

OOSE4

Testen mit BlueJ/JUnit 4

Lehrstuhl Softwaretechnologie, Dr. Birgit Demuth
Sommersemester 2016

Vorgehen beim Unit-Test allgemein

1. Testfälle ausdenken / Testfalltabellen erstellen
2. Testfälle nach gemeinsamen Fixtures (Halterungen) in Klassen gruppieren
3. i. Allg. pro Testklasse eine Halterung (Fixture)
 - Methode **setUp()**
 - Methode **tearDown()**
 - pro Testfall eine Testmethode schreiben
4. Testfälle (nach Änderungen im Programm wiederholt) ausführen
→ Regressionstest

Wie wähle ich Testdaten für Testfälle aus (Vorlesung!)

- Bestimme die Extremwerte der Parameter der zu testenden Methode (**Grenzwertanalyse**)
 - Nullwerte immer testen, z.B. 0 oder null
 - Randwerte z.B. 1.1. und 31.12.
- Bestimme Bereichseinschränkungen
 - Werte außerhalb eines Zahlenbereiches
 - Negative Werte, wenn natürliche Zahlen im Spiel sind
- Bestimme **Äquivalenzklassen** von Testdaten und teste nur die Repräsentanten
- Bestimme **Zustände**, in denen sich ein Objekt nach einer Anweisung befinden muss
- Bestimme alle Werte aller **booleschen Bedingungen** in der Methode (Steuerfluss)

Äquivalenzklassenbildung (1)

Anforderungen genau definieren

Beispiel

- Basispreis für Flug von A nach B kostet 100\$.
- Buchung im Reservierungssystem für Reihe 1-10 kostet 20\$ mehr , Reihe 11-21 kosten 10\$ weniger. Das Flugzeug hat nur 21 Sitzreihen.
- Essen kostet 5\$ extra.
- Wenn Frühbucher (bis 4 Wochen vor Flugtermin), dann 10%Rabatt auf Gesamtpreis, bis zwei Wochen vor Flugtermin 5 %, sonst kein Rabatt auf Buchung.

Äquivalenzklassenbildung (2)

Bildung der Äquivalenzklasse durch Klassifizierung der Wertebereiche für Ein- und Ausgabedaten

Beispiel

- **Parameter 1: Basispreis**
ÄK11 = { 100€ }
- **Parameter 2: Reihe // Das Flugzeug hat nur 21 Reihen.**
ÄK21 = { 1-10 }
ÄK22 = { 11-21 }
- **Parameter 3: Verpflegung // Ja - Nein**
ÄK31 = { keine Verpflegung }
ÄK32 = { Verpflegung }
- **Parameter 4: Rabatt // 3 Rabattierungstypen**
ÄK41 = { bis 4 Wochen vor Termin }
ÄK42 = { bis 2 Wochen vor Termin }
ÄK43 = { kein Rabatt }

Äquivalenzklassenbildung (3)

Definition von Testfällen für

1. gültige Äquivalenzklassen

Beispiel

- 100% Äquivalenzklassenabdeckung (Vollständige Abdeckung)
- $1 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 3 = 12$ Testfälle

2. ungültige Äquivalenzklassen

Beispiel

- Negativer Basispreis
- Ungültige Sitzreihen
- Ungültiger Rabattierungstyp

Schreiben von Unit-Tests mit BlueJ (verwendet JUnit 4)

Verwendung von Annotationen um

- Methoden als Testmethoden zu kennzeichnen
- die Testarbeit zu konfigurieren

Empfehlenswertes Tutorials

- Junit 4 allgemein

<http://www.frankwestphal.de/JUnit4.0.html>

- BlueJ / JUnit4

<http://www.bluej.org/tutorial/testing-tutorial.pdf>

Annotation

@Test
public void method()

@Test (expected = Exception.class)

@Test(timeout=100)

@Before
public void method()

@After
public void method()

@BeforeClass
public static void method()

@AfterClass
public static void method()

@Ignore

Description

The @Test annotation identifies a method as a test method.

Fails if the method does not throw the named exception.

Fails if the method takes longer than 100 milliseconds.

This method is executed before each test. It is used to prepare the test environment (e.g., read input data, initialize the class).

This method is executed after each test. It is used to cleanup the test environment (e.g., delete temporary data, restore defaults). It can also save memory by cleaning up expensive memory structures.

This method is executed once, before the start of all tests. It is used to perform time intensive activities, for example, to connect to a database. Methods marked with this annotation need to be defined as static to work with JUnit.

