

Testen mit JUnit

Martin Wirsing

in Zusammenarbeit mit
Moritz Hammer und Axel Rauschmayer

<http://www.pst.informatik.uni-muenchen.de/lehre/SS06/infoII/>

Ziele

- Lernen Unit Tests zu schreiben
- Lernen mit Unit-Testen mit JUnit durchzuführen

Testen

Da die meisten Programme Fehler enthalten, ist es notwendig, jedes Programm zu testen und die gefundenen Fehler zu verbessern.

- Testen bedeutet, ein Programm stichprobenartig auszuführen, um Fehler zu finden.
- Ein Test ist „**erfolgreich**“, wenn ein **Fehler gefunden** wurde.
- Durch Testen kann man nicht die Korrektheit eines Programms beweisen, sondern nur seine Fehlerhaftigkeit.

Arten von Tests

Man unterscheidet beim Testen u.a.

<i>Unit-Test</i>	Test der einzelnen Methoden einer Klasse
<i>Modul-Test</i>	Test einer Menge von Klassen mit einer bestimmten Aufgabe
<i>Integrationstest</i>	Test der Integration mehrerer Module
<i>Systemtest</i>	Test des Gesamtsystems (im Labor)
<i>Feldtest</i>	Test während des Einsatzes

Unit-Test

Beim **Unit-Test** wird **jede Methode einer Klasse** systematisch **getestet** und zwar bzgl. der gegebenen (informellen oder formalen) Spezifikation.

Man unterscheidet

Blackbox-Test Test des Verhaltens des Programms, ohne die Implementierung zu berücksichtigen

Whitebox-Test Test des Rumpfes der Methode

- Bei beiden Techniken soll eine **möglichst repräsentative und vollständige Menge von Fällen** getestet werden.

Whitebox-Test

Beim **Whitebox-Test** sind das z.B. alle möglichen unterschiedlichen Fälle von Abläufen eines Programms.

Beispiel:

Das Programmfragment

```
while(B) {A }  
C
```

besitzt die unterschiedlichen
Abläufe C und AC, AAC,...

Man sollte zumindest den
Abbruchfall testen, sowie **einen
Schleifendurchlauf** und dann
Abbruch (als Grenzfall) sowie
mehrere Schleifendurchläufe und
dann Abbruch.

Whitebox-Test: Beispiel Quersumme

```
int quersumme(int x)
{
    int qs = 0;
    while (x > 0)
    {
        qs = qs + x % 10;
        x = x/10;
    }
    return qs;
}
```

Wahl der Testfälle aufgrund der Codestruktur

Mögliche Testfälle: **Abbruchfall:** $x \leq 0$ Wähle $x=0$ und z.B. $x=-1$

1 und mehrere Schleifendurchläufe:

$x = 1, x=9, x= 12, x= 352$

Blackbox-Test

- Beim Blackbox-Test werden für jede Methode Spezialfälle der Spezifikation getestet. Die Implementierung der Methoden wird NICHT und darf NICHT berücksichtigt werden.
- Für jede Methode werden nur die Parameter und deren Datentypen betrachtet. Um eine möglichst vollständige Testabdeckung zu erreichen, sollte für jeden Parameter im Kopf der Methode gewählt werden:
 - Ein Standardwert in der Mitte des Datenbereichs
 - Grenzwerte des Datenbereichs bzw. des Definitionsbereichs
 - Bei induktiven Datentypen Werte für jeden Konstruktor.

und Kombinationen davon.

- **Beispiel:** Für einen Parameter `int p` mit Def.bereich `{0, ..., 100}` testet man z.B. die Werte `-1, 0, 38, 100, 101`.

Analog testet man bei einer Reihung `int[] a` die Werte `a[0], a[length/2], a[length-1]`

JUnit

- JUnit ist ein „Open Source Framework“ zur Automatisierung von Unit-Tests für Java.
- Entwickelt (um 1998) von Kent Beck und Erich Gamma auf der Basis von SUnit (Beck, 1994) zum Testen von Smalltalk-Programmen.
- In eclipse angebotene und in der Vorlesung genutzte Version ist JUnit 3,
- Die aktuellste Version ist JUnit 4.1 (Mai 2006)
- Zum Herunterladen unter
`http://download.sourceforge.net/junit/`

Entwicklung eines Testfalls in JUnit

Zur Entwicklung eines Testfalls geht man in folgenden Schritten vor:

1. Deklariere eine Unterklasse von `TestCase` (nicht in Version 4).
2. Redefiniere die `setUp()` Methode, um die Testobjekte zu initialisieren .
3. Redefiniere die `tearDown()` Methode, um die Testobjekte zu löschen.
4. Deklariere eine oder mehrere `public testXXX()` Methoden, die die Testobjekte aufrufen und die erwarteten Resultate zusichern.
5. (Optional) Definiere eine `main()` Methode, die den Testfall startet. (Nicht nötig im Rahmen von Entwicklungsumgebungen wie Eclipse)

Beispiel: Bankkonto mit Überziehungsrahmen

```
BankAccountL
int bal
int limit
BankAccountL(int v, int l)
void deposit(int x)
void withdraw (int x)
double getBal()
int getLimit()
boolean transferTo
    (BankAccountL o, int amount)
```

setzt Limit auf Wert ≤ 0 fest und
Anfangskontostand auf $v \geq 0$

fügt den Betrag $x > 0$ zum
Kontostand hinzu

hebt den Betrag $x > 0$ vom
Konto ab, falls das Limit nicht
überschritten wird.
d.h. falls nach Ausführung gilt:
 $getBal() \geq getLimit()$

überweist den Betrag $amount > 0$ vom aktuellen Konto
auf das Konto o und gibt `true` zurück, wenn das Limit
dabei nicht überschritten wird.
d.h. falls nach Ausführung gilt: $getBal() \geq getLimit()$

Beispiel: BankAccount (1)

```
public class BankAccount
{
    private int balance;
    private int limit;           //Invariante: balance >= limit
    public BankAccount(int initialBalance, int l)
    {
        balance = initialBalance; limit = l;
    }
    public void deposit(int amount)
    {
        if (!(amount>0)) throw new IllegalArgumentException("Negativer Betrag");
        balance = balance + amount;
    }
}
```

Beispiel: BankAccount (2)

```
public void withdraw(int amount)
{
    if (!(amount > 0)) throw new IllegalArgumentException("Negativer Betrag");
    if (!(balance - amount >= limit))
        throw new IllegalArgumentException("Kontolimit ueberschritten");
    balance = balance - amount;
}

public String toString()
{
    return "BankAccount[balance = " + balance + "limit = " + limit + "];"
}

public int getBal()    { return balance;}
public int getLimit() { return limit; }
```

Beispiel: BankAccount (3)

```
public boolean transferTo(BankAccount other, int amount)
{
    try
    {
        if (!(amount > 0)) throw new IllegalArgumentException("Negativer Betrag");
        if (!(balance - amount >= limit))
            throw new IllegalArgumentException("Kontolimit ueberschritten");
        withdraw(amount);
        other.deposit(amount);
    } catch (IllegalArgumentException e)
    {
        return false;
    }

    return true;
}
}
```

Beispiel: Einfacher Testfall für BankAccount

```
public void testDeposit()
{
    BankAccount b1 = new BankAccount(100, -50);
    b1.deposit(100);
    assertEquals(200, b1.getBalance());
    assertTrue(b1.getBalance() >= b1.getLimit());
}
```

Zusätzlich benötigt man noch Tests für

- die Grenzfälle und die Ausnahmen,

z.B. `b1.deposit(1); b1.deposit(0); b1.deposit(-10);`

Noch ein BankAccounttestfall

```
public void testWithdraw()  
{  
    BankAccount b1 = new BankAccount(100,-50);  
  
    b1.withdraw(100);  
    assertEquals(0, b1.getBalance());  
    assertTrue(b1.getBalance() >= b1.getLimit());  
}
```

Zusätzlich benötigt man noch Tests für

- die Grenzfälle von amount , z.B. `b1.withdraw(1); b1.withdraw(0);`
- die Invariante `balance -amount >= limit`,
z.B. `b1.withdraw(150); b1.withdraw(149); b1.withdraw(200);`

Testklasse für BankAccount (1)

```
import junit.framework.*;
public class BankAccountTest extends TestCase
{ private BankAccount b1;
  private BankAccount b2;

  public BankAccountTest(String arg0)
  {   super(arg0);
  }
  public void setUp()
  {   b1 = new BankAccount(100, -50);
      b2 = new BankAccount(100, -50);
  }
  public void tearDown()           //ohne Effekt bei BankAccount,
  {   b1 = null;                   //da immer neue Testobjekte erzeugt werden
      b2 = null;
  }
```

Testklasse für BankAccount (2)

