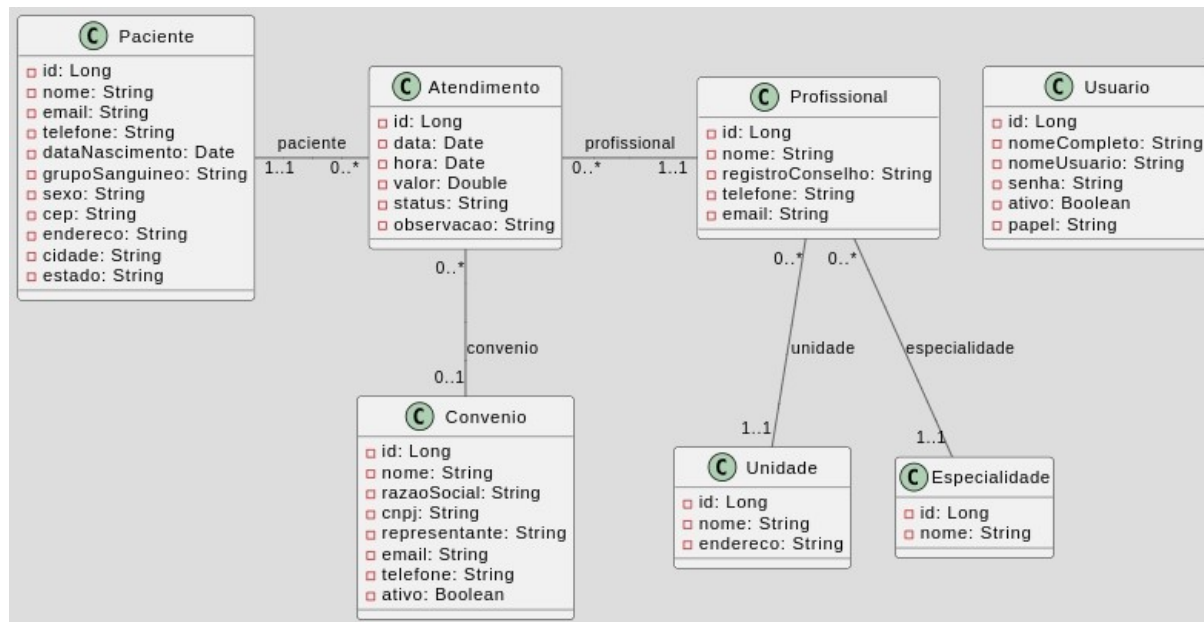
Web Academy



Apresentação

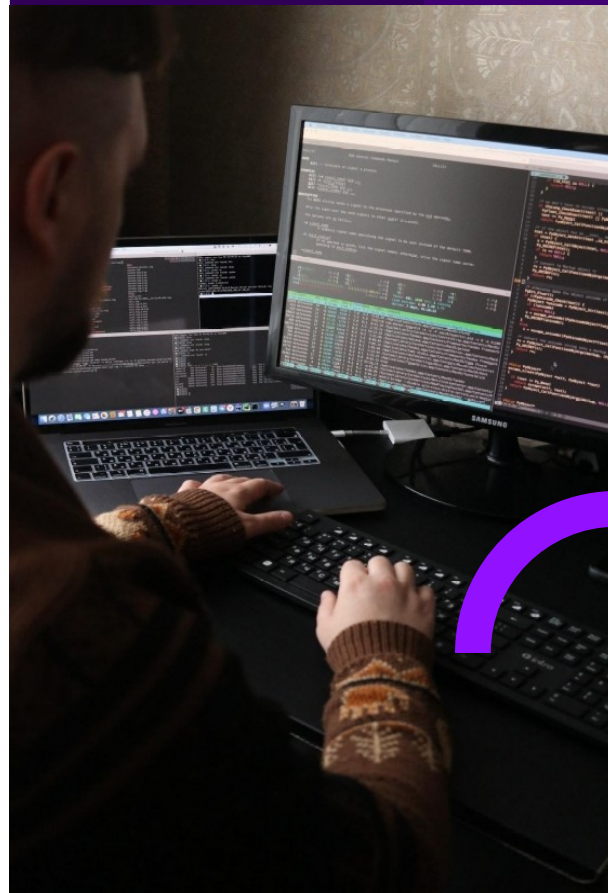
SGCM - Sistema de Gerenciamento de Consultas Médicas

- Documentação: <https://github.com/webacademyufac/s'gcmdocs>
 - Diagrama de classes



Ementa

1. Visão geral.
2. Taxonomia (testes de unidade, integração e sistema).
3. Testes Automatizados.
4. Teste de back-end (teste de API REST) e de front-end (testes de UI, E2E).
5. Frameworks de teste (back-end e front-end).
6. Cobertura de código.



