

Vladimir Khorikov

TESTY JEDNOSTKOWE

Zasady, praktyki i wzorce



Helion 

Tytuł oryginału: Unit Testing Principles, Practices, and Patterns

Tłumaczenie: Katarzyna Bogusławska

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn; Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki
Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock Images LLC.

ISBN: 978-83-283-6871-2

Original edition copyright © 2020 by Manning Publications Co.
All rights reserved.

Polish edition copyright © 2020 by Helion SA
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/tejeza>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/tejeza.zip>

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

<i>Przedmowa</i>	11
<i>Podziękowania</i>	12
<i>O książce</i>	13
<i>O autorze</i>	15

CZĘŚĆ I. SZEROKI HORYZONT 17

Rozdział 1. Cel testowania jednostkowego 19

1.1.	Obecna kondycja testowania jednostkowego	20
1.2.	Cel testowania jednostkowego	21
1.2.1.	<i>Co czyni test dobrym?</i>	23
1.3.	Stosowanie wskaźników pokrycia do mierzenia jakości zestawu testowego	24
1.3.1.	<i>Interpretacja wskaźnika pokrycia kodu</i>	25
1.3.2.	<i>Interpretacja wskaźnika pokrycia gałęzi</i>	26
1.3.3.	<i>Problemy z pokryciem gałęzi</i>	27
1.3.4.	<i>Wymaganie procentowej wartości pokrycia</i>	30
1.4.	Właściwości dobrego zestawu testowego	31
1.4.1.	<i>Integracja z cyklem wytwarzania oprogramowania</i>	31
1.4.2.	<i>Koncentracja na najważniejszych częściach kodu</i>	31
1.4.3.	<i>Maksymalna wartość przy minimalnych kosztach</i>	32
1.5.	Czego nauczysz się z tej książki	33
	Podsumowanie	34

Rozdział 2. Co to jest test jednostkowy? 37

2.1.	Definicja testu jednostkowego	38
2.1.1.	<i>Izolacja — podejście londyńskie</i>	38
2.1.2.	<i>Izolacja — podejście klasyczne</i>	44
2.2.	Klasyczna i londyńska szkoła testów jednostkowych	47
2.2.1.	<i>Obsługa zależności według szkoły londyńskiej i klasycznej</i>	47
2.3.	Zestawienie podejść — klasycznej i londyńskiej szkoły testowania jednostkowego	51
2.3.1.	<i>Testowanie jednostkowe jednej klasy na raz</i>	51
2.3.2.	<i>Testowanie jednostkowe dużej mapy wzajemnie łączących się klas</i>	52
2.3.3.	<i>Dokładne wskazywanie źródła błędów</i>	52
2.3.4.	<i>Imne różnice między podejściem klasycznym a londyńskim</i>	53

- 2.4. Testy integracyjne według dwóch szkół 54
 - 2.4.1. *Testy systemowe to podzbiór testów integracyjnych* 55
- Podsumowanie 57

Rozdział 3. Anatomia testu jednostkowego 59

- 3.1. Struktura testu jednostkowego 60
 - 3.1.1. *Zastosowanie wzorca AAA* 60
 - 3.1.2. *Unikanie wielokrotnych sekcji przygotuj, zrób, sprawdź* 61
 - 3.1.3. *Unikanie warunków w testach* 62
 - 3.1.4. *Optymalna wielkość sekcji* 63
 - 3.1.5. *Liczba weryfikacji w sekcji asercji* 65
 - 3.1.6. *Sekwencja końcowa* 65
 - 3.1.7. *Zróźnicowanie systemu poddawanego testom* 65
 - 3.1.8. *Usunięcie komentarzy na temat sekcji z testów* 66
- 3.2. Omówienie biblioteki testowej xUnit 67
- 3.3. Wielokrotne wykorzystanie jarzma testowego 68
 - 3.3.1. *Silne wiązania między testami — antywzorzec* 69
 - 3.3.2. *Użycie konstruktora zmniejsza czytelność* 70
 - 3.3.3. *Lepszy sposób wielokrotnego wykorzystania jarzma testowego* 70
- 3.4. Nazewnictwo testów jednostkowych 72
 - 3.4.1. *Nazewnictwo testów jednostkowych — wytyczne* 74
 - 3.4.2. *Przykład: zmiana nazwy testu zgodnie z wytycznymi* 74
- 3.5. Zamiana na testy parametryzowane 76
 - 3.5.1. *Generowanie danych dla testów parametryzowanych* 78
- 3.6. Biblioteka asercji i dalsze poprawianie czytelności testów 80
- Podsumowanie 81

CZĘŚĆ II. TESTY, KTÓRE PRACUJĄ DLA CIEBIE 83

Rozdział 4. Cztery filary dobrego testu jednostkowego 85

- 4.1. Cztery filary dobrego testu jednostkowego 86
 - 4.1.1. *Filar pierwszy: ochrona przed regresją* 86
 - 4.1.2. *Filar drugi: odporność na zmiany* 87
 - 4.1.3. *Co powoduje wyniki obciążone błędem pierwszego rodzaju* 89
 - 4.1.4. *Skup się na końcowym wyniku, a nie szczegółach implementacyjnych* 92
- 4.2. Nierozzerwalny związek między pierwszą a drugą cechą 94
 - 4.2.1. *Zwiększanie dokładności testów* 94
 - 4.2.2. *Waga wyników fałszywie dodatnich i fałszywie ujemnych — dynamika* 96
- 4.3. Filary trzeci i czwarty: szybka informacja zwrotna i utrzymywalność 97
- 4.4. W poszukiwaniu idealnego testu 98
 - 4.4.1. *Czy możliwe jest stworzenie idealnego testu* 99
 - 4.4.2. *Przypadek skrajny nr 1: test systemowy* 99
 - 4.4.3. *Przypadek skrajny nr 2: testy trywialne* 100
 - 4.4.4. *Przypadek skrajny nr 3: niestabilne testy* 101
 - 4.4.5. *W poszukiwaniu idealnego testu — wyniki* 102

- 4.5. Omówienie dobrze znanych pojęć z zakresu testów automatycznych 105
 - 4.5.1. Poziomy piramidy testów 105
 - 4.5.2. Wybór między testowaniem czarno- i białoskrzynkowym 107
- Podsumowanie 108

Rozdział 5. Atrapy i stabilność testów 111

- 5.1. Rozróżnienie między atrapami a zaślepkami 112
 - 5.1.1. Rodzaje dublerów testowych 112
 - 5.1.2. Atrapa (narzędzie) kontra atrapa (dubler testowy) 113
 - 5.1.3. Nie poddawaj asercjom interakcji z zaślepkami 114
 - 5.1.4. Używanie atrapy i zaślepek razem 116
 - 5.1.5. Związek atrapy i zaślepek z poleceniami i zapytaniami 116
- 5.2. Zachowanie dające się zaobserwować a szczegóły implementacyjne 117
 - 5.2.1. Dające się zaobserwować zachowanie to nie publiczny interfejs API 118
 - 5.2.2. Wyciekające szczegóły implementacyjne — przykład z operacją 119
 - 5.2.3. Dobrze zaprojektowany interfejs API i enkapsulacja 122
 - 5.2.4. Wyciekające szczegóły implementacyjne — przykład ze stanem 123
- 5.3. Związek między atrapami a niestabilnością testów 125
 - 5.3.1. Architektura heksagonalna 125
 - 5.3.2. Komunikacja wewnątrzsystemowa i międzysystemowa 129
 - 5.3.3. Komunikacja wewnątrzsystemowa i międzysystemowa — przykład 130
- 5.4. Klasyczna i londyńska szkoła testowania jednostkowego — raz jeszcze 133
 - 5.4.1. Nie wszystkie zewnętrzne zależności należy zastępować atrapami 133
 - 5.4.2. Wykorzystanie atrapy do weryfikowania zachowania 135
- Podsumowanie 135

Rozdział 6. Style testowania jednostkowego 139

- 6.1. Trzy style testowania jednostkowego 140
 - 6.1.1. Styl oparty na rezultatach — definicja 140
 - 6.1.2. Styl oparty na stanach — definicja 141
 - 6.1.3. Styl oparty na komunikacji — definicja 142
- 6.2. Trzy style testowania jednostkowego — porównanie 143
 - 6.2.1. Porównanie stylów pod względem ochrony przed regresją i szybkości informacji zwrotnej 144
 - 6.2.2. Porównanie stylów pod względem odporności na zmiany 144
 - 6.2.3. Porównanie stylów pod względem utrzymywalności 145
 - 6.2.4. Porównanie stylów — wyniki 147
- 6.3. Architektura funkcyjna 148
 - 6.3.1. Czym jest programowanie funkcyjne? 148
 - 6.3.2. Czym jest architektura funkcyjna? 151
 - 6.3.3. Porównanie architektury funkcyjnej i heksagonalnej 153
- 6.4. Przejście do architektury funkcyjnej i testowania opartego na rezultatach 154
 - 6.4.1. System audytowania — wprowadzenie 154
 - 6.4.2. Wykorzystanie atrapy w celu oddzielenia testu od systemu plików 157
 - 6.4.3. Przejście do architektury funkcyjnej 160
 - 6.4.4. Potencjalne dalsze kroki 164