This method is executed once, after all tests have been finished. It is used to perform clean-up activities, for example, to disconnect from a database. Methods annotated with this annotation need to be defined as static to work with JUnit.

Ignores the test method. This is useful when the underlying code has been changed and the test case has not yet been adapted. Or if the execution time of this test is too long to be included.

BlueJ / Junit 4

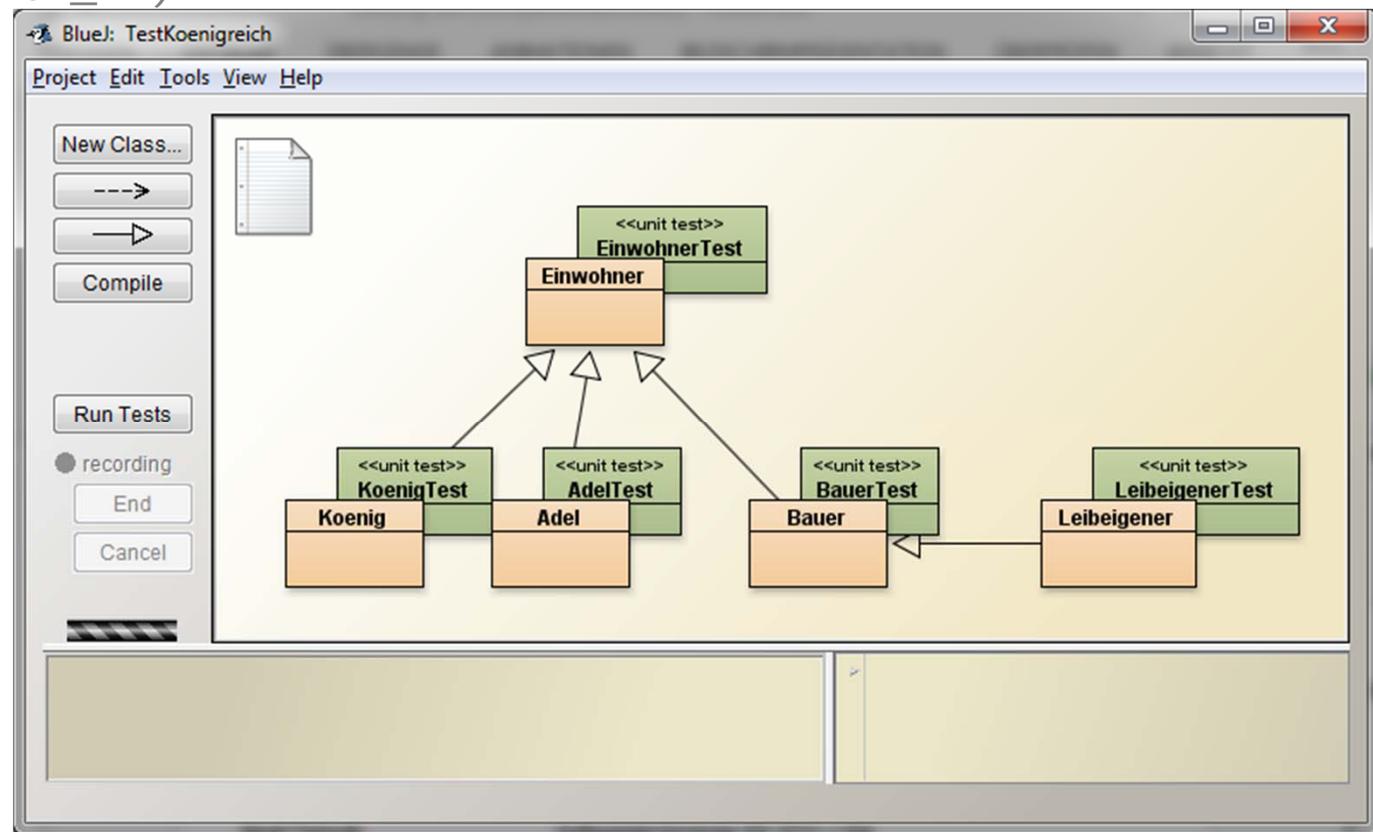
TESTVARIANTE 1

Testfalltabelle für die Methode steuer()

Testfall	Erwarteter Status	Klasse	int einkommen	Ausgabe
E1	Exception	Einwohner	-1	Einkommen darf nicht negativ sein
E2	ok	Einwohner	0	1
E3	ok	Einwohner	20	2
E4	ok	Einwohner	25	2