Objetivos

- **Geral**

- Capacitar o aluno a compreender e aplicar **técnicas e ferramentas** modernas para a realização de **testes em aplicações web back-end e front-end**, enfatizando a importância dos testes no ciclo de desenvolvimento de software.

- **Específicos:**

- Compreender o papel dos testes no processo de desenvolvimento de software e distinguir os diferentes níveis de testes.
- Aplicar técnicas de testes no back-end, abordando testes de unidade e de integração em aplicações Spring Boot.
- Desenvolver habilidades para conduzir testes no front-end, com foco em aplicações Angular e testes end-to-end.
- Explorar técnicas para mensurar a cobertura de testes/código, bem como as ferramentas associadas.

Conteúdo programático

Introdução

O processo de Verificação e Validação;
O que é um teste e por que testar?;
Limites dos testes;
Classificação de testes por nível;
Automatização de testes;
TDD;
Frameworks.

Testes Back-end

Testes em aplicações Spring Boot;
Teste de API REST;
Testes de unidade (camadas de modelo, serviço e controle);
Mocks;
Testes de integração em controladores e repositórios de dados.

Testes Front-end

Testes em aplicações Angular;
Testes de componentes;
Testes de Sistema (end-to-end).

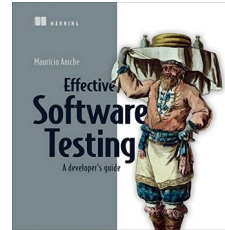
Cobertura

Definição;
Tipos de cobertura;
Cobertura de testes e cobertura de código;
Nível de cobertura ideal;
Ferramentas: back-end e front-end.

Bibliografia



Web



Effective Software Testing

1a Edição - 2022

Maurício Aniche

Editora Manning



Engenharia de Software Moderna

Marco Tulio Valente

<https://engsoftmoderna.info/>

Academy

Sites de referência

- Angular Developer Guides - Testing:
 - <https://angular.io/guide/>
- Testing Angular - A Guide to Robust Angular Applications
 - <https://testing-angular.com/>
- Spring Boot Reference - Testing:
 - <https://docs.spring.io/spring-boot/docs/3.0.11/reference/html/features.html#features.testing>
- JUnit 5 User Guide:
 - <https://junit.org/junit5/docs/current/user-guide/>
- Testing Java with Visual Studio Code:
 - <https://code.visualstudio.com/docs/java/java-testing>





Web Academy

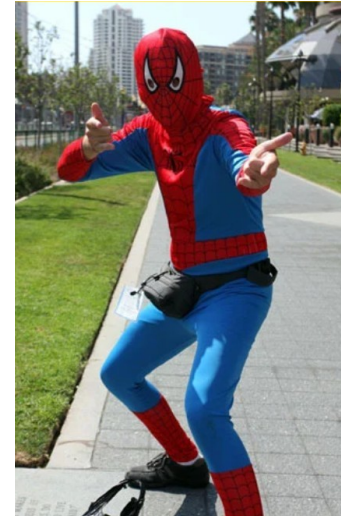
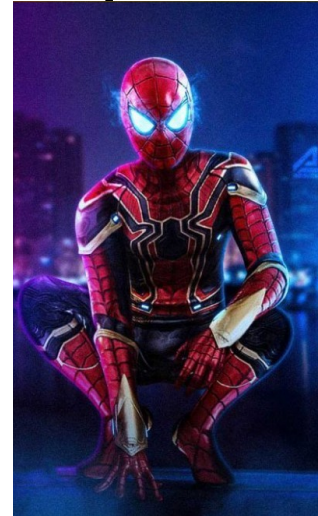


Introdução

Engenharia de Software: Verificação e Validação (V&V)

- Barry Boehm, expressou sucintamente a diferença entre validação e verificação (BOEHM, 1979).
 - **Verificação:** estamos construindo o produto da maneira certa?
 - **Validação:** estamos construindo o produto certo?