Fortsetzung

...

```
public static void main(String[] args)
{
    junit.swingui.TestRunner.run(BankAccountTest.class);
}
}
```

Übersetzen und Ausführen von Tests

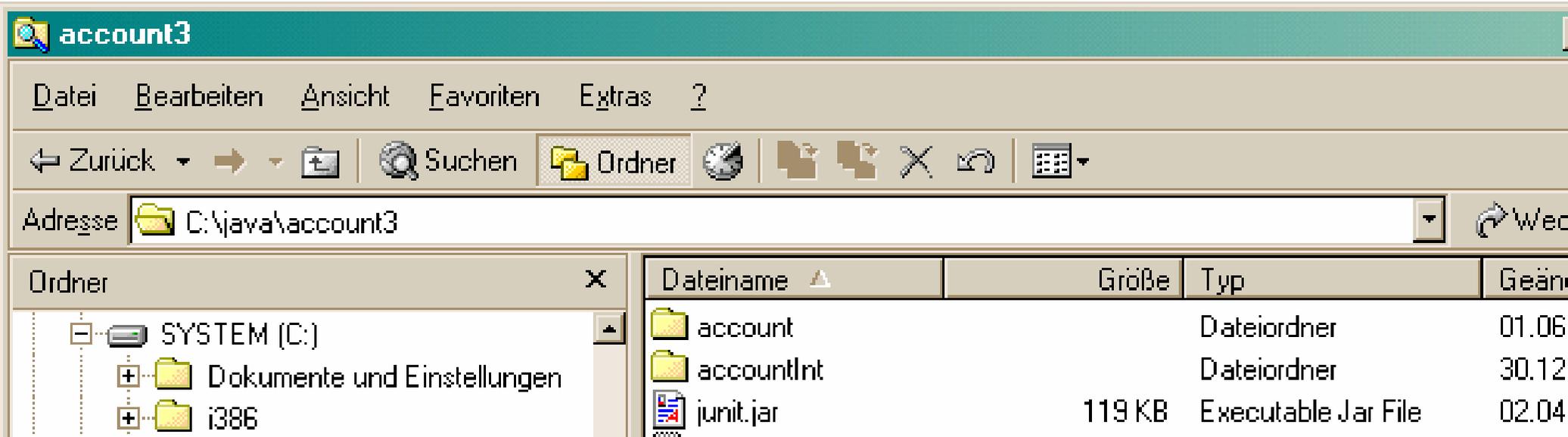
- **Installiere JUnit in einem Verzeichnis oberhalb der zu testenden Klasse:**

Seien z.B. `BankAccount.java` und `BankAccountTest.java`

im Verzeichnis `accountInt` und

sei `accountInt` im Verzeichnis `account3`.

Dann wird `junit.jar` im Verzeichnis `account3` installiert.



