

Développement dirigé par les tests

Test Driven Development (TDD)

Kent Beck « Une fonctionnalité sans test automatique n'existe tout simplement pas »

Merci à tous ceux qui ont rendu leurs cours et exposés
disponibles sur le web & dans les livres,
voir Biblio.

M. Blay-Fornarino
blay@unice.fr,
<http://users.polytech.unice.fr/~blay/>
IUT Département Informatique 2^e année

Bibliographie

- Programmation par les tests, ESIREM, Céline ROUDET
- Comment écrire du code testable, Conférence Agile France 2010, Florence CHABANOIS
- Reflexion on Software Quality and Maintenance, Alexandre Bergel, Chili
- An Introduction to Test-Driven Development (TDD), Craig Murphy
- Tests et Validation du logiciel, <http://home.nordnet.fr/~ericleleu>
- Test à partir de modèles : pistes pour le test unitaire de composant, le test d'intégration et le test système, Yves Letraon
- Les tests en orienté objet, J. Paul Gibson <http://www-inf.int-evry.fr/cours/CSC4002/Documents>
- Mocks and Stubs, Martin Fowler
- Introduction au test du logiciel, Premiers pas avec JUnit, Mirabelle Nebut
- Écrire du code testable Par Aurélien Bompard



Boite de vitesse ?



Frein ?

Pneus défectueux ?

Direction assistée?

Qu'est-ce qu'un test ?

Définition :

1 expérience d'exécution pour mettre en évidence un défaut, une erreur

➔ Vérifier que le résultat de l'expérience est conforme aux intentions

➔ *Diagnostic* : quel est le problème, l'erreur

➔ *Localisation* : où est la cause du problème ?

Qu'est-ce qu'un test ?

Définition :

1 expérience d'exécution pour mettre en évidence un défaut, une erreur

➔ Vérifier que le résultat de l'expérience est conforme aux intentions

➔ *Diagnostic* : quel est le problème, l'erreur

➔ *Localisation* : où est la cause du problème ?

Les tests à faire et les résultats dépendent des spécifications

Qui teste ?

- ➔ L'utilisateur
- ➔ Les collègues en charges du test (s'il y en a)
- ➔ Le développeur : il a le devoir de fournir un code le plus clair et le mieux testé possible.

Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

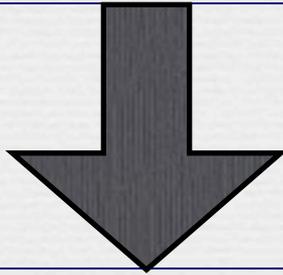
Quoi ?

- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement

Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

Quoi ?

- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement

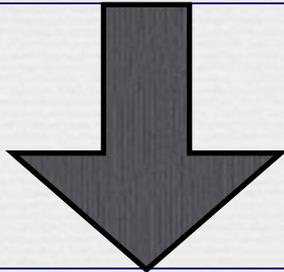


Une spécification exprime ce qu'on attend du système, elle prend différentes formes en fonction de ce qui est ciblé : cahier des charges, use cases, données numériques, ...

Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

Quoi ?

- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement



Comment ?

- Test statique :**
 - relecture / revue de code
 - analyse automatique (vérification de propriétés, règles de codage ...)
- Test dynamique :**
 - exécution du programme, et observation du comportement en fonction des valeurs en entrée.

Une spécification exprime ce qu'on attend du système, elle prend différentes formes en fonction de ce qui est ciblé : cahier des charges, use cases, données numériques, ...