Expectativa e Realidade



Engenharia de Software: Verificação e Validação (V&V)

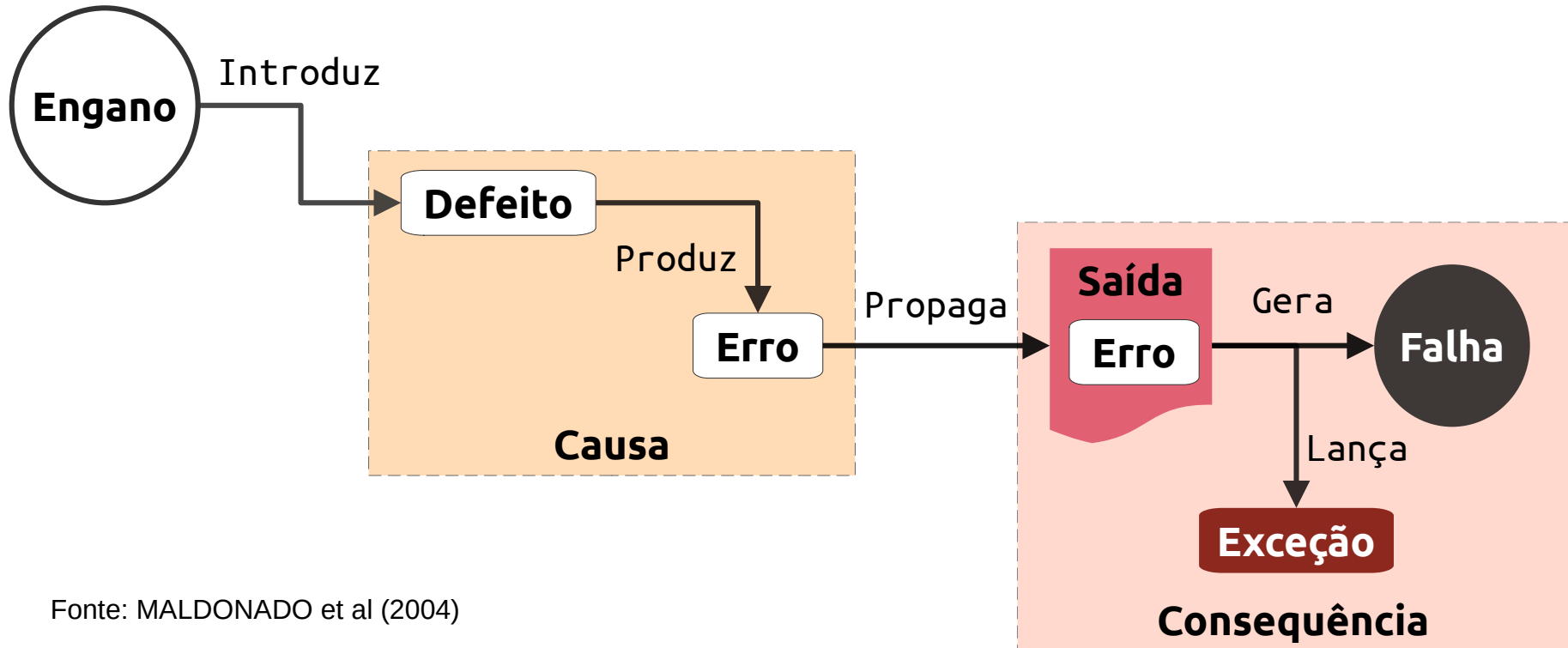
- Conjunto de atividades dos processos de desenvolvimento de software.
 - **Verificação**: assegurar que o software atenda aos requisitos (funcionais e não funcionais).
 - **Validação**: assegurar que o software atenda às necessidades e expectativas do cliente.
 - **Testes** executam o código-fonte para encontrar erros, defeitos ou falhas.
 - **Inspeções** ou **revisões** (técnicas estáticas) no código ou qualquer artefato (requisitos, modelos, diagramas) sem execução para encontrar defeitos.



Engano, erro, defeito, falha e exceção

- **Engano** (*mistake*): é uma ação humana que **introduz um erro**.
- **Erro** (*error*): é a **diferença entre um resultado observado e o resultado verdadeiro**.
- **Defeito** (*fault*): é uma **manifestação de um erro**, uma imperfeição em um artefato de software que não atende a seus requisitos, precisa ser consertado e pode acarretar em uma falha.
- **Falha** (*failure*): é quando um software ou componente **executa uma função fora dos limites** especificados. Um resultado incorreto.
- **Exceção** (*exception*): é um evento que causa a **suspensão da execução normal** do software.