- 6.5. Wady architektury funkcyjnej 165
 - 6.5.1. Zasadność stosowania architektury funkcyjnej 165
 - 6.5.2. Wady pod względem wydajności 167
 - 6.5.3. Wady pod względem rozmiaru bazy kodu 167
- Podsumowanie 168

Rozdział 7. Zmiany ku bardziej wartościowym testom jednostkowym 171

- 7.1. Określenie kodu podlegającego refaktoryzacji 172
 - 7.1.1. Cztery typy kodu 172
 - 7.1.2. Wykorzystanie wzorca Skromny Obiekt do podziału przeszacowanego kodu 175
- 7.2. Zmiany ku bardziej wartościowym testom 178
 - 7.2.1. System zarządzania kontaktami z klientami — wprowadzenie 178
 - 7.2.2. Próba nr 1: ujawnienie zależności 180
 - 7.2.3. Próba nr 2: wprowadzenie warstwy usług aplikacji 180
 - 7.2.4. Próba nr 3: usunięcie złożoności z usługi aplikacji 182
 - 7.2.5. Próba nr 4: wprowadzenie nowej klasy Company 184
- 7.3. Analiza optymalnego pokrycia testami jednostkowymi 186
 - 7.3.1. Testowanie warstwy domeny i kodu pomocniczego 187
 - 7.3.2. Testowanie kodu z pozostałych części diagramu 188
 - 7.3.3. Czy powinno się testować warunki wstępne? 188
- 7.4. Obsługa logiki warunkowej w kontrolerach 189
 - 7.4.1. Wykorzystanie wzorca Polecenie 191
 - 7.4.2. Wykorzystanie zdarzeń domeny do śledzenia zmian w modelu domeny 194
- 7.5. Wnioski 197
- Podsumowanie 199

CZĘŚĆ III. TESTY INTEGRACYJNE 203

Rozdział 8. Po co testy integracyjne? 205

- 8.1. Test integracyjny — definicja 206
 - 8.1.1. Rola testów integracyjnych 206
 - 8.1.2. Piramida testów — jeszcze raz 207
 - 8.1.3. Testy integracyjne kontra szybka reakcja 208
- 8.2. Które zewnętrzne zależności testować bezpośrednio 209
 - 8.2.1. Dwa typy zależności poza kontrolą procesu 210
 - 8.2.2. Obsługa zarządzanych i niez zarządzanych zależności 211
 - 8.2.3. Co, jeśli nie możesz wykorzystać prawdziwej bazy danych w testach integracyjnych? 212
- 8.3. Testy integracyjne — przykład 213
 - 8.3.1. Jakie scenariusze przetestować? 214
 - 8.3.2. Klasyfikacja bazy danych i szyny danych 214
 - 8.3.3. Co z testami systemowymi? 215
 - 8.3.4. Test integracyjny — próba pierwsza 216
- 8.4. Stosowanie interfejsów do abstrakcji zależności 217
 - 8.4.1. Interfejsy i luźne wiązania 217
 - 8.4.2. Po co używać interfejsów dla zewnętrznych zależności? 218
 - 8.4.3. Stosowanie interfejsów dla wewnętrznych zależności 219

- 8.5. Najlepsze praktyki testów integracyjnych 220
 - 8.5.1. Jasno oznacz granice modelu domeny 220
 - 8.5.2. Zmniejszaj liczbę warstw 220
 - 8.5.3. Usuń zapętlone zależności 222
 - 8.5.4. Użycie wielu sekcji działania w teście 224
- 8.6. Jak testować zapisywanie logów 225
 - 8.6.1. Czy w ogóle powinno się testować pisanie logów 225
 - 8.6.2. Jak testować pisanie logów 226
 - 8.6.3. Ile logowania wystarczy 231
 - 8.6.4. Jak przekazywać instancje mechanizmu logowania 232
- 8.7. Wnioski 233
- Podsumowanie 233

Rozdział 9. Najlepsze praktyki modelowania za pomocą atrap 237

- 9.1. Maksymalizowanie wartości atrap 237
 - 9.1.1. Weryfikacja interakcji na obrzeżach systemu 240
 - 9.1.2. Zastępowanie atrap agentami 243
 - 9.1.3. Co z interfejsem IDomainLogger 245
- 9.2. Najlepsze praktyki modelowania za pomocą atrap 246
 - 9.2.1. Atrapy służą tylko do testów integracyjnych 246
 - 9.2.2. Wiele atrap w jednym teście 246
 - 9.2.3. Weryfikacja liczby żądań 247
 - 9.2.4. Modeluj tylko typy, które sam utworzyłeś 247
- Podsumowanie 248

Rozdział 10. Testowanie bazy danych 251

- 10.1. Warunki umożliwiające testowanie bazy danych 252
 - 10.1.1. Przechowywanie bazy danych w systemie kontroli wersji 252
 - 10.1.2. Dane referencyjne to część schematu bazy danych 253
 - 10.1.3. Oddzielne instancje dla każdego programisty 254
 - 10.1.4. Stanowe i migracyjne podejście do dostarczania bazy danych 254
- 10.2. Zarządzanie transakcjami w bazie danych 256
 - 10.2.1. Zarządzanie transakcjami w kodzie produkcyjnym 256
 - 10.2.2. Zarządzanie transakcjami w testach integracyjnych 263
- 10.3. Cykl życia danych testowych 265
 - 10.3.1. Równoległe i sekwencyjne wykonanie testów 265
 - 10.3.2. Sprzątanie danych pomiędzy wykonaniami testów 266
 - 10.3.3. Unikanie baz danych operujących w pamięci 267
- 10.4. Wielokrotne wykorzystanie kodu w sekcjach 268
 - 10.4.1. Wielokrotne użycie kodu w sekcji przygotowań 268
 - 10.4.2. Wielokrotne użycie kodu w sekcji działania 271
 - 10.4.3. Wielokrotne użycie kodu w sekcji asercji 271
 - 10.4.4. Czy test tworzy zbyt wiele transakcji do bazy danych 272
- 10.5. Często zadawane pytania na temat testowania baz danych 273
 - 10.5.1. Czy testować operacje odczytu? 273
 - 10.5.2. Czy testować repozytoria? 275
- 10.6. Wnioski 276
- Podsumowanie 276

CZĘŚĆ IV. ANTYWZORCE TESTOWANIA JEDNOSTKOWEGO 279***Rozdział 11. Antywzorce testowania jednostkowego 281***

- 11.1. Testowanie jednostkowe prywatnych metod 282
 - 11.1.1. *Metody prywatne i niestabilność testów* 282
 - 11.1.2. *Metody prywatne i niedostateczne pokrycie* 282
 - 11.1.3. *Kiedy testowanie metod prywatnych jest akceptowalne* 283
- 11.2. Udostępnianie stanu prywatnego 285
- 11.3. Przenikanie wiedzy domenowej do testów 286
- 11.4. Zanieczyszczanie kodu 288
- 11.5. Modelowanie za pomocą atrap konkretnych klas 290
- 11.6. Praca z czasem 293
 - 11.6.1. *Czas jako kontekst środowiskowy* 293
 - 11.6.2. *Czas jako jawna zależność* 294
- 11.7. Wnioski 295
- Podsumowanie 295

Cel testowania jednostkowego

1

Ten rozdział zawiera omówienie:

- obecnej kondycji testowania jednostkowego,
- celu testowania jednostkowego,
- konsekwencji posiadania złych zestawów testowych,
- zastosowania wskaźników pokrycia w celu mierzenia jakości zestawów testowych,
- właściwości dobrego zestawu testowego.

Nauka testowania jednostkowego nie kończy się na opanowaniu technikaliów, takich jak ulubiona struktura do testów czy biblioteka zaślepek i sterowników. Na ten aspekt zapewnienia jakości składa się znacznie więcej niż tylko pisanie testów. Musisz nieustająco dbać o jak najwyższy zwrot z inwestycji Twojego czasu, jaką jest testowanie jednostkowe, zmniejszać wysiłek niezbędny do wykonania tych testów i maksymalizować zyski z dostarczanej przez nie informacji. Sprostać tym wymaganiom nie jest łatwo!

