

Testarea Unitară

1. Scopul lucrării

Obiectivele de învățare ale acestei sesiuni de laborator sunt:

- Înțelegerea și utilizarea conceptului de testare unitară.
- Scrierea și aplicarea metodelor de test

2. Ce este testarea unitară?

Termenul de 'testare unitara' se refera la testarea individuala a unor unitati separate dintr-un sistem software. In sistemele orientate spre obiecte, aceste 'unitati' sunt de regula clase si metode.

Elementele de testare unitara, pun la dispozitie unelte pentru a inregistra si repeta teste, pentru ca testele unitare sa poata fi repetate usor mai tarziu (de regula cand se schimba o parte din sistem), astfel incat dezvoltatorul sa fie convins ca noile modificari nu au stricat vechea functionalitate. Acest lucru e cunoscut ca *testare regresiva*.

Conceptele testarii unitare si testarii regresive sunt destul de vechi, dar popularitatea lor a crescut brusc de curand, dupa publicarea *metodologiei de programare extreme1* si dupa aparitia unei unelte de testare unitara pentru Java: *JUnit*.

JUnit este un cadru de testare regresiva scris de Erich Gamma si Kent Beck. Puteti gasi software-ul si o multime de informatii despre el la adresa: <http://www.junit.org>.

3. Caracteristici JUnit

Framework-ul de testare JUnit include următoarele caracteristici principale

- Fixturi
- Aserții
- Test suites
- Test runners

3.1. Fixturi

O fixtură de test este un set de obiecte pregătit ca un punct de start pentru teste. Fixturile reprezintă o stare fixă de la care pornește rularea testelor. Acestea includ următoarele metode:

- *setUp()* – metoda ce este rulată înainte de fiecare invocare de test.
- *tearDown()* – metodă rulată după fiecare metodă testată.

Exemplu:

```
import junit.framework.*;

public class TestFixtura extends TestCase {
    public int n1, n2;

    // setarea valorilor n1, n2
    public void setUp() {
        n1=2;
        n2=3;

        System.out.println("setUp: n1: " + n1 + ", n2: " + n2);
    }
}
```

```

// adunarea celor doua valori
public void testAdd() {
    double result= n1 + n2;
    assertTrue(result == 5);
}

public void testSub() {
    double result= n1 - n2;
    assertTrue(result < 0);
}

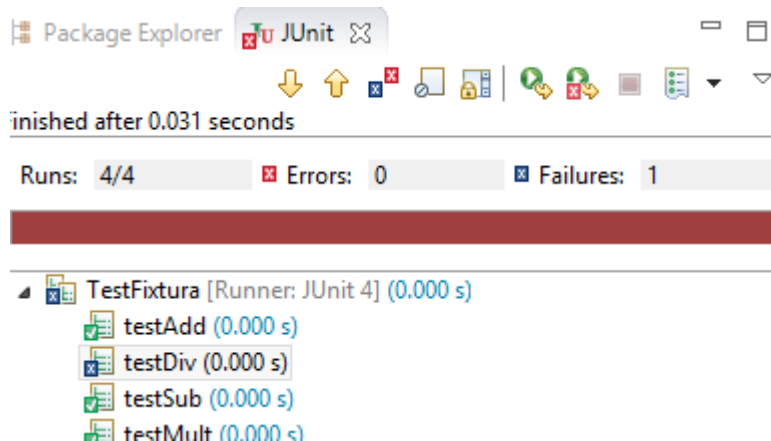
public void testMult() {
    double result= n1 * n2;
    assertTrue(result > 5);
}

public void testDiv() {
    double result= n1 / n2;
    assertTrue(result > 0);
}

//metoda rulata dupa executarea testulelor
public void tearDown() {
    n1 = 0;
    n2 = 0;
    System.out.println("tearDown: n1: " + n1 + ", n2: " + n2);
}
}

```

La rularea testului **TextFixtura** se poate observa că cele două metode `setUp()` și `tearDown()` sunt rulate de 4 ori: înainte și după fiecare dintre cele 4 metode de test: `testAdd()`, `testSub()`, `testMult()` și `testDiv()`. Reultatul execuției **TextFixtura** eșuează în cazul `testDiv()`:



3.2. Aserții

Aserțiile sunt metode de bază din clasa **Assert** utilizate pentru testare. Ordinea parametrilor dintr-o metodă de tip *assert* este: parametru așteptat, parametru actual. Opțional, primul argument al unei metode *assert* poate fi un mesaj string ce se afișează în caz de eșec. În mod normal un test oarecare eșuează dacă o metodă *assert* va eșua. Cele mai utilizate metode ale clasei `Assert` sunt:

void assertEquals(boolean expected, boolean actual) – verifică dacă două primitive sau obiecte sunt egale.

void assertFalse(boolean condition) – Verifică dacă condiția este falsă
void assertNotNull(Object object) – Verifică dacă obiectul nu este null
void assertNull(Object object) – Verifică dacă obiectul este null
void assertTrue(boolean condition) – Verifică dacă condiția este adevărată

Petru a putea utiliza metodele de mai sus este necesar să facem import la clasa Assert:

```
import static org.junit.Assert.*;
```

3.3. Test runners

JUnit oferă instrumente pentru definirea unui grup de teste și pentru afișarea rezultatelor. Pentru rularea testelor dintr-o anumită clasă putem folosi:

```
import org.junit.runner.Result;
import org.junit.runner.JUnit4;

import org.junit.runner.notification.Failure;

public class TestRunner {
    public static void main(String[] args) {

        Result rezultat = JUnit4.runClasses(TestFixtura.class);
        System.out.println("Test rulat cu succes: " +
rezultat.wasSuccessful());
        if(!rezultat.wasSuccessful())
        {
            System.out.println("Teste esuate:");
            for (Failure esec : rezultat.getFailures()) {
                System.out.println(esec.toString());
            }
        }
    }
}
```

3.4. Test suites

Testele pot fi agregate în **suite**. Clasa Suite este un tip specializat de **test runner**. Acestea permit construirea unui grup de teste din diferite clase. Pentru a utiliza această funcționalitate, vom crea o clasă goală, care va fi adnotată cu **@RunWith(Suite.class)** și **@SuiteClasses(ClassaTest1.class, ClassaTest2, ...)**. Ținând cont că până acum, exemplele de mai sus au presupus crearea claselor **TestMessageUtil** și **TestFixtură**, acestea ar putea fi grupate conform următorului exemplu.

```
import org.junit.runner.RunWith;
import org.junit.runners.Suite;

@RunWith(Suite.class)
@Suite.SuiteClasses({
    TestMessageUtil.class,
    TestFixtura.class
})

public class TestSuita {
    //clasa fara implementare
    //utilizata doar pentru a insera adnotarile de mai sus
}
```

Observație: ordinea claselor specificate în `@Suite.SuiteClasses({...})` contează. Testele vor fi rulate în ordinea în care au fost trecute în listă.

4. Integrarea bibliotecii JUnit în Eclipse

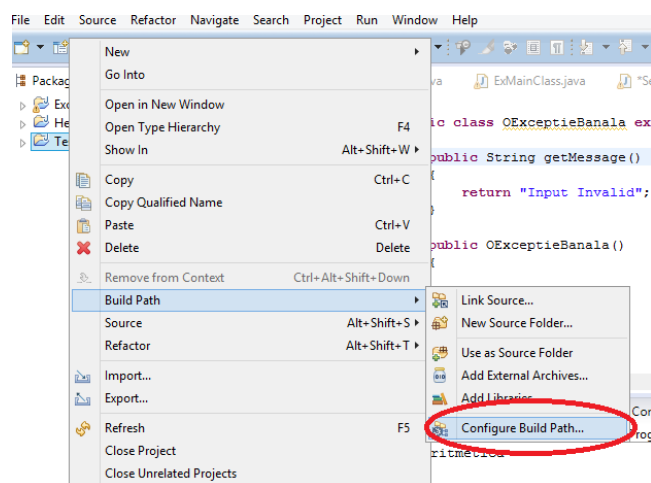
4.1 Integrarea JUnit, în Eclipse for Java Developers