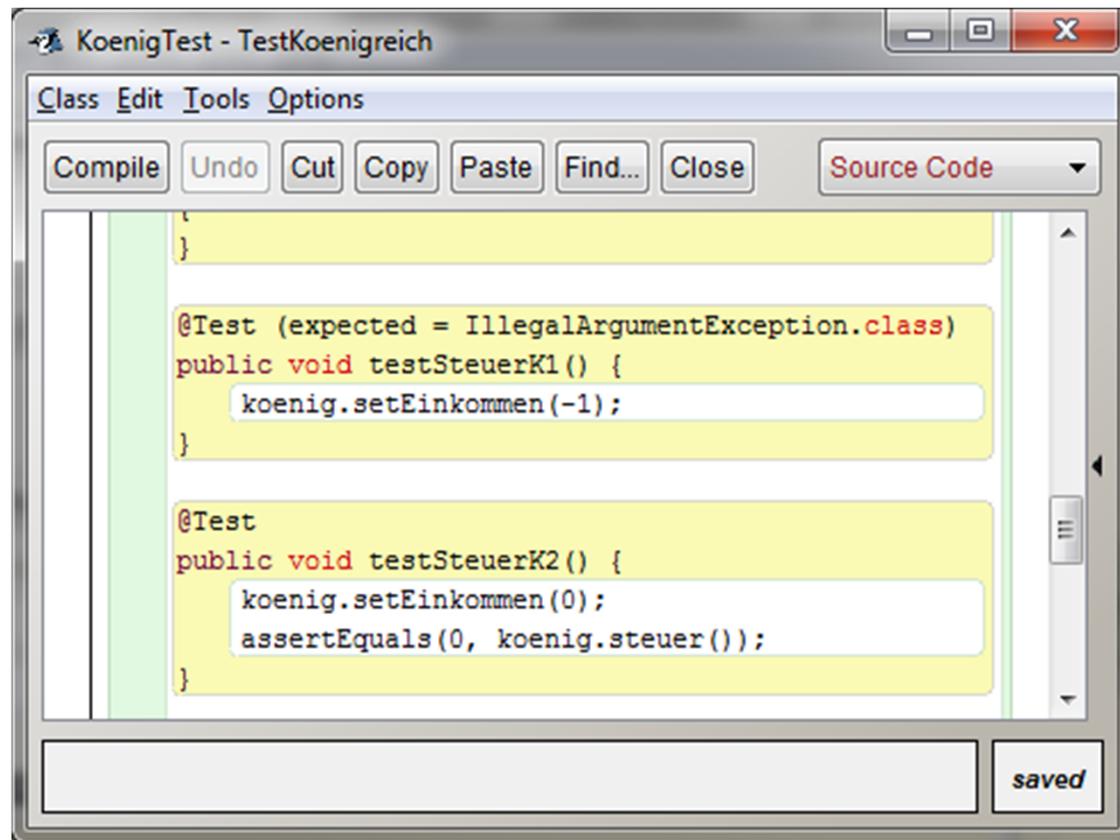
Test mit BlueJ/JUnit 4

(TestKoenigreich_V1)



Test mit BlueJ/JUnit 4

(TestKoenigreich_V1)