Übersetzen und Ausführen von Tests

- **Übersetzung der Testklasse:**

unter Windows:

```
javac -classpath .;..\junit.jar BankAccountJTest.java
```

unter UNIX:

```
javac -classpath .:../junit.jar BankAccountJTest.java
```

- **Ausführen der Testklasse**

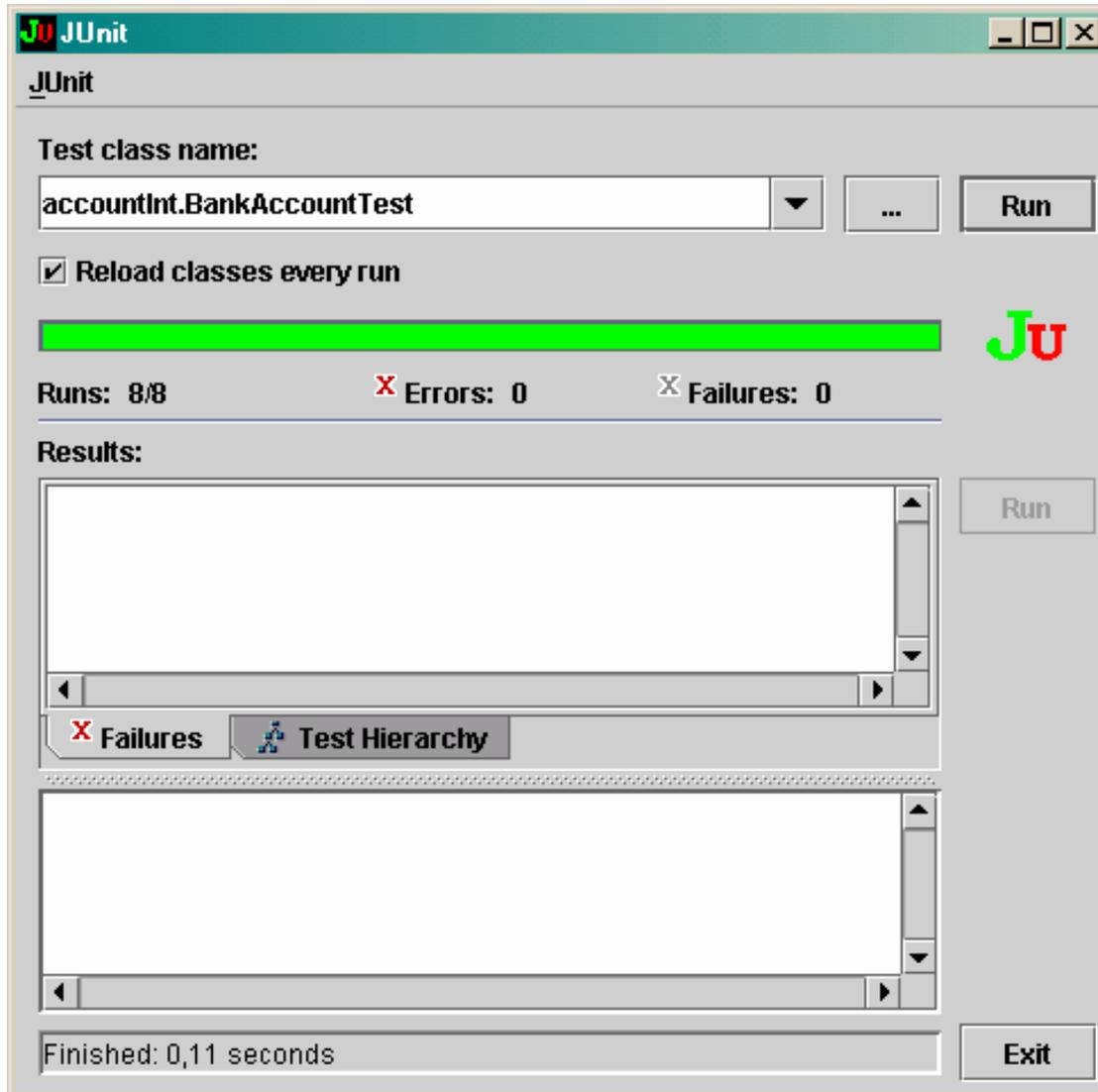
unter Windows:

```
>java -classpath .;..\junit.jar BankAccountJTest
```

unter UNIX:

```
>java -classpath .:../junit.jar BankAccountJTest
```

Ausgabefenster von JUnit



- Erfolgreicher Testlauf von BankAccount: Kein Fehlgeschlagener Test gefunden!

Schema für eine Testklasse der Klasse ZZZ (1)

```
import junit.framework.*;

public class ZZZTest extends TestCase
{
    private ZZZ z;

    public ZZZTest(String name)
    {
        super(name);
    }

    protected void setUp()
    {
        z = new ZZZ();
    }

    protected void tearDown()
    {
        z = null;
    }
}
```

Schema für eine Testklasse der Klasse ZZZ (2)

Fortsetzung:

```
public void testZZZMethod()  
{  
    z. ZZZMethod();  
    assertTrue(<Boole'scher Wert>);  
    assertEquals(expected, actual);  
}  
  
public static void main(String args[])  
{  
    junit.swingui.TestRunner.run(ZZZTest.class);  
}  
}
```


TestFixture

- Eine **Fixture** (JUnit-Jargon) ist eine Menge von Objekten, die den gemeinsamen Ausgangszustand für die Testfälle einer Testklasse darstellt.
- Durch eine **TestFixture vermeidet** man **Codeduplikation** der gemeinsamen Testobjekte mehrerer Testmethoden einer Testklasse..
- Tests können die Objekte einer Testfixture gemeinsam benutzen, wobei jeder Test unterschiedliche Methoden aufrufen und unterschiedliche Resultate erwarten kann. **Jeder Test** einer Testklasse **verwendet seine eigene Fixture**, um die Tests von den Änderungen anderer Tests zu isolieren. Deshalb können die Tests einer Testklasse in jeder Reihenfolge ausgeführt werden.
- Eine Testfixture wird durch die **setUp() Methode** erzeugt; durch die tearDown() Methode werden diese Objekte wieder beseitigt. JUnit ruft die setUp-Methode automatisch vor jedem Test und die tearDown-Methode automatisch nach jedem Test auf.