But d'un test et TDD

- ➔ Détecter les **défauts** le plus tôt possible dans le cycle
 - Tester une nouvelle méthode dès qu'on l'écrit
 - Répéter l'ensemble des tests à chaque modification du code

But d'un test et TDD

- ➔ Détecter les **défauts** le plus tôt possible dans le cycle
 - Tester une nouvelle méthode dès qu'on l'écrit
 - Répéter l'ensemble des tests à chaque modification du code

Test Driven Development (TDD)

- Ecrire les cas de test **avant le programme**
- Développer la partie du programme qui fait **passer les cas de test**

But d'un test et TDD

- ➔ Détecter les **défauts** le plus tôt possible dans le cycle
 - Tester une nouvelle méthode dès qu'on l'écrit
 - Répéter l'ensemble des tests à chaque modification du code

Test Driven Development (TDD)

- Ecrire les cas de test **avant le programme**
- Développer la partie du programme qui **fait passer les cas de test**

« The point of TDD is to drive out the functionality the software actually needs, rather than what the programmer thinks it probably ought to have »,
Dan North

Rédiger les tests avant le code

Spécifier chaque fonction :

➡ NE PAS regarder comment elle va faire

Rédiger les tests avant le code

Spécifier chaque fonction :

➔ NE PAS regarder comment elle va faire

➔ MAIS PRÉCISER :

- ce qu'elle doit faire (description)
- dans quel contexte (pré-conditions)
- avec quel résultat (post-conditions)

Rédiger les tests avant le code (2)

On peut donc, avant de réfléchir à « comment faire » :

- ➔ Donner l'ensemble des cas d'utilisation
- ➔ En déduire la liste des tests à faire et les coder

Rédiger les tests avant le code (2)

On peut donc, avant de réfléchir à « comment faire » :

- ➔ Donner l'ensemble des cas d'utilisation
- ➔ En déduire la liste des tests à faire et les coder

Tant qu'il reste un test i non validé :

- ✓ Rédiger test i
- ✓ Ajouter **code** nécessaire pour que la fonction passe avec le test i
- ✓ Revoir le **code** rédigé pour factoriser des lignes, réorganiser le code interne
- ✓ Revalider tests 1 à i (tests de non-régression)

TDD

Prenons un exemple !

Objectifs du module

O1 : Connaître les principes de mise en œuvre d'une approche **qualité** dans le processus de production du logiciel.

- **CM3** : Mettre en œuvre les principes de conception de l'interface homme-machine (I.H.M.).
- **CM4** : Mettre en œuvre une approche qualité dans le processus de production du logiciel.
- **C5** : Qualité du logiciel : objectif du génie logiciel ; assurance qualité, normes, gestion des projets logiciels et documentation, cycle de vie du logiciel, architecture logicielle.
- **C6** : Principes et techniques de base des tests : familles et niveaux de tests.
- **C8** : Interaction homme-machine : prise en compte de l'utilisateur, conception de l'I.H.M., composants graphiques, choix et recommandations ergonomiques.

Objectifs du module

O1 : Connaître les principes de mise en œuvre d'une approche **qualité** dans le processus de production du logiciel.

- **CM3** : Mettre en œuvre les principes de conception de l'interface homme-machine (I.H.M.).
- **CM4** : Mettre en œuvre une approche qualité dans le processus de production du logiciel.
- **C5** : Qualité du logiciel : objectif du génie logiciel ; assurance qualité, normes, gestion des projets logiciels et documentation, cycle de vie du logiciel, architecture logicielle.
- **C6** : Principes et techniques de base des tests : familles et niveaux de tests.
- **C8** : Interaction homme-machine : prise en compte de l'utilisateur, conception de l'I.H.M., composants graphiques, choix et recommandations ergonomiques.

Pas connaître Visual Paradigme

Evaluation du module

Seule une page au format A4, recto-verso, sera autorisée pour l'examen final qui portera essentiellement sur une étude de cas.

Les **TD** se font en groupe. Ils donnent lieu en cours et en fin de module à des rendus notés par groupe.

Les **TP** se font en groupe. Ils donnent lieu en cours et en fin de module à des rendus notés par groupe.

Des **études sur des sous-thématiques** (nouvelles IHMs, agilité et web, ...) sur la base d'articles ou de livres pourront également être rendues et notées, pour un bonus sur la note de TD-TP.

Un **examen final**

Requête

- ◆ Evaluation des IHMS

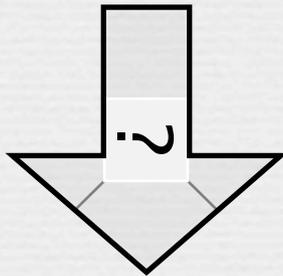
Tests

Quels types de tests ?

Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

Quoi ?

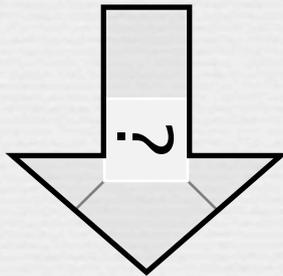
- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement



Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

Quoi ?

- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement



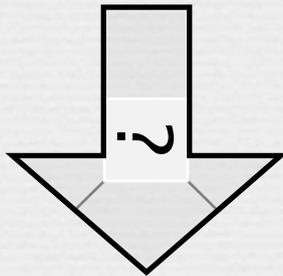
Comment ?

- Test statique :**
 - relecture / revue de code
 - analyse automatique (vérification de propriétés, règles de codage ...)
- Test dynamique :**
 - exécution du programme, et observation du comportement en fonction des valeurs en entrée.

Qu'est-ce qu'on teste et comment ?

Quoi ?

- Fonctionnalité
- Sécurité / intégrité
- Utilisabilité
- Cohérence
- Maintenabilité
- Efficacité
- Robustesse
- Sûreté de fonctionnement



Comment ?

- **Test statique :**
 - relecture / revue de code
 - analyse automatique (vérification de propriétés, règles de codage ...)
- **Test dynamique :**
 - exécution du programme, et observation du comportement en fonction des valeurs en entrée.

Une spécification exprime ce qu'on attend du système, elle prend différentes formes en fonction de ce qui est ciblé : cahier des charges, use cases, données numériques, ...

Tests Dynamiques

Exemple à tester

Type enumere Level = {Low, Mid, High}

Classe LevelManagement :

int getLowLevel()

int getMidLevel()

int getHighLevel()

void setLevel(int low, int mid, int high)

Level getLevel(int x)

Exemple à tester

Level getLevel(int x)

- ✓ lève une `OutOfLevelException` si $x \notin [0; \text{getHighLevel}()]$
- ✓ retourne `Level.Low` si $x \in [0; \text{getLowLevel}()]$
- ✓ retourne `Level.Mid` si $x \in]\text{getLowLevel}(); \text{getMidLevel}()]$
- ✓ retourne `Level.High` si $x \in]\text{getMidLevel}(); \text{getHighLevel}()]$

Critère de test

D'abord on choisit un critère de test :

- tester une fonctionnalité donnée ;
- couvrir toutes les instructions d'un programme ;
- etc.

Par exemple, je décide de tester les méthodes de la classe *LevelManagement* dans une approche :

- "boîte noire" (on ne regarde pas le source) ;
- fonctionnelle : on vérifie que les sorties sont correctes pour des entrées données

Objectif de test

Ensuite on choisit une propriété ou caractéristique à tester en accord avec le critère.

C'est l'objectif de test.

→ Ex : tester le comportement de la méthode `getLevel()` quand $x \in]getLowLevel(); getMidLevel()]$.

Donnée de test

Ensuite on choisit une donnée de test.

Pour notre exemple, il faut choisir :

- ➔ une valeur pour chacun des trois seuils ;
- ➔ une valeur pour le paramètre.

La donnée de test sera par exemple :

(lowLevel = 2,
midLevel = 10,
highLevel = 20,
x = 7)

Donnée de test

Ensuite on infère de la spécification, le résultat attendu.
Souvent on se rend compte que la spécification est des plus informelles.

On en conclut que `getLevel(7)` doit retourner `Level.Mid`.

Test

Dans notre exemple,
si *lm* est un objet de type *LevelManagement* tel que :
lowLevel = 2, midLevel = 10, highLevel = 20
alors on effectue `lm.getLevel(7);`

Oracle

On compare le résultat obtenu au résultat attendu :
c'est l'oracle.

Dans notre exemple, l'oracle est :

```
lm.getLevel(7) = Level.Mid
```

L'oracle est toujours une assertion.