Przyglądanie się projektom, które osiągnęły tę równowagę, jest fascynujące. Takie przedsięwzięcia rozwijają się przy niemal minimalnych nakładach pracy, ich utrzymanie nie wymaga dużo czasu i są w stanie szybko się zmieniać, by zaspokajać dynamiczne potrzeby klientów. Proporcjonalnie frustrujące jest obserwowanie projektów, którym tej równowagi brakuje. Pomimo wielkich starań i olbrzymiej liczby testów jednostkowych wloką się one pełne defektów i pochłaniają coraz większe sumy pieniędzy.

Różnice w technikach testowania jednostkowego sprowadzają się do faktu, że niektóre z tych podejść przynoszą świetne efekty i przysługują się jakości wytwarzanego oprogramowania, a wynikiem innych są testy, które niewiele wnoszą, często się psują i wymagają wiele pracy nad ich utrzymaniem.

To, czego nauczysz się z tej książki, pozwoli Ci odróżnić dobrą technikę testowania jednostkowego od złej. Dowiesz się, jak przeprowadzić analizę zysków ze swoich testów oraz ich kosztów i zastosować techniki testowania odpowiednie w danej sytuacji. Poznasz też sposoby unikania popularnych antywzorców, czyli wzorców rozwiązań, które początkowo wydają się sensowne, ale z biegiem czasu stają się utrapieniem.

Zacznijmy jednak od podstaw. Ten rozdział pokrótce przedstawia obecną kondycję testowania jednostkowego w branży programistycznej, wskazuje cel pisania i utrzymywania takich testów i dostarcza wskazówek co do skutecznych zestawów testowych.

1.1. Obecna kondycja testowania jednostkowego

W ciągu ostatnich dwóch dekad można było zaobserwować wzrost popularności testowania jednostkowego. W efekcie w licznych firmach jest to obecnie obowiązkowa część procesu wytwarzania oprogramowania. Wielu programistów stosuje testy jednostkowe i rozumie ich wagę. Dyskusja o tym, czy powinno się je przeprowadzać, została dawno i bezapelacyjnie rozstrzygnięta. O ile nie pracujesz nad projektem zabawką, werdykt brzmi: tak, powinno.

Gdy w grę wchodzi budowanie aplikacji typu *enterprise*, niemalże każdy projekt zakłada jakąś formę testowania jednostkowego. Duża część takich przedsięwzięć idzie znacznie dalej — osiąga wysokie pokrycie kodu testami dzięki wielkiej liczbie testów jednostkowych i integracyjnych. Proporcja między kodem produkcyjnym a kodem testowym może wynosić od 1:1 do nawet 1:3 (każdej linii kodu produkcyjnego odpowiada od jednej do trzech linii kodu testów). Czasami stosunek ten rośnie jeszcze bardziej, nawet do 1:10.

Jak wszystkie nowe technologie, testowanie jednostkowe się zmienia. Ciężar dyskusji przeniósł się z pytania: „Czy powinniśmy *stosować* testy jednostkowe?” na: „Co to znaczy, że piszę *dobrze* testy jednostkowe?”. To właśnie tutaj kryje się najwięcej wątpliwości.

Ich skutki można zaobserwować w wielu projektach związanych z oprogramowaniem. Część z nich ma testy automatyczne, być może nawet dużą ich liczbę. Mimo to istnienie takich testów nie przynosi rezultatów, na jakie liczyli programiści. Postęp w takich zespołach nadal może kosztować wiele czasu i wysiłku, funkcjonalność może być wytwarzana długo, defekty pojawiają się nieustająco w zaimplementowanych i uzgodnionych przypadkach użycia, a automatyczne testy jednostkowe w żaden sposób nie pozwalają opanować tej sytuacji. Co więcej, mogą ją pogorszyć.

Ta niekorzystna sytuacja jest skutkiem posiadania testów jednostkowych, które nie spełniają swojej funkcji. Różnica między dobrym a złym przypadkiem testowym nie jest jedynie kwestią wyczucia smaku czy preferencji. Tu waży się sukces lub porażka projektu, nad którym pracujesz.

Trudno przecenić wagę rozważań na temat tego, co stanowi o jakości testu jednostkowego. Mimo to takie rozmowy często nie są przeprowadzane w firmach wytwarzających oprogramowanie. W sieci można znaleźć kilka artykułów i nagrań z wystąpień podczas różnych konferencji, ale ze świecą szukać całościowego i wyczerpującego opracowania na ten temat.

Sytuacja na rynku książkowym nie jest znacznie lepsza. Wiele pozycji koncentruje się na podstawach testowania jednostkowego i nie wychodzi poza ten obszar. Takie źródła

mają oczywiście swoją wartość, zwłaszcza gdy to Twoje pierwsze kroki w tej dziedzinie, ale nauka nie kończy się na zapoznaniu się z nimi. Następny etap obejmuje bowiem nie tylko pisanie testów jednostkowych, ale też robienie tego w taki sposób, by uzyskać największą korzyść z włożonego w to czasu i wysiłku. Kiedy stajesz przed problemem dotyczącym efektywności i rozległości zbioru testowego, często jesteś pozostawiony sam sobie.

Niniejsza książka ma Ci przyjść z pomocą w takiej sytuacji. Przedstawia ona naukową, precyzyjną definicję idealnego testu jednostkowego. Zobaczysz, jak ją zastosować do praktycznych, rzeczywistych przykładów. Mam nadzieję, że pomogę Ci zrozumieć, dlaczego niektóre projekty zeszły na manowce pomimo sporej liczby testów, a także jak poprawić trajektorię takich przedsięwzięć.

Najbardziej skorzystasz na lekturze tej książki, jeśli zajmujesz się rozwijaniem aplikacji typu *enterprise*, ale podstawowe pomysły są wspólne dla wszystkich projektów programistycznych.

Czym jest aplikacja typu enterprise?

Aplikacja typu *enterprise* to aplikacja, której celem jest wsparcie lub automatyzacja wewnętrznych procesów organizacji. Może ona przyjąć różne formy, ale oprogramowanie tego typu często charakteryzuje się:

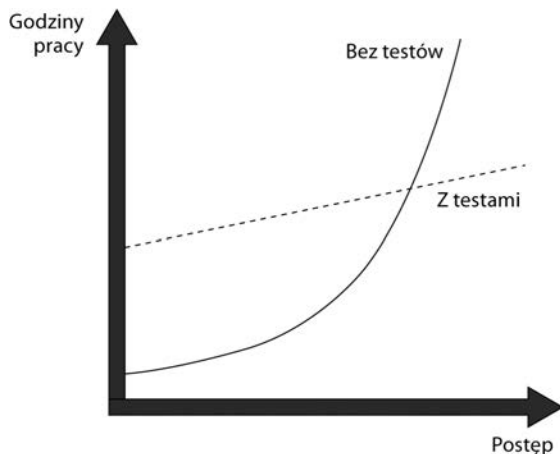
- wysokim poziomem skomplikowania logiki biznesowej,
- długim cyklem życia oprogramowania,
- umiarkowaną ilością danych,
- niskimi lub średnimi wymaganiami związanymi w wydajnością.

1.2. Cel testowania jednostkowego

Zanim zagłębię się w temat testowania jednostkowego, chciałbym zrobić krok wstecz i zastanowić się nad celem, jaki test jednostkowy ma pomóc osiągnąć. Często się mówi, że praktyki związane z testowaniem jednostkowym wpływają na poprawę projektu rozwiązania. To prawda: konieczność pisania testów jednostkowych do kodu w normalnych okolicznościach prowadzi do ulepszenia projektu oprogramowania. Nie jest to jednak główny cel tej aktywności, lecz jedynie korzystnie skorelowany efekt.

Jaki jest zatem cel testowania jednostkowego? Celem jest umożliwienie zrównoważonego rozwoju projektu opartego na wytwarzaniu oprogramowania. Kluczowe jest tutaj słowo „zrównoważony”. Dość łatwo jest rozbudować projekt, zwłaszcza gdy zaczyna się go od samego początku. Znacznie trudniej jest utrzymać tempo i zakres rozbudowywania w czasie.

Rysunek 1.1 przedstawia dynamikę rozwoju typowego projektu pozbawionego testów jednostkowych. Początek jest żwawy, ponieważ nic Cię nie obciąża i nie spowalnia. Nie podjęto jeszcze żadnych złych decyzji co do architektury i nie ma kodu, o który należałoby się martwić. Jednak w miarę upływu czasu rośnie liczba godzin, jakie musisz poświęcić, by wykazywać to samo tempo postępu co początkowo. W końcu prędkość rozwijania oprogramowania znacząco spada, a w skrajnych przypadkach postęp w ogóle przestaje być możliwy.