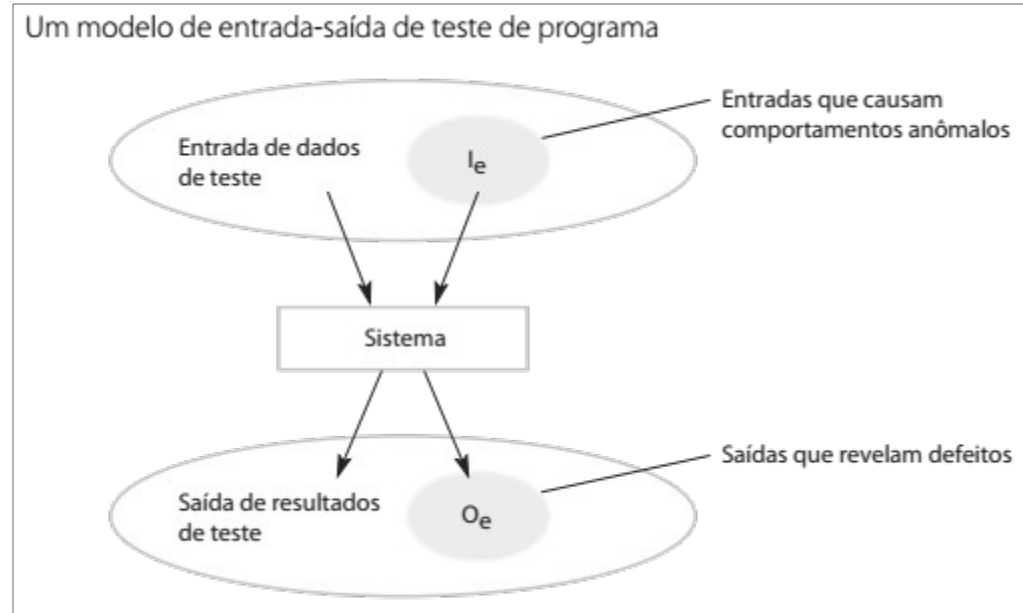
Engano, erro, defeito, falha e exceção



Fonte: MALDONADO et al (2004)

O que é um teste de software?

- É um processo que tem por objetivo mostrar que **um software faz o que é proposto a fazer**, além de descobrir os defeitos do software antes do uso.
- **Depuração** (*debug*) é o processo de encontrar um **defeito dado uma falha na execução do software**.
Resultado de uma atividade de teste bem sucedida.



Fonte: SOMMERVILLE, 2011.



Por que testar software?

1. **Construir um produto de qualidade:** assegura que ele atende às especificações e expectativas, entregando um produto confiável ao usuário.
2. **Redução de custos:** inicialmente exige tempo e recurso, mas os testes podem reduzir gastos futuros, minimizando falhas após a implementação, o que poderia demandar mais recursos para corrigir os problemas.
3. **Eficiência no processo de desenvolvimento:** facilita a identificação e correção de erros antecipadamente, acelerando o ciclo de desenvolvimento e lançamentos.

Por que testar software?

- 4. **Documentação:** alguém que está tentando entender um pedaço de código pode olhar para os testes para entender o que o código deve fazer.
- 5. **Melhorar a colaboração:** facilita a colaboração e a revisão de código entre os desenvolvedores. Ajuda a entender a intenção do código e garantir que as alterações não quebrem a funcionalidade.
- 6. **Feedback rápido:** fornece *feedback* rápido sobre a saúde do software. Isso permite que os desenvolvedores corrijam erros e *bugs* mais cedo no ciclo de desenvolvimento, o que pode economizar tempo e recursos.

Por que testar software?

7. **Satisfação do cliente:** menos *bugs* e problemas para os usuários finais resultam em uma maior satisfação do cliente.
8. **Integração contínua/Entrega contínua (CI/CD):** permite que as alterações sejam verificadas automaticamente, facilitando a integração e entrega de alterações de código de maneira eficiente e confiável.
9. **TDD – *Test Driven Development*:** metodologia que coloca os testes no centro do processo de desenvolvimento. Antes de escrever o código, os desenvolvedores primeiro escrevem um teste, então eles escrevem o código para passar o teste, e finalmente refatoram o código para padrões aceitáveis.