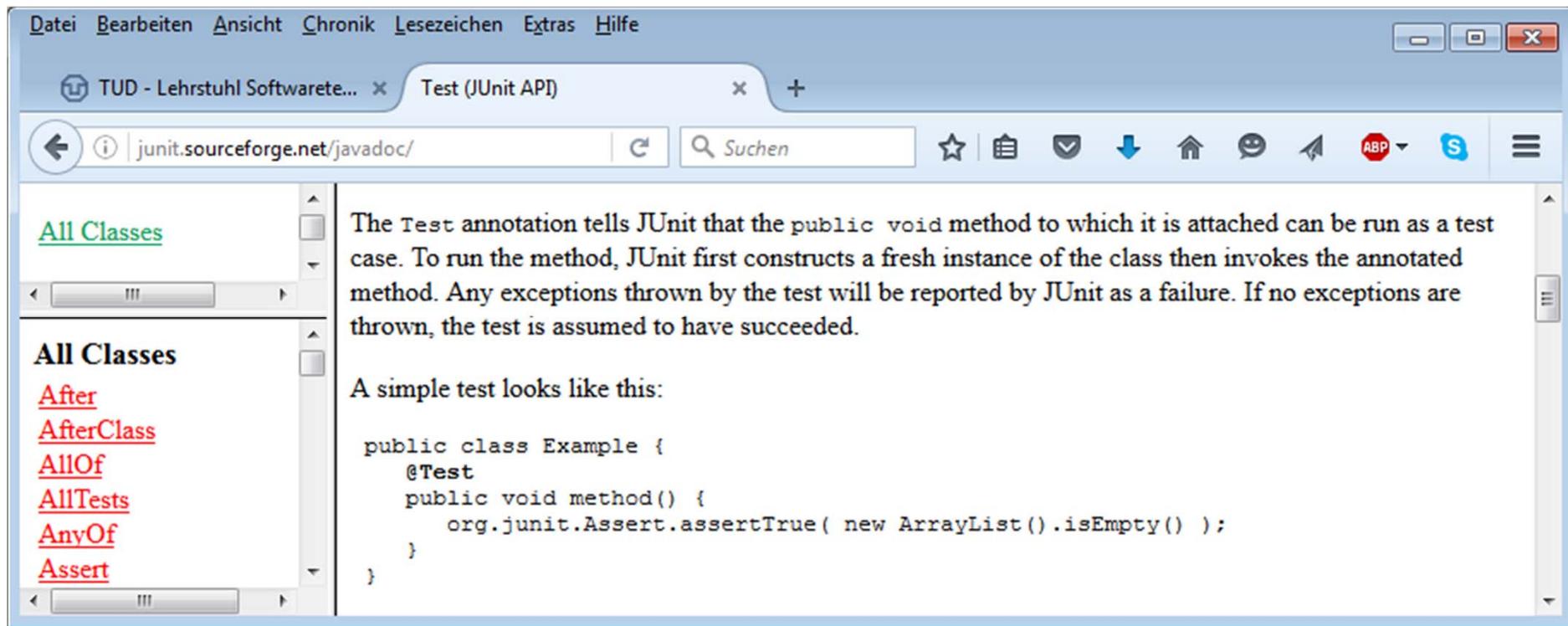


The screenshot shows a window titled "KoenigTest - TestKoenigreich" with a menu bar (Class, Edit, Tools, Options) and a toolbar (Compile, Undo, Cut, Copy, Paste, Find..., Close, Source Code). The code editor contains the following Java code:

```
    }  
  
    @Test (expected = IllegalArgumentException.class)  
    public void testSteuerK1 () {  
        koenig.setEinkommen(-1);  
    }  
  
    @Test  
    public void testSteuerK2 () {  
        koenig.setEinkommen(0);  
        assertEquals(0, koenig.steuer());  
    }  
}
```

A "saved" button is visible in the bottom right corner of the window.