Rysunek 1.1. Różnica dynamiki rozwoju pomiędzy projektami z testami jednostkowymi i bez. Projekt pozbawiony testów jednostkowych rozpoczyna się w wysokim tempie, ale wkrótce zwalnia tak, że jakkolwiek postęp przestaje być możliwy

Związek między testowaniem jednostkowym a projektowaniem kodu

Możliwość poddania kodu testom jednostkowym jest wygodnym papierkiem lakmusowym, ale sprawdza się tylko w jedną stronę — jej brak wskazuje ze względnie dużą dokładnością kod niskiej jakości. Jeśli znajdziesz fragment kodu trudny do przetestowania w ten sposób, będzie to dla Ciebie istotna wskazówka, że wymaga on ulepszenia. Niska jakość kodu najczęściej objawia się w tzw. wysokim sprzężeniu (ang. *tight coupling*), które oznacza, że różne fragmenty produkcyjnego kodu nie są wystarczająco niezależnione od pozostałych, co utrudnia ich oddzielne testowanie.

Niestety, możliwość testowania jednostkowego nie jest rzetelnym wskaźnikiem poprawności kodu. To, że łatwo poddaje się go testom jednostkowym, nie oznacza, że jest wysokiej jakości. Projekt może być porażką, nawet jeśli rozwiązanie cechuje niskie sprzężenie.

Zjawisko szybko spadającego tempa pracy znane jest także jako **entropia oprogramowania**. Entropia (miara nieporządku w systemie) to pojęcie matematyczne i naukowe, stosowane także w technologii informatycznej (jeśli interesujesz się matematyką i nauką o entropii, zacznij od analizy drugiej zasady termodynamiki).

W wytwarzaniu oprogramowania entropia przejawia się w kodzie, który niszczeje. Za każdym razem, gdy zmieniasz coś w kodzie, ilość nieporządku (czyli entropia) rośnie. Jeśli pozostawisz system bez odpowiedniej opieki w postaci ciągłego czyszczenia i refaktoryzowania, będzie coraz bardziej złożony i coraz gorzej uporządkowany. Naprawienie jednego defektu doprowadzi do powstania dwóch innych, a zmiana w jednej części popsuje działanie trzech innych itd., zgodnie z efektem domina. Doprowadzi to do sytuacji, w której na kodzie nie będzie można polegać. A co najgorsze, niezwykle trudno będzie przywrócić jego stabilność.

Testy mogą pomóc zaradzić takiej sytuacji. Odgrywają rolę sieci bezpieczeństwa — narzędzia, które zapewnia ochronę przed większością defektów regresyjnych. Testy pozwalają się upewnić, że istniejące funkcjonalności są sprawne nawet po wprowadzeniu zmian czy refaktoryzacji kodu, która miała na celu lepsze dopasowanie do wymagań.

DEFINICJA Regresja ma miejsce, gdy funkcjonalność przestaje działać zgodnie z zamierzeniami po pewnym zdarzeniu (zwykle: po modyfikacji kodu). Pojęcia „regresja” i „defekt oprogramowania” w moich rozważaniach są synonimami i używam ich wymiennie.

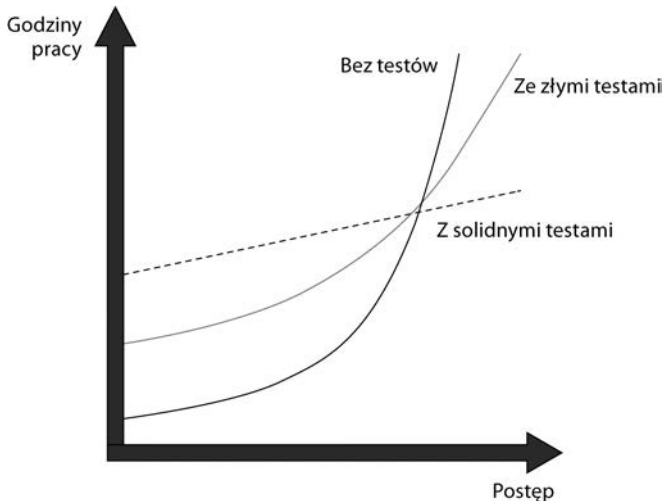
Testy wymagają jednak nieraz znacznego wysiłku przygotowawczego. W dłuższej perspektywie zwraca się on jednak, ponieważ pozwala projektowi stabilnie rosnać na późniejszych etapach. Wytwarzanie oprogramowania bez wsparcia w postaci testów, które nieustająco weryfikują całość kodu, jest rozwiązaniem, które zupełnie się nie skaluje.

Zrównoważony i skalowalny rozwój jest kluczowy. To dzięki tym dwóm cechom będziesz w stanie utrzymać tempo pracy nad oprogramowaniem na dłuższą metę.

1.2.1. Co czyni test dobrym?

Chociaż testy jednostkowe pomagają utrzymać rozwój projektu, nie wystarczy po prostu pisać testy. Kiepsko napisane przypadki testowe doprowadzą do takiej samej ruiny.

Jak pokazuje rysunek 1.2, złe testy pozwalają początkowo zatrzymać pogorszenie jakości kodu. Spadek tempa pracy jest mniejszy niż w sytuacji, gdy testów nie ma wcale. Nic się jednak nie zmienia, gdy spojrzy się na to całościowo. Może minąć więcej czasu, zanim taki projekt wejdzie w fazę stagnacji, ale ten moment i tak jest nieunikniony.



Rysunek 1.2. Różnica dynamiki rozwoju pomiędzy projektami z dobrymi i złymi testami jednostkowymi. Projekt ze źle napisanymi przypadkami testowymi początkowo wykazuje te same właściwości co projekt o solidnych testach, ale stagnacja jest w nim nieunikniona

Pamiętaj, *nie wszystkie testy zostały stworzone równymi*. Niektóre są wartościowe i przysługują się jakości oprogramowania. Inne nie. Alarmują wynikami fałszywie negatywnymi, nie pomagają w wychwyceniu regresji, są wolne i trudne w utrzymaniu. Łatwo wpaść w pułapkę pisania testów jednostkowych po to, by po prostu mieć testy jednostkowe, bez refleksji nad tym, czy wnoszą one cokolwiek dobrego do projektu.

Nie uda Ci się osiągnąć celu testowania jednostkowego przez proste dodawanie przypadków testowych. Musisz mieć na uwadze zarówno wartość testu, jak i koszt jego utrzymania. Koszt ten określa ilość czasu potrzebną do:

- zaadaptowania kodu testu, gdy zmienia się pokryty przez niego produkcyjny kod,
- wykonania testu po każdej zmianie kodu,
- odniesienia się do fałszywych alarmów spowodowanych wykonaniem takiego testu,
- czytania i analizy testu w celu zrozumienia, jak działa kod, który podlega temu testowi.

Łatwo tworzyć testy, których wartość po odjęciu kosztów jest bliska zera albo wręcz ujemna z powodu wysokich nakładów na utrzymanie. Aby umożliwić zrównoważony rozwój projektu, musisz skupić się wyłącznie na testach wysokiej jakości. Tylko takie przypadki opłaca się mieć w zestawach testowych.

Kod produkcyjny a kod testowy

Ludziom często się wydaje, że kod produkcyjny i kod testowy to dwa różne światy. Panuje przekonanie, że testy stanowią dodatek do kodu produkcyjnego i nie pociągają za sobą żadnych kosztów własności. Stąd prosty wniosek, że im więcej testów, tym lepiej. To nieprawda. *Kod to obciążenie, a nie zasób!* Im więcej kodu tworzysz, tym więcej dajesz sobie miejsca do popełnienia błędu i wprowadzenia błędu w oprogramowaniu, tym bardziej rosną też koszty utrzymania. Zawsze lepiej rozwiązywać problemy jak najmniejszą ilością kodu.

Testy to też kod. Powinieneś traktować testy jako część swojego kodu, która odpowiada na konkretny problem, tj. konieczność zapewnienia poprawności funkcjonowania aplikacji. Testy jednostkowe, jak każdy inny kod, są podatne na defekty i wymagają utrzymania.

Stąd wynika, że kluczowe jest rozróżnianie pomiędzy dobrym a złym przypadkiem testowym, do czego wrócę w rozdziale 4.

1.3. Stosowanie wskaźników pokrycia do mierzenia jakości zestawu testowego

W tej sekcji zajmę się dwoma najbardziej popularnymi wskaźnikami pokrycia — pokryciem kodu i pokryciem gałęzi — oraz sposobami ich wyliczania i stosowania, a także możliwymi problemami. Wskażę, dlaczego ustalanie procentowego celu pokrycia może mieć zły wpływ na programistów, i przestrzegę przed poleganiem w ocenie jakości zestawu testowego wyłącznie na wskaźnikach pokrycia.