Testschema für Ausnahmen

Ein Ausnahme im getesteten Code wird folgendermaßen in der Testklasse abgefangen und behandelt

```
public void testForException()
{ try
    {   YYY o = z.m();
        fail("Should raise an ZZZException");
    } catch (ZZZException success)
    { <assert über den Zustand vor dem Auslösen der Ausnahme
      in z.m(>
    }
}
```



Signalisiert den Fehlschlag des Tests, d.h. dass **KEINE** Ausnahme ausgelöst wurde {

Beispiel: Test auf überzogenes Kontolimit

Eine nichterfüllte Vorbedingung von `withdraw` in `BankAccount` wird in `BankAccountTest` folgendermaßen abgefangen und behandelt:

```
public void testWithdrawOverLimit()  
{  
    int balance = b1.getBalance();  
    try  
    {  
        b1.withdraw(200);  
        fail("IllegalArgumentException expected");  
    } catch (IllegalArgumentException e)  
    {  
        assertEquals(balance, b1.getBalance());  
    }  
}
```

Signalisiert, dass
KEINE Ausnahme
ausgelöst wurde,
obwohl das
Kontolimit
überzogen ist

Testen von behandelten Ausnahmen

Tests für Ausnahmen, die im getesteten Code abgefangen werden, benötigen keine spezielle Form (siehe [BankAccountTest](#)):

```
public void testTransferToNegativeAmount()  
{  
    int balance1 = b1.getBalance();  
    int balance2 = b2.getBalance();  
    assertFalse(b1.transferTo(b2, -30));  
    assertEquals(balance1, b1.getBalance());  
    assertEquals(balance2, b2.getBalance());  
}
```

Aufruf von `transferTo` führt zu Behandlung der Ausnahme in `transferTo` mit Resultat `false`.
Siehe [BankAccount](#)

Testsuite

- Eine Testsuite ist eine Menge von Testfällen, die gemeinsam ausgeführt und betrachtet werden.
- Typischerweise testet man in einer Testsuite mehrere Klassen oder ein gesamtes Package.
- Wichtige Operationen der Klasse TestSuite:

```
TestSuite(ZZZTest.class)
```

Konstruktor konvertiert Testklasse in Testsuite

```
static Test suite()
```

gibt eine Instanz von TestSuite

oder von TestCase zurück

```
addTestSuite(ZZZTest.class)
```

fügt eine Testklasse zu einer Suite hinzu

Testsuite für BankAccount und SavingsAccount

Die Klasse AllTests konstruiert eine Testsuite aus den Testklassen für BankAccount und SavingsAccount und führt alle diese Tests aus:

```
import junit.framework.*;
public class AllTests
{
    public static Test suite()
    {
        TestSuite suite = new TestSuite(BankAccountTest.class);
        suite.addTestSuite(SavingsAccountTest.class);
        return suite;
    }
    public static void main(String args[])
    {
        junit.swingui.TestRunner.run(AllTests.class);
    }
}
```

Test-gesteuerter Entwurf

- Neue Software-Entwurfstechniken stellen das Testen vor das Implementieren des Programms:

Extreme Programming, Test-first Programming, Agile Software Development

- Schritte des Test-gesteuerten Entwurfs:

1. Erstelle UML-Diagramm
2. Entwerfe einen Test für eine Methode
3. Schreibe möglichst einfachen Code, bis der Test nicht mehr fehlschlägt
4. Wiederhole 2. und 3. bis alle Methoden des Klassendiagramms implementiert sind.



Kurze Iterationen, in denen abwechselnd Code und Test geschrieben wird.

- Dabei wird häufig der Code (und manchmal der Test) restrukturiert („Refactoring“). Jedes Mal werden alle Tests durchgeführt, um sicher zu stellen, dass die Coderestrukturierung nicht zu Fehlern im „alten“ Code geführt hat.

Zusammenfassung

- Beim Testen unterscheidet man zwischen Unit-, Modul-, Integrations-, System- und Feldtest.
- Beim Whitebox-Test werden Tests anhand der Programmstruktur entworfen, beim Blackbox-Test zählt nur die Spezifikation.
- JUnit ist ein Framework zur automatischen Ausführung von Unit-Tests
- Beim Test-gesteuerten Entwurf werden zuerst die UML-Diagramme und die Tests entworfen und dann die Programme geschrieben.