javadoc von Junit 4



File Bearbeiten Ansicht Chronik Lesezeichen Extras Hilfe

TUD - Lehrstuhl Softwarete... x Test (JUnit API) x +

junit.sourceforge.net/javadoc/ Suchen

All Classes

All Classes

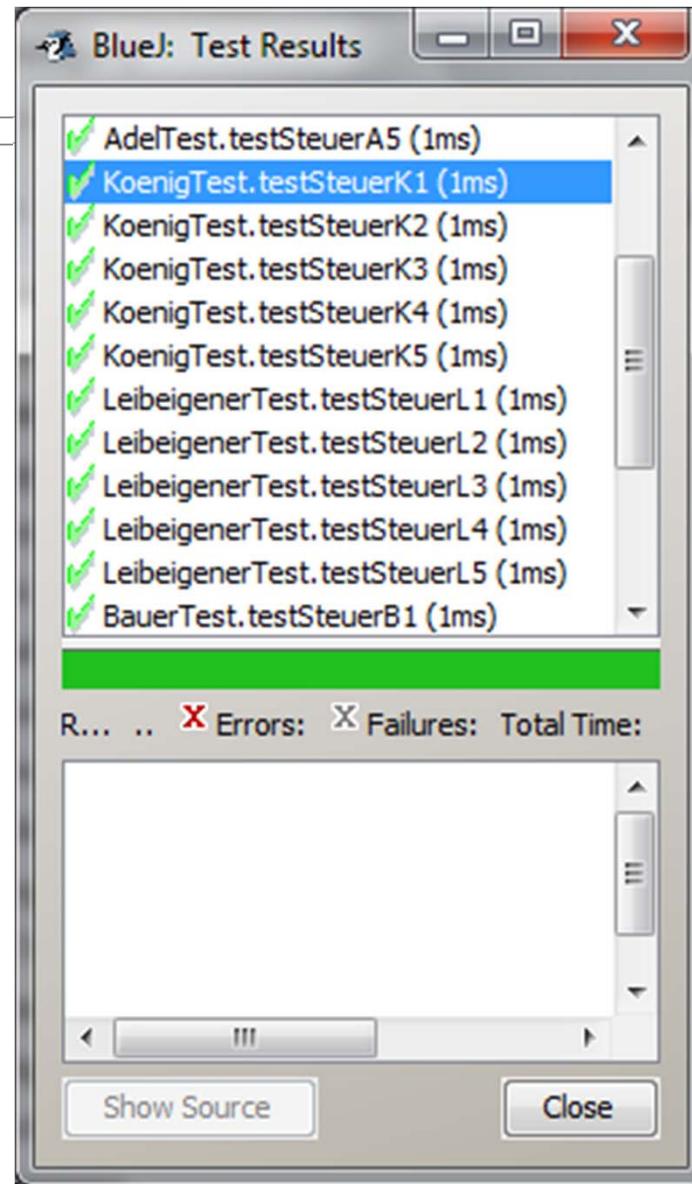
- [After](#)
- [AfterClass](#)
- [AllOf](#)
- [AllTests](#)
- [AnyOf](#)
- [Assert](#)

The `Test` annotation tells JUnit that the `public void` method to which it is attached can be run as a test case. To run the method, JUnit first constructs a fresh instance of the class then invokes the annotated method. Any exceptions thrown by the test will be reported by JUnit as a failure. If no exceptions are thrown, the test is assumed to have succeeded.

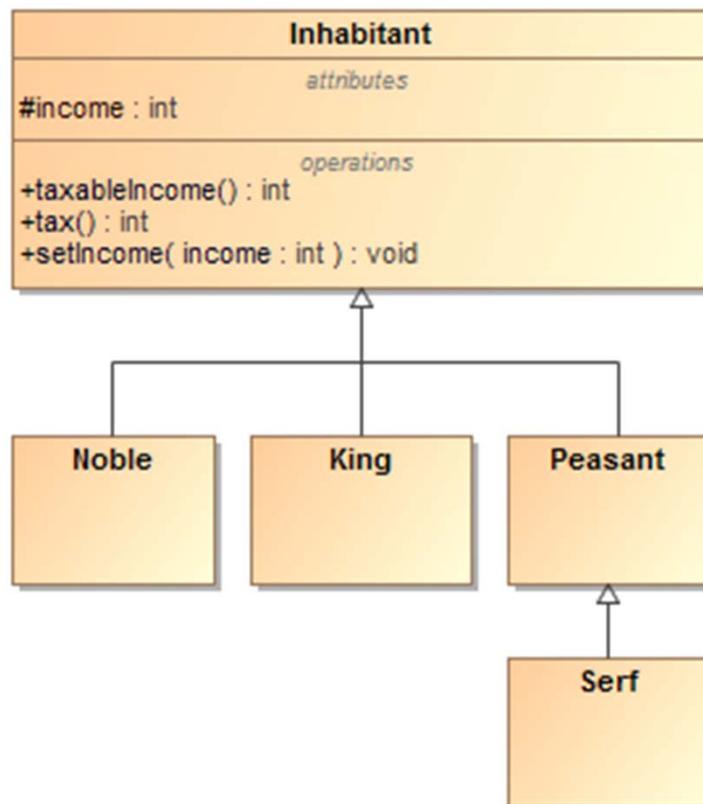
A simple test looks like this:

```
public class Example {
    @Test
    public void method() {
        org.junit.Assert.assertTrue( new ArrayList().isEmpty() );
    }
}
```

Test mit BlueJ/JUnit 4 (TestKoenigreich_V1)