Pas 1: Verificați versiunea mediului Eclipse

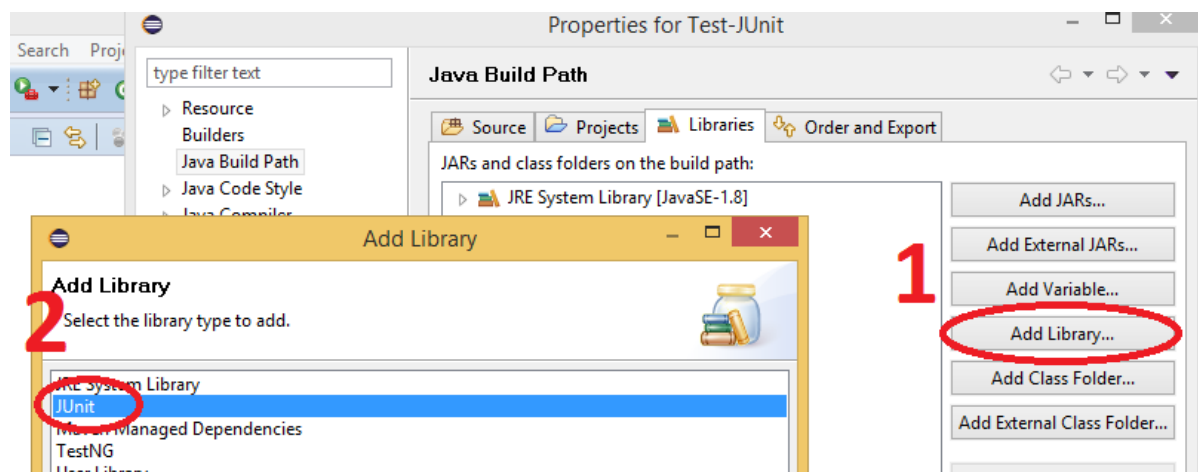
În mod normal, dacă se downloadează versiunea "Eclipse for Java Developers", atunci această distribuție include componentele din pachetul Java Developer Tools (JDT), care implicit conține și JUnit. Puteți verifica ce versiune de Eclipse aveți prin accesarea meniului Help > About Eclipse.

Pas 2: Adăugați funcționalitățile JUnit

Creați un proiect nou. Faceți click dreapta pe noul proiect creat > Build Path > Configure Build Path



Accesați tab-ul **Libraries**. Faceți click pe butonul **Add Library**. Din fereastra deschisă, meniul "Select the library type to add" selectați JUnit. Click Next -> Finish.



4.2. Integrarea JUnit, în alte versiuni de Eclipse

Pas 1: Descărcați biblioteca JUnit

Biblioteca JUnit poate fi descărcată de la adresa <http://www.junit.org> sau de pe site-ul github unde se poate găsi ultima versiune: <https://github.com/junit-team/junit/wiki/Download-and-Install>.

De la adresa menționată mai sus este necesar să descarcați, două fișiere .jar:

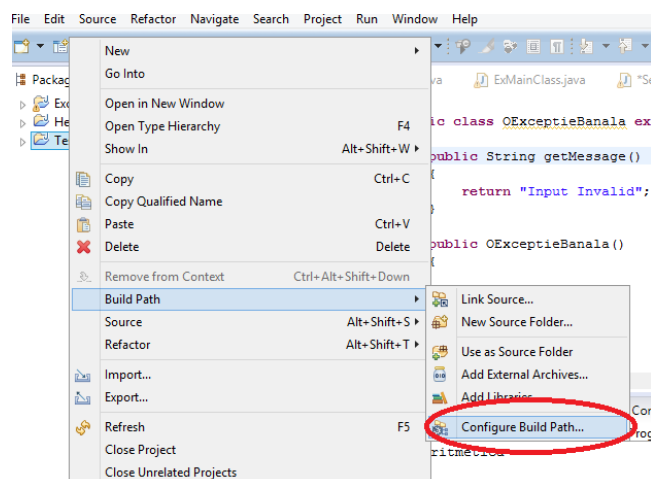
- Junit-x.xx.jar
- hamcrest-core-y.y.jar

Descărcați fișierele .jar și salvați-le undeva local, pe calculatorul dumneavoastră. La data creării acestui tutorial numele arhivelor sunt:

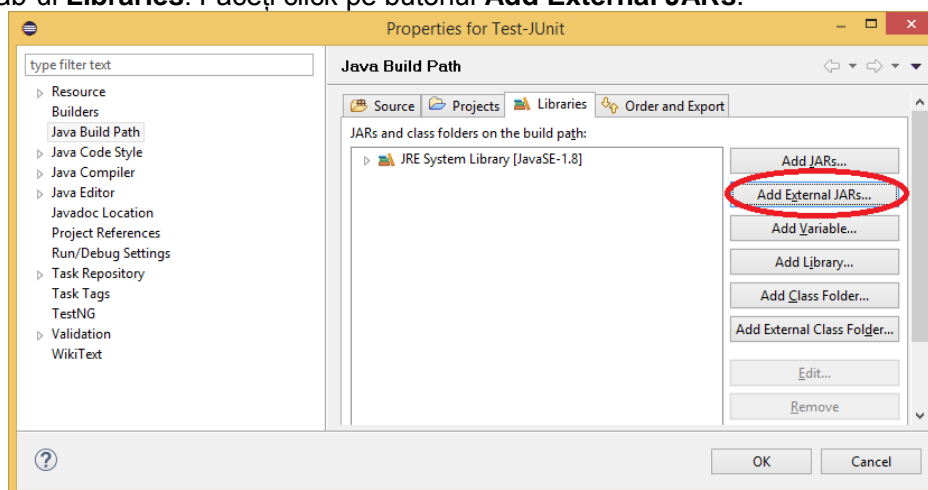
- **junit-4.12.jar** - arhiva poate fi downloadată direct de la adresa: <http://search.maven.org/remotecontent?filepath=junit/junit/4.12/junit-4.12.jar>
- **hamcrest-core-1.3.jar** - arhiva poate fi downloadată direct de la adresa: <http://search.maven.org/remotecontent?filepath=org/hamcrest/hamcrest-core/1.3/hamcrest-core-1.3.jar>

Pas 2: Setarea unui proiect în Eclipse pentru lucrul cu JUnit

În Eclipse creați un proiect nou. Faceți click dreapta pe noul proiect creat > Build Path > Configure Build Path



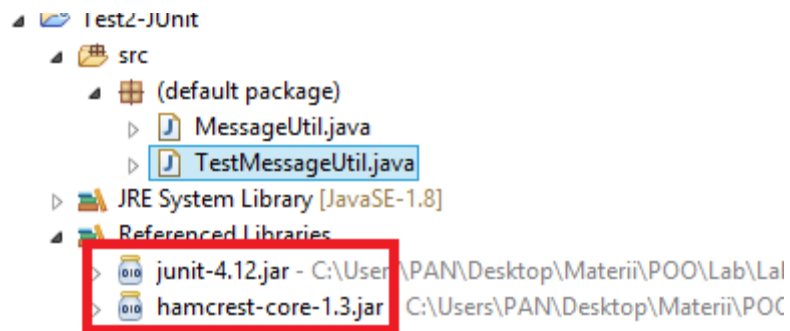
Accesați tab-ul **Libraries**. Faceți click pe butonul **Add External JARs**.



Adăugați arhiva **junit-X.XX.jar** salvată local, pe calculator, la pasul 1

Repetăți procedura de mai sus pentru a adăuga și arhiva **hamcrest-core-y.y.jar**

Cele două arhive .jar ar trebui să apară în secțiunea **Package Explorer > Referenced Libraries**



4.3. Verificarea instalării corecte a bibliotecii JUnit în Eclipse

- Creați o clasă nouă **MessageUtil**

```
public class MessageUtil {
    private String message;

    // Constructor
    public MessageUtil(String message) {
        this.message = message;
    }

    // afiseaza un mesaj
    public String printMessage() {
        System.out.println(message);

        return message;
    }
}
```