DEFINICJA **Wskaźnik pokrycia** przedstawia procentowo (od 0 do 100%), jaka część kodu źródłowego została wykonana w przebiegu testu.

Istnieją różne rodzaje wskaźników pokrycia i często wykorzystuje się je do oceny jakości zestawu testowego. Powszechnie uważa się, że im wyższy procent pokrycia, tym lepiej.

Niestety, sprawa nie jest tak prosta, a wskaźniki pokrycia, choć dostarczają cennych uwag, nie mogą wydajnie mierzyć jakości zbioru testowego. Tak samo jak w przypadku samej testowalności kodu za pomocą testów jednostkowych — pokrycie jest dobrą miarą tego, jak zły jest kod, ale kiepską miarą tego, jak jest on dobry.

Jeśli wskaźnik mówi, że pokrycie Twojego kodu jest niskie — załóżmy, że wynosi zaledwie 10% — to jest to dla Ciebie znak, że nie testujesz wystarczająco dużo. Niestety, odwrotność tego rozumowania nie jest poprawna — nawet 100% pokrycia nie daje gwarancji, że Twoje zestawy testowe są wysokiej jakości. Zestaw testowy zapewniający wysokie pokrycie nadal może być kiepskiej jakości.

Zwróciłem już na ten aspekt uwagę wcześniej — jeśli dodasz do swojego projektu przypadkowy test, nie możesz mieć nadziei, że poprawi on sytuację. Zajmijmy się jednak tym problemem szczegółowo w kontekście wskaźnika pokrycia kodu.

1.3.1. Interpretacja wskaźnika pokrycia kodu

Pierwszym i najczęściej używanym wskaźnikiem pokrycia jest **pokrycie kodu**, znane też jako **pokrycie testowe**, co widać na rysunku 1.3. Wskaźnik ten przedstawia stosunek linii kodu wykonanych przez co najmniej jeden test do łącznej liczby linii kodu produkcyjnego.

$$\text{Pokrycie kodu (pokrycie testowe)} = \frac{\text{Liczba wykonanych linii kodu}}{\text{Łączna liczba linii}}$$

Rysunek 1.3. Pokrycie kodu (pokrycie testowe) wylicza się jako stosunek linii kodu wykonanych w przebiegu zestawu testowego do łącznej liczby linii kodu produkcyjnego

Przyjrzyjmy się przykładowi, byś lepiej zrozumiał tę definicję. Listing 1.1 przedstawia metodę `IsStringLong` oraz test, który ją pokrywa. Metoda określa, czy przekazany do niej tekst jest długi (w tym przypadku za *długi* uznaje się tekst składający się z ponad pięciu znaków). Test ten wykonuje metodę z parametrem "abc" i sprawdza, czy taki tekst nie został uznany za długi.

Listing 1.1. Przykładowa metoda częściowo pokryta przez test

```
public static bool IsStringLong(string input)
{
    if (input.Length > 5)
        return true;
    return false;
}

public void Test()
{
    bool result = IsStringLong("abc");
    Assert.Equal(false, result);
}
```

Łatwo tutaj obliczyć pokrycie. Łączna liczba linii w metodzie wynosi pięć (nawiasy klamrowe też się liczą). Liczba linii wykonanych przez test to cztery — test przechodzi przez wszystkie linie z wyjątkiem instrukcji `return true`. Daje nam to $4/5 = 0,8 = 80\%$ pokrycia kodu.

Co by się stało, gdybym zastąpił niepotrzebną instrukcję warunkową `if` w ten sposób?

```

public static bool IsStringLong(string input)
{
    return input.Length > 5;
}

public void Test()
{
    bool result = IsStringLong("abc");
    Assert.Equal(false, result);
}

```

Czy zmieni się procent pokrycia? Tak, zmieni się, ponieważ test wykonuje teraz wszystkie trzy linie kodu (instrukcję `return` oraz dwa nawiasy klamrowe). Pokrycie kodu wzrośnie do 100%.

Ale czy ulepszyłem zestaw testowy dzięki tej modyfikacji? Oczywiście nie. Jedynie poprzedzałem kod wewnątrz metody. Test nadal weryfikuje tę samą liczbę możliwych wyników.

Ten prosty przykład pokazuje, jak łatwo jest manipulować wartościami pokrycia. Im bardziej zwięzły jest Twój kod, tym lepiej wypadną wskaźniki pokrycia kodu, ponieważ weryfikacji podlega tylko liczba linii. Kondensowanie większej ilości kodu w mniejszej liczbie linii nie zmienia (i nie powinno zmieniać) wartości zestawu testowego czy utrzymywalności kodu produkcyjnego.

1.3.2. Interpretacja wskaźnika pokrycia gałęzi

Inny wskaźnik nosi nazwę **pokrycia gałęzi**. Pokrycie gałęzi dostarcza dokładniejszej informacji niż pokrycie kodu, ponieważ radzi sobie z niedostatkami wskaźnika pokrycia kodu. Zamiast brać pod uwagę wyłącznie liczbę linii, wskaźnik ten analizuje instrukcje warunkowe i przepływ kontroli, np. w instrukcji `if` lub `switch`. Przedstawia on, jak wiele z tych struktur trawersował choć jeden test w zestawie, co widać na rysunku 1.4.

$$\text{Pokrycie gałęzi} = \frac{\text{Trawersowane gałęzie}}{\text{Łączna liczba gałęzi}}$$

Rysunek 1.4. Pokrycie gałęzi wylicza się jako stosunek gałęzi kodu przetrawersowanych w przebiegu zestawu testowego do łącznej liczby gałęzi kodu produkcyjnego

Aby wyliczyć wskaźnik pokrycia gałęzi, musisz zsumować wszystkie możliwe gałęzie w swoim kodzie i określić, przez ile z nich przeszły Twoje testy. Spójrzmy raz jeszcze na poprzedni przykład:

```

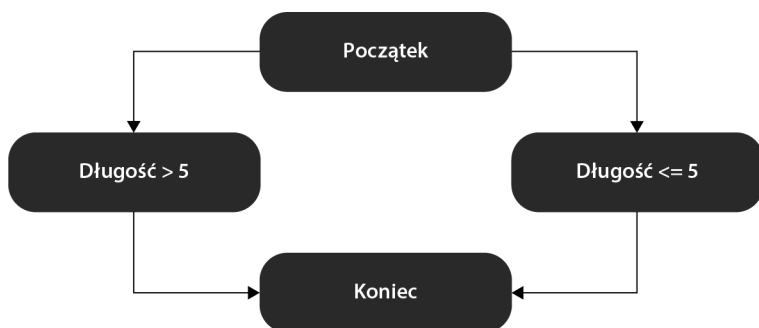
public static bool IsStringLong(string input)
{
    return input.Length > 5;
}

public void Test()
{
    bool result = IsStringLong("abc");
    Assert.Equal(false, result);
}

```


W metodzie są dwie gałęzie: jedna dotyczy sytuacji, gdy długość argumentu tekstowego jest większa niż pięć znaków, a druga — gdy długość nie przekracza tej wartości. Test pokrywa tylko jedną z nich, więc wskaźnik pokrycia gałęzi wynosi: $1/2 = 0,5 = 50\%$. Nie ma też znaczenia, jak ustrukturyzujesz kod poddawany testom — niezależnie od tego, czy zastosujesz instrukcję warunkową `if`, czy skorzystasz z krótszego zapisu, rezultat będzie taki sam. Wskaźnik pokrycia gałęzi bierze pod uwagę wyłącznie liczbę gałęzi, a zupełnie pomija liczbę linii, jaka była niezbędna, by je zaimplementować.

Rysunek 1.5 poniżej stanowi pomocne zobrazowanie tego wskaźnika. Możesz przedstawić możliwe ścieżki, jakie obierze kod poddawany testom, jako graf. Następnie będziesz w stanie określić, ile z nich zostało wykonanych w ramach testów. Metoda `IsStringLong` ma dwie takie ścieżki, ale test pokrywa tylko jedną z nich.



Rysunek 1.5. Metoda `IsStringLong` przedstawiona jako graf możliwych ścieżek kodu. Test pokrywa tylko jedną z nich, stąd pokrycie gałęzi wynosi 50%

1.3.3. Problemy z pokryciem gałęzi

Mimo że wskaźnik pokrycia gałęzi daje lepsze rezultaty niż wskaźnik pokrycia kodu, przy określaniu jakości zestawu testowego nie można polegać wyłącznie na nim. Są dwa powody:

- Nie można zagwarantować, że test weryfikuje wszystkie możliwe wartości wyjściowe z systemu poddanego testom.
- Żaden wskaźnik pokrycia nie bierze pod uwagę kodu w zewnętrznych bibliotekach.