En objet le langage des assertions peut être très riche :

- ✓ expression booléenne
- ✓ levée d'une exception
- ✓ appel d'une méthode sur tel objet avec tel paramètre (interactions)
- ✓ etc.

Verdict

On déduit de l'exécution de l'oracle si le test a réussi ou échoué.

C'est le **verdict**.

Verdict classique pour une assertion "booléenne" :

- ✓ elle vaut true : le test **pass**e ;
- ✓ elle vaut false : le test **échoue** ;
- ✓ il y a une levée d'exception pas prévue : **erreur**, le test est **inconclusif**.

Associer verdict et oracle

On aimerait déduire automatiquement le verdict de l'exécution du test (via l'oracle).

En première approche, avec les moyens du bord :

...

```
try {  
  if (lm.getLevel(7) == Level.Mid)  
    S.O.P("test passe");  
  else  
    S.O.P("test echoue");  
  catch (Exception e) {  
    S.O.P("erreur, test inconclusif");  
  }
```

Fixture

Avant d'exécuter l'oracle, il faut amener l'objet dans un contexte/état favorable.

Cette préparation du contexte = `fixture`, installation, `setUp` ;

Dans notre exemple : création de l'objet et positionnement de son état

```
LevelManagement lm = new LevelManagement();  
lm.setLevel(2, 10, 20);  
try { ... // oracle ... }
```

Cas de test

L'ensemble du test executable s'appelle un **cas de test**.

```
LevelManagement lm = new LevelManagement();
lm.setLevel(2, 10, 20);
try {
if (lm.getLevel(7) == Level.Mid)
S.O.P("test passe");
else
S.O.P("test echoue");
catch (Exception e) {
S.O.P("erreur, test inconclusif");
}
```

Suite de tests

On regroupe les cas de test par suite de tests :

- ✓ collection de cas de tests (abstraites ou exécutables) ;
- ✓ ou collection de suite de tests (abstraites ou exécutables).

Permet de :

- grouper des tests par concepts
- lancer des tests par paquets

Tests Statiques

Tests statiques

Lire, faire lire ou traiter par un outil d'analyse

- Traitement du code source sans exécution
 - Lectures croisées (en groupe), inspection, règles et protocoles précis
- Analyse d'anomalies
 - Incohérence des interfaces, de modules, pointeurs, défauts de portabilité ...
 - Utilisation de métriques

=> la présence d'anomalies révèle souvent des erreurs de logique

Mesures pour une bonne lisibilité du code

- ➔ Nombre d'instructions des opérations/méthodes
- ➔ Nombre d'opérations/méthodes par module/classes
- ➔ Nombre de variables/attributs par module/classe
- ➔ Couplage entre classes/modules
 - fan-out : nombre de modules appelés
 - fan-in : nombre de modules appelant le module à considérer.
 - Couplage fort entre modules/classes
- ➔ Taux de commentaires

Pas de panique, il existe des outils pour ce travail

Tests statiques

(plugin Metrics : <http://metrics.sourceforge.net/>)