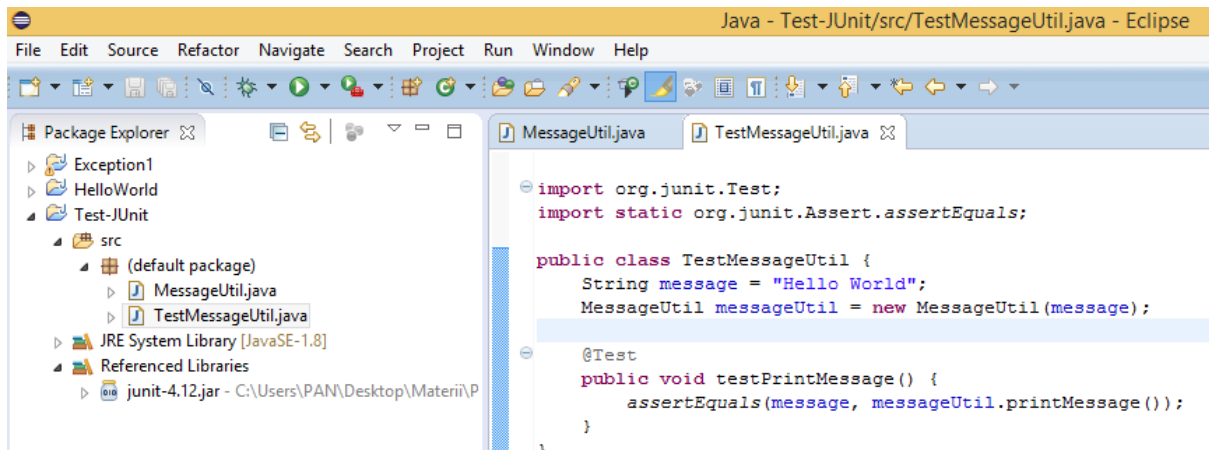
- Creați o clasă de test **TestMessageUtil** (nu contează denumirea, însă este bine ca să existe o corelație între denumirile celor două clase).

```
import org.junit.Test;
import static org.junit.Assert.assertEquals;

public class TestMessageUtil {
    String message = "Hello World";
    MessageUtil messageUtil = new MessageUtil(message);

    @Test
    public void testPrintMessage() {
        assertEquals(message, messageUtil.printMessage());
    }
}
```

- Structura proiectului ar trebui să fie similară ca în figura de mai jos:



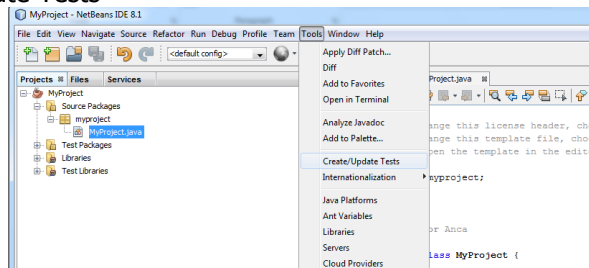
5. Junit în alte medii de programare

5.1. NetBeans

Biblioteca Junit este integrată în mediul NetBeans. Nu este nevoie de activități suplimentare pentru integrarea acesteia.

Pașii necesari pentru crearea de teste în NetBeans:

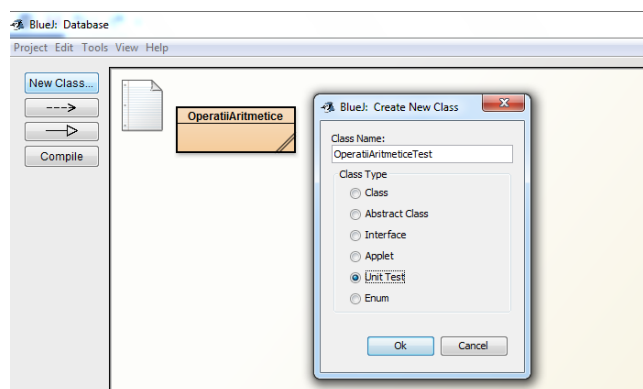
- Tools -> Create Tests



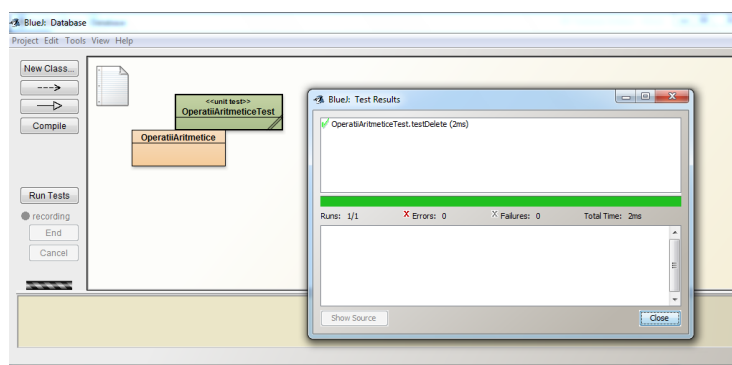
- Setati numele clasei de test cu numele clasei care trebuie testata urmată de stringul „Test” la final, și se va genera o clasă de test care generează automat
- Rularea testelor se face din meniu:
Run -> Run File

5.2. BlueJ

În BlueJ testarea unitară este de asemenea inclusă implicit. Pentru crearea unei clase de test se creează o clasă nouă și se selectează tipul clasei ca fiind „Unit Test”:



Pentru rularea testelor se apasa butonul de „Run Tests”, rezultatele fiind afișate într-o fereastră nouă ca în următoarea figură, sau dând click dreapta pe clasa de test și selectând „Test All”:



6. Mersul lucrării

- 6.1. Creați un proiect nou. Integrați biblioteca JUnit.
- 6.2. Parcurgeți exemplele din laborator.
- 6.3. Implementați problema care determină dacă un an este sau nu bisect. Un an este bisect dacă este divizibil cu 4, exceptând cazurile când este divizibil cu 100 fără a fi divizibil cu 400.
 - 6.3.1. Creați scheletul clasei **AnBisect**, cu metoda **public bool esteAnBisect(int an)**. Atenție, deocamdata lăsați metoda fără implementare.
 - 6.3.2. Creați o clasă de test **TestAnBisect**. Implementați teste pentru a verifica execuția metodei **esteAnBisect()** din clasa **AnBisect** pentru următoarele exemple: 203 (an comun), 4 (an bisect), 99 (an comun), 100 (an comun), 200 (an comun), 400 (an bisect), 500 (an comun), 1000 (an comun), 1600 (an bisect), 2015 (an comun).
Condiție: folosiți doar metoda `assertTrue(...)` pentru verificarea condițiilor. Pentru ca testul să treacă, aceasta va trebui să verifice condițiile în funcție de datele de intrare ca în următoarele două exemple: **`assertTrue(esteAnBisect(4))`** sau **`assertTrue(!esteAnBisect(99))`**.
 - 6.3.3. Implementați metoda **esteAnBisect(int an)** din clasa **AnBisect**.
 - 6.3.4. Rulați testele. Dacă ați trecut toate testele, sunteți tari. Dacă nu, atunci implementați metoda astfel încât să returneze rezultate corecte pentru toate cazurile.
 - 6.3.5. Creați o altă clasă de test **TestAnComun**. Implementați teste pentru a verifica execuția corectă a metodei **esteAnBisect()** din clasa **AnBisect** pentru aceleași exemple: 203 (an comun), 4 (an bisect), 99 (an comun), 100 (an comun), 200 (an comun), 400 (an bisect), 500 (an comun), 1000 (an comun), 1600 (an bisect), 2015 (an comun).
Condiție: Spre deosebire de pasul 6.3.2, folosiți doar metoda `assertFalse(...)` pentru verificarea condițiilor. Pentru ca testul să treacă, aceasta va trebui să verifice condițiile în funcție de datele de intrare ca în următoarele două exemple: **`assertFalse(!esteAnBisect(4))`** sau **`assertFalse(esteAnBisect(99))`**.

- 6.3.6.** Folosiți funcționalitatea **Test Suites** din secțiunea 5.3 pentru rula cele două clase **TestAnBisect** și **TestAnComun**.
- 6.4.** Extindeți un proiect existent, implementat la laboratoarele anterioare, cu mai multe cazuri de test folosind JUnit.

Referințe

- [1] http://www.tutorialspoint.com/junit/junit_tutorial.pdf
- [2] <http://www.junit.org>
- [3] <https://github.com/junit-team/junit/wiki/>
- [4] https://ro.wikipedia.org/wiki/An_bisect