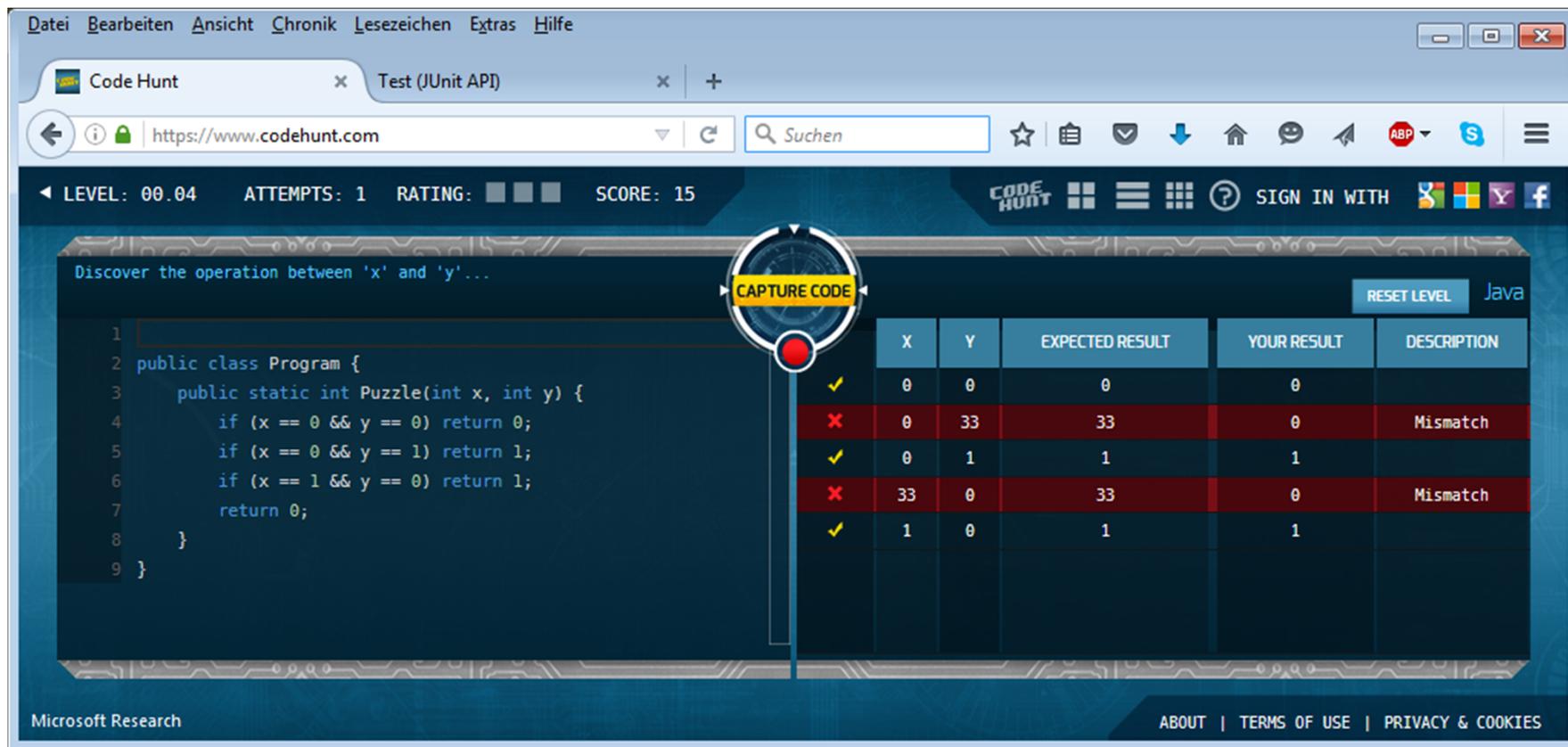


INLOOP Tests reverse?



- JUnit-Tests werden in INLOOP bereitgestellt

Java Training mit Code Hunt



Discover the operation between 'x' and 'y'...

```

1
2 public class Program {
3     public static int Puzzle(int x, int y) {
4         if (x == 0 && y == 0) return 0;
5         if (x == 0 && y == 1) return 1;
6         if (x == 1 && y == 0) return 1;
7         return 0;
8     }
9 }
  
```

	X	Y	EXPECTED RESULT	YOUR RESULT	DESCRIPTION
✓	0	0	0	0	
✗	0	33	33	0	Mismatch
✓	0	1	1	1	
✗	33	0	33	0	Mismatch
✓	1	0	1	1	

Microsoft Research

[ABOUT](#) | [TERMS OF USE](#) | [PRIVACY & COOKIES](#)

Kleiner erweiterter Selbsttest

http://bit.do/OOSE_Test

- Fragen der letzten Übung (OOSE 3)
- Zusätzliche Fragen zum Testen
- Bei Angabe einer Emailadresse wird das Ergebnis des Selbsttestes an diese Emailadresse zugeschickt