

Testování jednotek, *JUnit*

Tomáš Pitner, Radek Ošlejšek, Marek Šabo

Testování software

- Účelem testování je obecně vzato zajistit bezchybný a spolehlivý software.
- Testování je naprosto *klíčová součást* SW vývoje.
- Je to rozsáhlá disciplína softwarového inženýrství sama o sobě.
- Některé postupy vývoje jsou přímo *řízené testy* (Test-driven Development).
- Zde v PB162 se zatím budeme věnovat jen *testování jednotek* programu.
- Bližší info v řadě předmětů na FI, např. [PV260 Software Quality](#)

Typy testování

- *Testování jednotek* (malé, ale ucelené kusy, např. třídy, samostatně testované) — dělá vývojář nebo tester
- *Integrační testování* (testování, jak se kus chová po zabudování do celku) — dělá vývojář nebo tester často ve spolupráci s architektem řešení
- *Akceptační testování* (při přijetí kódu zákazníkem) — dělá přebírající
- *Testování použitelnosti* (celá aplikace obsluhovaná uživatelem) — dělá uživatel či specialista na UX
- *Bezpečnostní testování* (zda neobsahuje bezpečnostní díry, odolnost proti útokům, robustnost) — dělá specialista na bezpečnost
- ...

Testování jednotek

- Testování jednotek (*unit testing*) testuje jednotlivé elementární části kódu
 - elementární části = třídy a metody
- V Javě se nejčastěji používá volně dostupný balík [JUnit](#).
- V nových produktech se používají verze JUnit 4.x nebo JUnit 5.
- Elementárním testem v JUnit je *testovací metoda* opatřena anotací `@Test`.

Jednoduchý příklad **JUnit** testu

- `@Test` před metodou označí tuto metodu za *testovací*.
- Metoda se nemusí nijak speciálně jmenovat (žádné `testXXX` jako dříve není nutné).

```
@Test
public void minimalValueIs5() {
    Assert.assertEquals(5, Math.min(7, 5));
}
```

- Metoda `assertEquals` bere 2 parametry
 - očekávanou (expected) hodnotu — v příkladu `5` a
 - skutečnou (actual) hodnotu — v příkladu `Math.min(7, 5)`.
- Pokud hodnoty nejsou stejné, test selže.
- Může přitom vydat hlášku, co se vlastně stalo.

Příklad Calculator — testovaná třída

- Testovaná třída `Calculator`, jednoduchá sčítačka čísel:

```
public class Calculator {
    public int evaluate(String expression) {
        int sum = 0;
        for (String summand: expression.split("\\+"))
            sum += Integer.valueOf(summand);
        return sum;
    }
}
...
new Calculator().evaluate("1+2"); // returns 3
```



Řetězec `"\\"` je pouhý regulární výraz reprezentující znak `+`.

Příklad Calculator — testovací třída

- Třída testující `Calculator`:

```
public class CalculatorTest {
    @Test
    public void evaluatesExpression() {
        Calculator calculator = new Calculator();
        int sum = calculator.evaluate("1+2+3");
        Assert.assertEquals(6, sum);
    }
}
```



Zdroj: [junit wiki](#).

assert metody

- Jak bylo vidět, pro ověření, zda během provádění testu platí různé podmínky, jsem používali volání `Assert.assertXXX`.
- Z jejich názvů je intuitivně patrné, co vlastně ověřují.
- Jsou realizovány jako statické metody třídy `Assert` z JUnit:
 - `assertTrue`
 - `assertFalse`
 - `assertNull`
 - ...

Import statických metod `Assert`

- Abychom si ušetřili psaní názvu třídy `Assert`, můžeme potřebné statické metody importovat

```
import static org.junit.Assert.assertEquals;
public class CalculatorTest {
    @Test
    public void evaluatesExpression() {
        Calculator calculator = new Calculator();
        int sum = calculator.evaluate("1+2+3");
        assertEquals(6, sum);
    }
}
```



Javové testování bude podrobně probíráno v dalším kurzu — [PV168](#).