Metric	Total	Mean	Std. Dev.	Maximum	Resource causing Maximur		
▶ Number of Static Methods (avg/max per type)	3	0,188	0,527	2	/org.eclipse.emf.examples	Number of Static Methods	type
▶ Total Lines of Code	3128					Total Lines of Code	compilatio
▶ Afferent Coupling (avg/max per packageFragm		12	14,855	33	/org.eclipse.emf.examples	Afferent Coupling	packageF
▶ Normalized Distance (avg/max per packageFra		0,259	0,073	0,333	/org.eclipse.emf.examples	Normalized Distance	packageF
▶ Number of Classes (avg/max per packageFrag	16	5,333	6,182	14	/org.eclipse.emf.examples	Number of Classes	compilatio
▶ Specialization Index (avg/max per type)		0,453	0,339	1,4	/org.eclipse.emf.examples	Specialization Index	type
▶ Instability (avg/max per packageFragment)		0,627	0,22	0,875	/org.eclipse.emf.examples	Instability	packageF
▶ Number of Attributes (avg/max per type)	44	2,75	3,961	17	/org.eclipse.emf.examples	Number of Attributes	type
▶ Number of Packages	3					Number of Packages	packageF
▶ Method Lines of Code (avg/max per method)	1500	5,792	10,767	127	/org.eclipse.emf.examples	New Methods Lines of Code	method
▶ Weighted methods per Class (avg/max per typ	583	36,438	22,671	96	/org.eclipse.emf.examples	Weighted methods per Class	type
▶ Number of Overridden Methods (avg/max per	17	1,062	0,658	3	/org.eclipse.emf.examples	Number of Overridden Methods	type
▶ Number of Static Attributes (avg/max per type	21	1,312	1,31	4	/org.eclipse.emf.examples	Number of Static Attributes	type
▶ Nested Block Depth (avg/max per method)		1,139	0,469	4	/org.eclipse.emf.examples	Nested Block Depth	method
▶ Number of Methods (avg/max per type)	256	16	10,137	51	/org.eclipse.emf.examples	Number of Methods	type
▶ Lack of Cohesion of Methods (avg/max per typ		0,301	0,327	0,924	/org.eclipse.emf.examples	Lack of Cohesion of Methods	type
▶ McCabe Cyclomatic Complexity (avg/max per		2,251	3,717	54	/org.eclipse.emf.examples	McCabe Cyclomatic Complexity	method
▶ Number of Parameters (avg/max per method)		0,676	0,948	3	/org.eclipse.emf.examples	Number of Parameters	method
▶ Abstractness (avg/max per packageFragment)		0,41	0,395	0,944	/org.eclipse.emf.examples	Abstractness	packageF
▶ Number of Interfaces (avg/max per packageFra	16	5,333	7,542	16	/org.eclipse.emf.examples	Number of Interfaces	compilatio
▶ Efferent Coupling (avg/max per packageFragm		11	6,481	17	/org.eclipse.emf.examples	Efferent Coupling	packageF
▶ Number of Children (avg/max per type)	10	0,625	0,992	3	/org.eclipse.emf.examples	Number of Children	type
▶ Depth of Inheritance Tree (avg/max per type)		5,062	1,784	8	/org.eclipse.emf.examples	Depth of Inheritance Tree	type

Tests stati

(plugin Metrics : <http://metr>

Metric	Total	Mean	Std. Dev.	Maximum	Resource c
▶ Number of Static Methods (avg/max per type)	3	0,188	0,527	2	/org.eclips
▶ Total Lines of Code	3128				
▶ Afferent Coupling (avg/max per packageFragm		12	14,855	33	/org.eclips
▶ Normalized Distance (avg/max per packageFra		0,259	0,073	0,333	/org.eclips
▶ Number of Classes (avg/max per packageFrag	16	5,333	6,182	14	/org.eclips
▶ Specialization Index (avg/max per type)		0,453	0,339	1,4	/org.eclips
▶ Instability (avg/max per packageFragment)		0,627	0,22	0,875	/org.eclips
▶ Number of Attributes (avg/max per type)	44	2,75	3,961	17	/org.eclips
▶ Number of Packages	3				
▶ Method Lines of Code (avg/max per method)	1500	5,792	10,767	127	/org.eclips
▶ Weighted methods per Class (avg/max per typ	583	36,438	22,671	96	/org.eclips
▶ Number of Overridden Methods (avg/max per	17	1,062	0,658	3	/org.eclips
▶ Number of Static Attributes (avg/max per type	21	1,312	1,31	4	/org.eclips
▶ Nested Block Depth (avg/max per method)		1,139	0,469	4	/org.eclips
▶ Number of Methods (avg/max per type)	256	16	10,137	51	/org.eclips

Number of Static Methods	type
Total Lines of Code	compilationUnit
Afferent Coupling	packageFragment
Normalized Distance	packageFragment
Number of Classes	compilationUnit
Specialization Index	type
Instability	packageFragment
Number of Attributes	type
Number of Packages	packageFragmentR
New Methods Lines of Code	method
Weighted methods per Class	type
Number of Overridden Methods	type
Number of Static Attributes	type
Nested Block Depth	method
Number of Methods	type
Lack of Cohesion of Methods	type
McCabe Cyclomatic Complexity	method
Number of Parameters	method
Abstractness	packageFragment
Number of Interfaces	compilationUnit

Number of Classes : Total number of classes in the selected scope

Number of Children : Total number of direct subclasses of a class. ...