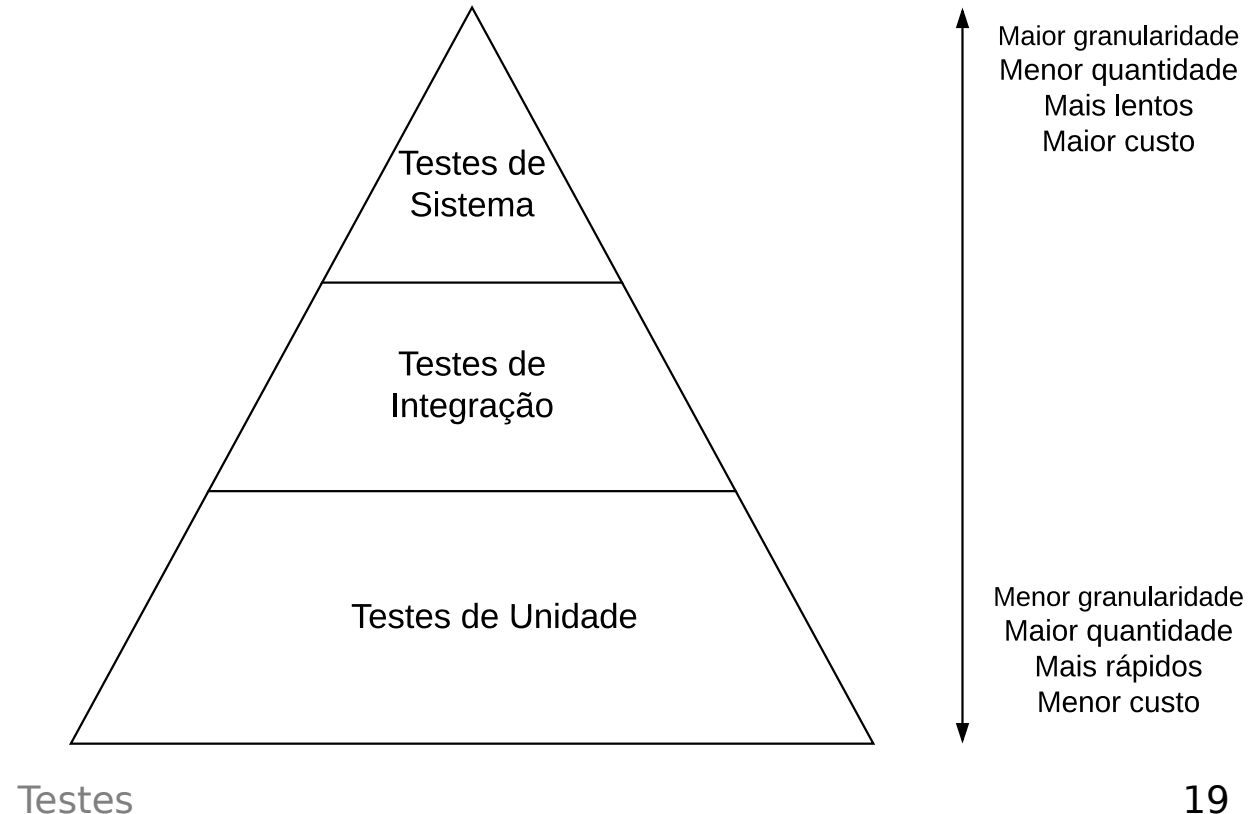
Limites dos testes

- Os testes não podem demonstrar se o software é livre de defeitos.
- É sempre possível que um teste que você tenha esquecido seja aquele que poderia descobrir mais problemas no sistema.

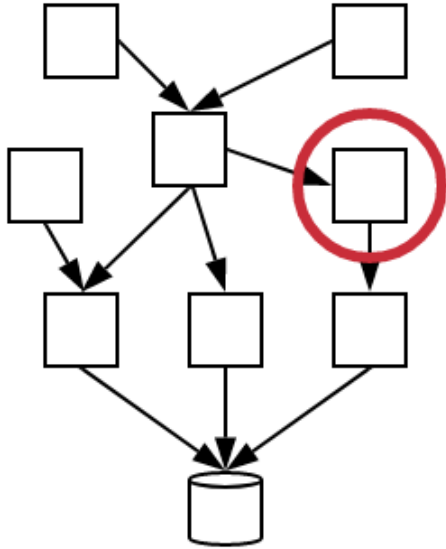
“Os testes podem mostrar apenas a presença de erros, e não sua ausência”. (Edsger Dijkstra)