Przyjrzyjmy się bliżej każdej z tych kwestii.

BRAK GWARANCJI WERYFIKACJI WSZYSTKICH MOŻLIWYCH WARTOŚCI WYJŚCIOWYCH

Aby ścieżki kodu zostały przetestowane, a nie tylko wykonane, testy jednostkowe muszą dokonywać odpowiednich asercji. Innymi słowy, należy sprawdzić, czy wartość wynikowa z systemu poddanego testom zgadza się z tą oczekiwaną na wyjściu z systemu. Co więcej, ta wartość wyjściowa może mieć kilka komponentów, a żeby wskaźnik pokrycia był rzetelny, musisz weryfikować wszystkie te elementy.

Następny przykład przedstawia inną wersję metody `IsStringLong`. Zapisuje ona ostatni wynik w publicznej właściwości `WasLastStringLong`.

Listing 1.2. Wersja metody `IsStringLong`, która zachowuje ostatni rezultat

```
public static bool WasStringLong { get; private set; }

public static bool IsStringLong(string input)
{
    bool result = input.Length > 5;
    WasStringLong = result;
    return result;
}

public void Test()
{
    bool result = IsStringLong("abc");
    Assert.Equal(false, result);
}
```

Pierwsza wartość wynikowa

Druga wartość wynikowa

Test weryfikuje tylko drugą wartość wynikową

Metoda `IsStringLong` ma w tej chwili dwie wartości wyjściowe: jawną, zakodowaną jako wartość zwracana, oraz niejawną, którą jest wartość właściwości. Mimo że test nie weryfikuje tej niejawnej wartości wyjściowej, wskaźniki pokrycia nadal przedstawiałyby te same rezultaty: 100% pokrycia kodu i 50% pokrycia gałęzi. Jak widać, wskaźniki pokrycia nie zapewniają, że kod został przetestowany, lecz jedynie to, że został w pewnym momencie wykonany.

Skrajnym przykładem takiej sytuacji z częściowo przetestowanymi wynikami jest testowanie pozbawione asercji (ang. *assertion-free testing*), które polega na pisaniu testów pozbawionych asercji. Poniżej przedstawiam próbkę takiego testowania.

Listing 1.3. Test pozbawiony asercji zawsze zwraca pozytywny wynik

```
public void Test()
{
    bool result1 = IsStringLong("abc");
    bool result2 = IsStringLong("abcdef");
}
```

Zwraca wartość prawdziwą: true

Zwraca wartość fałszywą: false

Powyższy test cechuje pokrycie kodu oraz gałęzi wynoszące 100%. Niestety, mimo to jest zupełnie bezużyteczny, ponieważ nie weryfikuje zupełnie niczego.

Żalóżmy jednak, że szczegółowo weryfikujesz każdą wartość wynikową w swoich testach. Czy to w połączeniu ze wskaźnikiem pokrycia gałęzi stanowi rzetelny mechanizm do oceny jakości Twoich zestawów testowych? Niestety nie.

ŻADEN WSKAŹNIK POKRYCIA NIE WERYFIKUJE ŚCIEŻEK W ZEWNĘTRZNYCH BIBLIOTEKACH

Drugi problem ze wskaźnikami pokrycia polega na tym, że nie obejmują one ścieżek kodu w zewnętrznych bibliotekach, które są wykonywane, gdy testowany system wywołuje swoje metody. Przyjrzyjmy się poniższemu przykładowi:

Historia z frontu

Pomysł testowania pozbawionego asercji może wydawać się niemądry, występuje jednak w naturze.

Lata temu pracowałem w projekcie, na który zarząd nałożył bezapelacyjny wymóg 100% pokrycia kodu dla każdego realizowanego przedsięwzięcia. Inicjatywa ta wyrosła ze szlachetnych pobudek. Działo się to w czasach, gdy testowanie jednostkowe nie było tak popularne jak dziś. Niewiele osób w tamtej organizacji pisało testy jednostkowe, a jeszcze mniej robiło to w sposób spójny.

Zespół programistów uczestniczył w konferencji, podczas której wiele wystąpień było poświęconych testowaniu jednostkowemu. Po powrocie członkowie zespołu postanowili wcielić nowo zdobytą wiedzę w czyn. Kierownictwo wsparło ich w tych wysiłkach, i tak rozpoczęła się transformacja ku lepszym technikom programowania. Przygotowano wewnętrzne prezentacje. Zainstalowano nowe narzędzia. Co więcej, w całej firmie wdrożono nową zasadę: wszystkie zespoły programistyczne mają skupić się wyłącznie na pisaniu testów jednostkowych aż do czasu, gdy uzyskają 100% pokrycia kodu. Po osiągnięciu takiej wartości wskaźnika każde dodanie kodu, które obniżałoby jego wartość, miało zostać cofnięte przez automatyczny system budowania kodu.

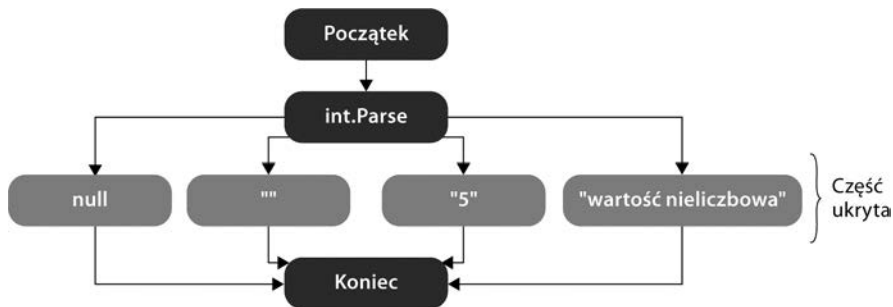
Jak możesz przypuszczać, nie wynikło z tego nic dobrego. Przytłoczeni takimi ograniczeniami programiści zaczęli szukać sposobów na przechytrzenie systemu. Wielu z nich szybko doszło do tego samego wniosku: jeśli obudujesz wszystkie swoje testy w bloki try-catch i nie wskażesz w nich żadnej asercji, takie testy zawsze będą zwracały pozytywny wynik! Zaczęto zatem bezmyślnie tworzyć testy tylko po to, by sprostać wymaganiu 100% pokrycia kodu. Nie muszę chyba mówić, że żaden z tych testów nie wniósł nic do projektu. Co więcej, pomysł ten szkodził projektowi, ponieważ deweloperzy marnowali swój czas i wysiłek na nieproduktywne działania, a koszty związane z utrzymaniem poszerzającej się bazy testów rosły.

W końcu wymaganą wartość pokrycia kodu obniżono do 90%, potem do 80%, a po pewnym czasie zupełnie zniesiono (i to z korzyścią!).

```
public static int Parse(string input)
{
    return int.Parse(input);
}

public void Test()
{
    int result = Parse("5");
    Assert.Equal(5, result);
}
```

Wskaźnik pokrycia gałęzi wynosi 100%, a test weryfikuje wszystkie elementy wartości wyjściowej testowanej metody. Taki element jest zresztą tylko jeden — wartość zwracana. Mimo to test wcale nie jest wyczerpujący. Zupełnie pomija on ścieżki kodu w metodzie `int.Parse` z platformy .NET Framework, które mogą zostać wykonane w ramach wykonania powyższego przykładowego kodu. Takich ścieżek jest całkiem sporo nawet w tak prostej metodzie, o czym możesz się przekonać, spoglądając na rysunek 1.6 poniżej.



Rysunek 1.6. Ukryte ścieżki kodu zewnętrznej biblioteki. Wskaźniki pokrycia nie są w stanie ocenić, ile takich ścieżek jest i jak wiele z nich zostało wykonanych w wyniku Twoich testów

Typ wbudowany `integer` ma wiele gałęzi ukrytych przed testem, które mogą prowadzić do różnych wyników w zależności od parametru wejściowego. Oto kilka możliwych argumentów, które nie zostaną zamienione na liczbę całkowitą:

- wartość `null`,
- pusty łańcuch znaków,
- „wartość nieliczbowa”,
- zbyt długi łańcuch znaków.

Możesz się natknąć na wiele przypadków spornych, ale nie masz możliwości upewnienia się, że Twój test pokryje je wszystkie.

Nie znaczy to jednak, że wskaźniki pokrycia *powinny* brać pod uwagę ścieżki kodu w zewnętrznych bibliotekach (nie powinny!); chcę tylko zaznaczyć, że nie można polegać wyłącznie na takich miarach w ocenie tego, czy testy jednostkowe są dobre czy złe. Wskaźniki pokrycia nie powiedzą Ci, czy Twoje testy są wyczerpujące ani czy masz ich wystarczająco dużo.

1.3.4. Wymaganie procentowej wartości pokrycia

Mam nadzieję, że do tej pory już się zorientowałeś, że poleganie na wskaźnikach wydajności w celu określenia jakości zestawu testowego nie wystarczy. Na manowce może Cię wyprowadzić także wyznaczenie sobie celu uzyskania określonej procentowej wartości pokrycia, niezależnie od tego, czy będzie to 100, 90 czy zaledwie 70%. Wskaźniki pokrycia najlepiej traktować jako wskazówki, a nie cele same w sobie.

Weźmy za przykład pacjenta w szpitalu. Jego wysoka temperatura może wskazywać na gorączkę i stanowi pomocną obserwację. Szpital nie powinien jednak dążyć za wszelką cenę i wszystkimi możliwymi sposobami do ustabilizowania temperatury pacjenta na określonym poziomie. Gdyby było inaczej, szpital mógłby pokusić się o szybkie i „efektywne” rozwiązanie w postaci zamontowania klimatyzatora obok łóżka pacjenta i sterowanie jego temperaturą przez regulowanie ilości zimnego powietrza płynącego na jego ciało. Oczywiście takie podejście jest zgubne.

Podobnie dążenie do ustalonej wartości wskaźników pokrycia może być zachętą do działań sprzecznych z celem testowania jednostkowego. Zamiast skupić się na testowaniu istotnych części oprogramowania, zespół może zacząć szukać wyłącznie sposobów

na sprostanie sztucznemu wymaganiu. Właściwe testowanie jednostkowe jest już trudne samo w sobie. Narzucanie poziomu pokrycia odwraca jedynie uwagę programistów od tego, co testują, i dodatkowo utrudnia poprawne testowanie jednostkowe.

WSKAZÓWKA Dobrze jest osiągać wysoki wskaźnik pokrycia w kluczowych częściach systemu. Źle jest robić z tego poziomu bezwarunkowe wymaganie. Różnica jest tu subtelna, ale niezwykle ważna.

Pozwól, że jeszcze raz przypomnę: miara pokrycia jest dobrym wskaźnikiem kłopotów, ale kiepskim potwierdzeniem wysokiej jakości. Niska wartość pokrycia — na poziomie 60% — to pewny znak, że można się spodziewać problemów. Wynika z niej, że duża część Twojego kodu w ogóle nie jest testowana. Ale wysoka wartość pokrycia nie znaczy zupełnie nic. Mierzenie wartości pokrycia kodu powinno stanowić zaledwie pierwszy krok do uzyskania zestawu testowego wysokiej próby.

1.4. Właściwości dobrego zestawu testowego

Poświęciłem większość tego rozdziału na opisanie niewłaściwych sposobów mierzenia jakości zestawu testowego, czyli wykorzystania wyłącznie wskaźników pokrycia. A co z tą właściwą drogą? Jak powinieneś mierzyć jakość swojego zestawu testowego? Jedynym wartościowym sposobem jest analizowanie każdego przypadku testowego po kolei i pojedynczo. Oczywiście, nie musisz oceniać ich wszystkich na raz. Takie przedsięwzięcie mogłoby być ogromne i pochłonać mnóstwo czasu i przygotowań. Ocenę możesz przeprowadzać stopniowo. Pragnę tutaj podkreślić, że nie ma zautomatyzowanych sposobów określania, jak dobry jest zestaw testowy. Musisz kierować się własnym rozsądkiem.

Spójrzmy jednak na szerszą perspektywę tego, co sprawia, że zestaw testowy jako całość jest efektywny (w rozdziale 4. zajmę się szczegółami rozróżnienia między dobrym a złym przypadkiem testowym). Dobry zestaw testowy:

- jest zintegrowany z cyklem wytwarzania oprogramowania,
- koncentruje się na najważniejszych częściach bazy kodu,
- dostarcza jak największej wartości przy jak najniższych kosztach utrzymania.

1.4.1. Integracja z cyklem wytwarzania oprogramowania

Cały sens posiadania testów automatycznych jest w tym, że cały czas z nich korzystasz. Wszystkie testy powinny łączyć się z cyklem wytwarzania oprogramowania. Byłoby idealnie, gdybyś uruchamiał je wszystkie przy każdej zmianie w kodzie, nawet tej najmniejszej.

1.4.2. Koncentracja na najważniejszych częściach kodu

Nie wszystkie testy zostały stworzone równymi i nie wszystkie części Twojego kodu produkcyjnego wymagają tej samej uwagi, jeśli chodzi o testowanie jednostkowe. Wartość testów płynie nie tylko z tego, jak są skonstruowane, ale także z tego, jaką część kodu weryfikują.

Ważna jest umiejętność wkładania największego wysiłku w testowanie jednostkowe najbardziej istotnych obszarów i sprawdzanie pozostałych powierzchownie lub pośrednio. W większości aplikacji najważniejszą część stanowi ta, które obejmuje logikę biznesową, czyli *model domeny*¹. Testowanie logiki biznesowej daje Ci największy zwrot z zainwestowanego czasu.

Pozostałe obszary aplikacji można podzielić na trzy części:

- kod dotyczący infrastruktury,
- usługi zewnętrzne i zależności, takie jak bazy danych i zewnętrzne systemy do zintegrowania,
- kod, który to wszystko łączy.

Niektóre z tych części mogą jednak nadal wymagać solidnego testowania jednostkowego. Przykładowo kod dotyczący infrastruktury może obejmować złożone i ważne algorytmy, więc rozsądne wydaje się pokrycie go sporą liczbą testów. Mimo to, uogólniając, większość uwagi powinieneś kierować ku modelowi domeny.

Niektóre z Twoich testów, np. testy integracyjne, będą wykraczały poza model domeny i weryfikowały, jak system działa jako całość wraz z tymi częściami aplikacji, których waga nie jest krytyczna. Tak powinno być. Niemniej priorytetem pozostaje model domeny.

Miej na uwadze, że aby testować zgodnie z tą zasadą, musisz dobrze oddzielić model domeny od pozostałych, niekluczowych części kodu źródłowego. Należy wyizolować model tak, by precyzyjnie ująć go w swoich wyczerpujących testach. Szczegółowe wskazówki w tym zakresie podają w rozdziale 2.

1.4.3. Maksymalna wartość przy minimalnych kosztach

Najtrudniejszą częścią testowania jednostkowego jest uzyskiwanie jak największej wartości przy jak najniższych kosztach utrzymania. Zagadnienie to stanowi główny temat tej książki.

Nie wystarczy włączyć testy do systemu budowania kodu. Nie wystarczy utrzymywać wysokie pokrycie modelu domeny. Równie istotne jest zachowywanie w zestawie testowym tylko tych przypadków, których wartość znacznie przewyższa koszt ich utrzymania.

Na tę drugą cechę składają się dwa elementy:

- identyfikacja wartościowego przypadku testowego (i, co z tego wynika — bezwartościowego),
- napisanie wartościowego przypadku testowego.

Chociaż umiejętności te wydają się podobne, różnią się w swojej naturze. Aby zidentyfikować wartościowy test, potrzebujesz punktu odniesienia. Z drugiej strony, aby napisać wartościowy test, musisz znać także techniki projektowania kodu. Testy jednost-

¹ Patrz Eric Evans, *Domain-Driven Design. Zapanuj nad złożonym systemem informatycznym*, Helion, Gliwice 2015.

kowe oraz poddawany im kod są ze sobą blisko związane. Nie sposób napisać wartościowego przypadku testowego, nie przyłożywszy się do napisania porządnego kodu źródłowego, który testy mają pokryć.

Tę różnicę można sobie wyobrazić jako różnicę między zdolnością rozpoznania, że piosenka jest dobra, a umiejętnością skomponowania dobrego utworu. Wysiłek, który trzeba włożyć, by zostać kompozytorem, jest nieporównanie większy od wysiłku niezbędnego do tego, by umieć rozróżnić dobrą i złą muzykę. Zasada ta sprawdza się też w testach jednostkowych. Napisanie dobrego testu wymaga więcej pracy niż analiza istniejącego, głównie dlatego, że przeważnie nie piszesz testów w próżni: musisz mieć na uwadze kod źródłowy. W związku z tym, choć skupiam się tutaj na testach jednostkowych, poświęcam w tej książce sporo miejsca rozważaniom dotyczącym projektowania kodu.