Taxonomia

- Classificação de testes por nível de acordo com sua granularidade

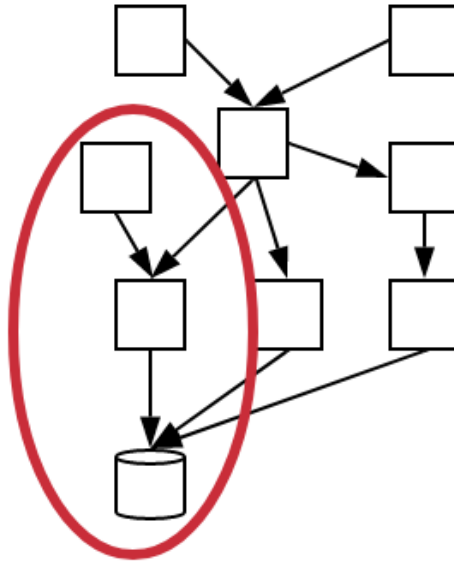


Classificação de testes por nível



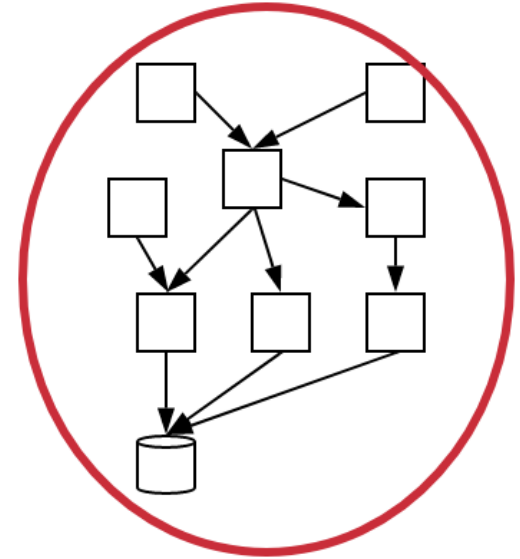
Teste de Unidade

- Verifica os componentes de forma independente (pequenas partes do código, como uma classe ou função)



Teste de Integração

- Verificação das interações entre os componentes (internos e externos).



Teste de Sistema (*end-to-end*)

- Simula uma seção de uso do sistema por um usuário real



Automatização de testes

- Processo de teste geralmente envolve uma mistura de testes manuais e automatizados.
 - **Teste manual:** testador executa o programa com alguns dados de teste e compara os resultados.
 - **Teste automatizado:** testes são codificados em um programa que é executado cada vez que o sistema em desenvolvimento é testado.

Testes de Unidade

- São **testes automatizados** de pequenas unidades de código, normalmente **classes**, as quais são testadas de forma isolada do restante do sistema.
- Resumidamente é um programa que **chama métodos de uma classe e verifica se eles retornam os resultados esperados**.
- Assim, quando se usa testes de unidades, o código de um sistema pode ser dividido em dois grupos: um conjunto de classes — que implementam os requisitos do sistema — e um conjunto de testes.

Frameworks

JUnit

JASMINE

cypress

mockito

KARMA

Playwright

Se

18

JUnit

- É um *framework open-source* para **construção e execução de testes unitários automatizados em Java**, que verifica as funcionalidades de classes e seus métodos.
- O JUnit **funciona com base em anotações** (*Annotations*) que indicam se um método é de teste ou não e **asserções** (*Asserts*) que verificam o resultado atual de um método com o resultado esperado.
- O JUnit 5 é composto por 3 módulos distintos:
 - **JUnit Platform** atua como a base para a execução dos testes, oferecendo suporte para diferentes ambientes de execução;
 - **JUnit Jupiter** traz novas funcionalidades, como anotações poderosas e recursos de parametrização; e
 - **JUnit Vintage** possibilita a execução de testes legados.

JUnit - Anotações

- **@Test** é usada para anotar os métodos para serem executados como um teste;
- **@BeforeAll**: o método com essa anotação:
 - Deve ser um método estático; e
 - Será executado uma vez antes de qualquer teste ser executado;
- **@BeforeEach**: o método será executado uma vez antes de cada método de teste anotado com @Test;
- **@AfterAll** é semelhante ao @BeforeAll, mas será executado após a execução de todos os testes; e
- **@AfterEach** é semelhante ao @BeforeEach, mas será executado uma vez após a execução de cada teste.