1.5. Czego nauczysz się z tej książki

Niniejsza książka daje punkt odniesienia, dzięki któremu będziesz w stanie analizować testy w swoich zestawach testowych. Ten punkt odniesienia ma być fundamentem, dzięki któremu spojrzysz na własne testy w nowym świetle i ocenisz, które z nich stanowią zysk dla projektu, a które należy przerobić lub wyrzucić.

Po zbudowaniu tych podstaw (w rozdziale 4.) przechodzę do analizy istniejących technik i praktyk testowania jednostkowego (w rozdziałach 4. – 6. oraz w części rozdziału 7.). Nie ma znaczenia, czy znasz te techniki i praktyki. Jeśli już o nich słyszałeś, spojrzysz na nie pod nowym kątem. Najprawdopodobniej intuicyjnie je *czujesz*. Ta książka pozwoli Ci dokładnie zrozumieć powody, dla których techniki i praktyki, które stosujesz od lat, są tak pomocne.

Nie ignoruj tej umiejętności! Zdolność precyzyjnego zakomunikowania swoich pomysłów współpracownikom jest nie do przecenienia. Programiście — nawet genialnemu — rzadko są przypisywane wszystkie należne zasługi związane z decyzją dotyczącą projektu oprogramowania, jeśli nie może jasno przedstawić, dlaczego ta decyzja została podjęta. W tej publikacji mam zamiar pomóc Ci przenieść Twoją argumentację z obszaru podświadomych przeczuć do tematów, o których możesz porozmawiać z każdym.

Jeśli nie masz doświadczenia z technikami i dobrymi praktykami testowania jednostkowego, wiele możesz się z tej książki nauczyć. Oprócz tego, że zyskasz punkt odniesienia do analizy swoich zestawów testowych, dowiesz się:

- jak zmieniać i poprawiać zestawy testowe wraz z kodem źródłowym, na którym się opierają,
- jak stosować różne techniki testowania jednostkowego,
- jak używać testów integracyjnych, by weryfikować funkcjonowanie systemu jako całości,
- jak zauważać antywzorce i ich unikać.

Poza testami jednostkowymi poruszam tu bardziej ogólny temat testów automatycznych, więc poznasz też testy integracyjne i systemowe.

W moich przykładach kodu używam C# i platformy .NET, ale nie musisz zawodowo posługiwać się tym językiem, by czytać tę książkę. C# jest po prostu językiem, w którym najwięcej pracuję. Żadne z zagadnień, które tu poruszam, nie ogranicza się do jednego języka, a wszystkie moje wskazówki można zastosować do każdego innego języka zorientowanego obiektowo, np. Javy czy C++.

Podsumowanie

- Kod niszczy. Za każdym razem, gdy zmieniasz coś w kodzie, ilość nieporządku (czyli entropia) rośnie. Jeśli pozostawisz system bez odpowiedniej opieki w postaci ciągłego czyszczenia i refaktoryzowania, będzie coraz bardziej złożony i coraz gorzej uporządkowany. Testy mogą pomóc zaradzić takiej sytuacji. Odgrywają rolę sieci bezpieczeństwa — narzędzia, które zapewnia ochronę przed większością defektów regresyjnych.
- Pisanie testów jednostkowych jest ważne. Tak samo ważne jest pisanie *dobrych* testów jednostkowych. Końcowy wynik projektów bez testów i projektów z kiepskimi testami jest taki sam — albo stagnacja, albo duża liczba defektów regresyjnych przy każdym wydaniu.
- Celem testowania jednostkowego jest umożliwienie zrównoważonego rozwoju projektu opartego na wytwarzaniu oprogramowania. Dobry test jednostkowy pomaga unikać stagnacji i utrzymać tempo pracy deweloperskiej w dłuższym czasie. Dysponując dobrym zestawem testowym, możesz być pewny, że zmiany w kodzie nie popsują istniejących funkcjonalności. Dzięki temu z kolei będziesz w stanie łatwo zmieniać kod i dodawać nowe funkcjonalności.
- Nie wszystkie testy zostały stworzone równymi. Na każdy z nich składają się czynniki kosztów i zysków, które musisz uważnie wyważyć. W zestawie testowym zachowaj tylko te testy, których wartość po odjęciu kosztów jest dodatnia. Zarówno kod źródłowy, jak i kod testowy to ciężary, a nie kapitał.
- Możliwość poddania kodu testom jednostkowym jest wygodnym papierkiem lakmusowym, ale sprawdza się tylko w jedną stronę. Jeśli nie możesz napisać testów jednostkowych do swojego kodu, to prawdopodobnie jest on niskiej jakości, ale sama możliwość wykonania testów jednostkowych nie gwarantuje wysokiej jakości kodu.
- Tak samo działają wskaźniki pokrycia. Niski procent pokrycia zwiastuje kłopoty, ale wysoki nie oznacza, że Twój zestaw testowy jest dobry.
- Pokrycie gałęzi daje lepszy wgląd w całościowość zestawu testowego, ale nie może być używane jako wyznacznik tego, czy zestaw jest wystarczająco dobry. Nie uwzględnia obecności asercji w testach ani ścieżek kodu w bibliotekach, które wykorzystujesz jako zależności.
- Narzucanie docelowej wartości wskaźnika pokrycia prowadzi do wielu wypaczeń. Dobrze jest osiągać wysoki wskaźnik pokrycia w kluczowych częściach systemu. Źle jest robić z tego poziomu bezwarunkowe wymaganie.

- Dobry zestaw testowy:
 - jest zintegrowany z cyklem wytwarzania oprogramowania,
 - koncentruje się na najważniejszych częściach bazy kodu,
 - dostarcza jak największej wartości przy jak najniższych kosztach utrzymania.
- Jedynym sposobem, by osiągnąć cel testowania jednostkowego (tj. umożliwić zrównoważony rozwój projektu), jest:
 - nauczenie się rozróżniania między dobrym a złym przypadkiem testowym,
 - poprawianie testów tak, by stały się bardziej wartościowe.

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion

Każdy inżynier oprogramowania zna teoretyczne podstawy testowania. O tym, że sumienne przeprowadzenie testów ma podstawowe znaczenie dla jakości gotowego produktu, nie trzeba nikogo przekonywać. A jednak wciąż zbyt często okazuje się, że zaplanowanie, napisanie i przeprowadzenie testów jednostkowych w praktyce nie jest łatwym zadaniem. Co gorsza, niewłaściwe testy psują kod, mnożą błędy i zabierają mnóstwo cennego czasu i pieniędzy. Okazuje się, że dla uzyskania maksymalnej jakości projektu, który trzeba dostarczyć w krótkim czasie, konieczne jest nauczenie się praktycznego stosowania zasad i wzorców testowania jednostkowego.

Jeśli znasz już podstawy testowania jednostkowego, dzięki tej książce nauczysz się projektowania i pisania testów, które obierają za cel model domeny i pozostałe kluczowe obszary kodu. Ten przejrzyste napisany przewodnik poprowadzi Cię przez proces tworzenia zestawów testowych o optymalnej wartości, bezpiecznej automatyzacji testowania i umiejętnego włączania go w cykl życia oprogramowania. W książce znalazły się uniwersalne wskazówki dotyczące analizy dowolnych testów jednostkowych oraz porady odnoszące się do zmian testów następujących wraz ze zmianami kodu produkcyjnego. Nie zabrakło również informacji, dzięki którym sprawnie zidentyfikujesz i wykluczysz ewentualne antywzorce testowania. Materiał został bogato zilustrowany przejrzystymi przykładami kodu napisanego w C#. Naturalnie, mają one zastosowanie także dla innych języków programowania.

W książce między innymi:

- cel testowania jednostkowego i cechy dobrych testów
- fundamenty porządnego testowania jednostkowego
- wpływ zaślepek i sterowników na stabilność testów
- style testowania jednostkowego
- zalety i ograniczenia testowania integracyjnego

Przed wdrożeniem dobrze przetestuj swój kod!

Vladimir Khorikov jest inżynierem oprogramowania od ponad 15 lat. Zdobył tytuł Microsoft Most Valuable Professional. To także ekspert w zakresie testowania jednostkowego. W ciągu ostatnich kilku lat opublikował kilka popularnych serii wpisów o testowaniu jednostkowym na różnych blogach, a także prowadził internetowe kursy na ten temat. Jest ceniony za bogatą wiedzę teoretyczną, którą potrafi znakomicie wyjaśnić i zastosować w praktyce.

 helion.pl	<i>Sprawdź nasze szkolenia!</i>  AKADEMIA IT & BUSINESS	KOD KORZYŚCI Sięgnij po więcej! ▶ 
 HELION SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl	HELIONSZKOLENIA.PL	ISBN 978-83-283-6871-2  9 788328 368712
INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU		Cena: 67,00 zł