JUnit - Assertões

- **assertTrue(boolean condition):** verifica se a condição booleana é verdadeira.
- **assertFalse(boolean condition):** verifica se a condição booleana é falsa.
- **assertEquals(expected, actual):** testa se dois valores (esperado e atual) são os mesmos. No caso de arrays, a verificação é em relação à referência e não ao conteúdo.
- **assertNull(object):** verifica se o objeto é nulo.
- **assertNotNull(object):** verifica se o objeto não é nulo.
- **assertSame(expected, actual):** verifica se ambas as variáveis se referem ao mesmo objeto.
- **assertNotSame(expected, actual):** verifica se ambas as variáveis se referem a objetos diferentes.
- **assertThrows(Class<T> expectedType, Executable executable):** verifica se a execução retorna a exceção esperada.



Testes de Unidade com JUnit

- Por convenção, **classes de teste têm o mesmo nome** das classes testadas, mas **com um sufixo Test**, por exemplo, CalculadoraTest.
- Os **métodos de teste começam com o prefixo test**, por exemplo, `public void testSoma()`, e devem, obrigatoriamente, atender às seguintes condições:
 - 1) Serem públicos, pois eles serão chamados pelo JUnit;
 - 2) Não possuírem parâmetros;
 - 3) Possuírem a anotação `@Test`, a qual identifica métodos que deverão ser executados durante um teste.

Exemplo de Testes de Unidade com JUnit

- Implementar uma classe com 4 operações (métodos) para uma estrutura de dados do tipo **Pilha** (FILO – *First-In, Last-Out*):
 - Retornar o tamanho da pilha
 - Verificar se a pilha está vazia
 - Empilhar um elemento de qualquer tipo
 - Desempilhar um elemento de qualquer tipo
- Escrever uma classe de Testes para verificar os métodos implementados

Quando Escrever Testes de Unidade?

- Após implementar **uma pequena funcionalidade**.
- Pode-se escrever **antes de qualquer código**. Os testes vão falhar, em seguida implementa-se o código e testa-se novamente (*Test-Driven Development* – TDD).
 - **Quando um usuário reportar um bug**, escrevemos um teste que reproduz o *bug* e que, portanto, vai falhar. No passo seguinte, corrigimos o *bug*.
 - **Quando estiver depurando um código**, evite escrever um *println* para testar o resultado de um método. O teste tem a vantagem de contribuir para a suíte de testes.
- Não é recomendável:
 - Implementar **todos os testes após o sistema ficar pronto**. Isso pode produzir testes com baixa qualidade ou nem serem implementados.
 - **Outro time ou empresa** de desenvolvimento implementar os testes.

Test Driven Development - TDD

- **TDD** é uma técnica de desenvolvimento de software que enfatiza a escrita de **testes antes da implementação do código** (*test-first*).
- Uma das práticas de programação propostas pelas metodologias ágeis como Scrum e **EX**treme **P**rogramming (XP).



Test Driven Development - TDD

- TDD evita que os desenvolvedores esqueçam de escrever testes.
 - Para isso, TDD promove testes à primeira atividade de qualquer tarefa de programação, seja ela corrigir um *bug* ou implementar uma nova funcionalidade.
- TDD favorece a escrita de código com alta testabilidade (acima de 90%).
 - É uma consequência da inversão do fluxo de trabalho: o desenvolvedor sabe que terá que escrever o teste T e depois a classe C, é natural que planeje C de forma a facilitar a escrita de T.
- TDD é uma prática relacionada com a melhoria do *design* do software.
 - Ao começar pela escrita de um teste T, o desenvolvedor coloca-se na posição de um usuário da classe C. O primeiro usuário da classe é seu próprio desenvolvedor — lembre que T é um cliente de C, pois ele chama métodos de C.

Atividade

- 1. [INDIVIDUAL] Criar uma classe de testes com JUnit para um método de outra classe Java capaz transformar um número em algarismo romano (no formato String) para um inteiro no sistema decimal (até o valor 4000). (Entrega: 02/07/2024)
- Os testes devem incluir algarismos com apenas um algarismo, com algarismos iguais, com algarismos diferentes, com algarismos de notação subtrativa (ex: IV, IX, XIV) e com algarismos inválidos.