Number of Interfaces : Total number of interfaces in the selected scope

Depth of Inheritance Tree (DIT) : Distance from class Object in the inheritance hierarchy.

Number of Overridden Methods (NORM) : Total number of methods in the selected ...

McCabe Cyclomatic Complexity : Counts the number of flows through a piece of code.

Weighted Methods per Class (WMC) : Sum of the McCabe Cyclomatic Complexity for all methods in a class

Assurer une bonne lisibilité du code

→ Complexité cyclomatique d'une méthode

- Définition

- Nombre de chemins linéairement indépendants qu'il est possible d'emprunter dans cette méthode
 - ↪ Nombre de points de décision de la méthode : if, case, while, ... + 1 (le chemin principal)

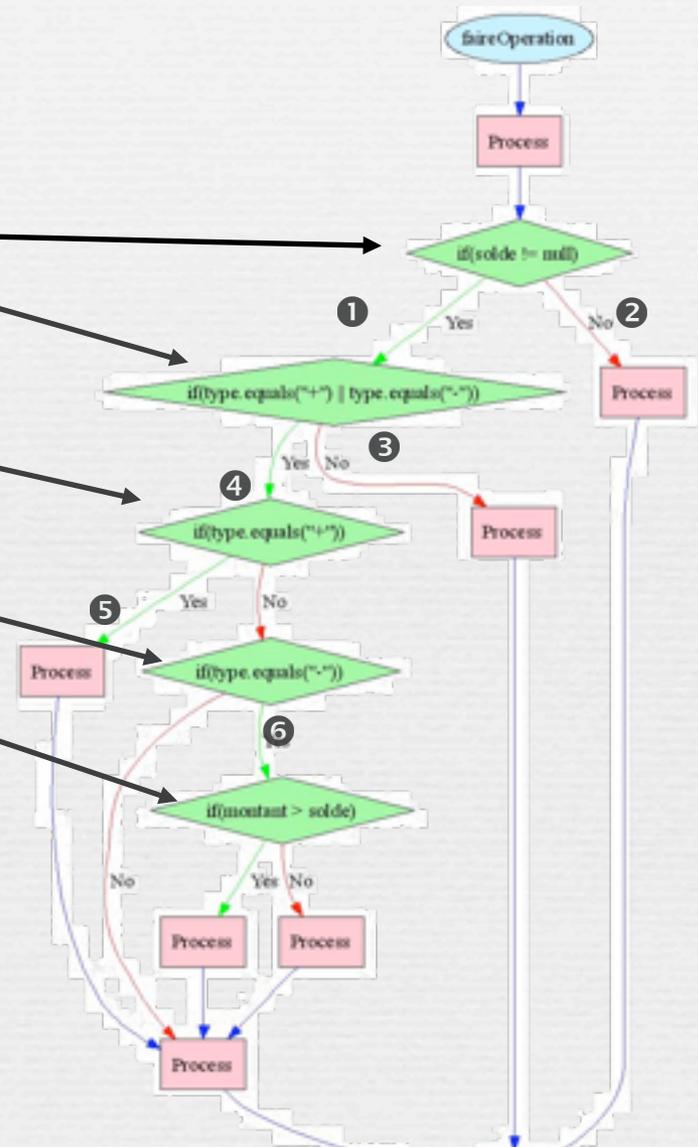
- Interprétation

- Une méthode avec une haute complexité cyclomatique
 - ↪ plus difficile à comprendre et à maintenir
 - ↪ > à 30 : refactoriser la méthode
 - ↪ < à 30 : acceptable si suffisamment de tests
- La complexité cyclomatique est liée à la notion de « couverture de code »
 - ↪ Nombre de tests unitaires = sa complexité cyclomatique

↪ Un chemin = un test

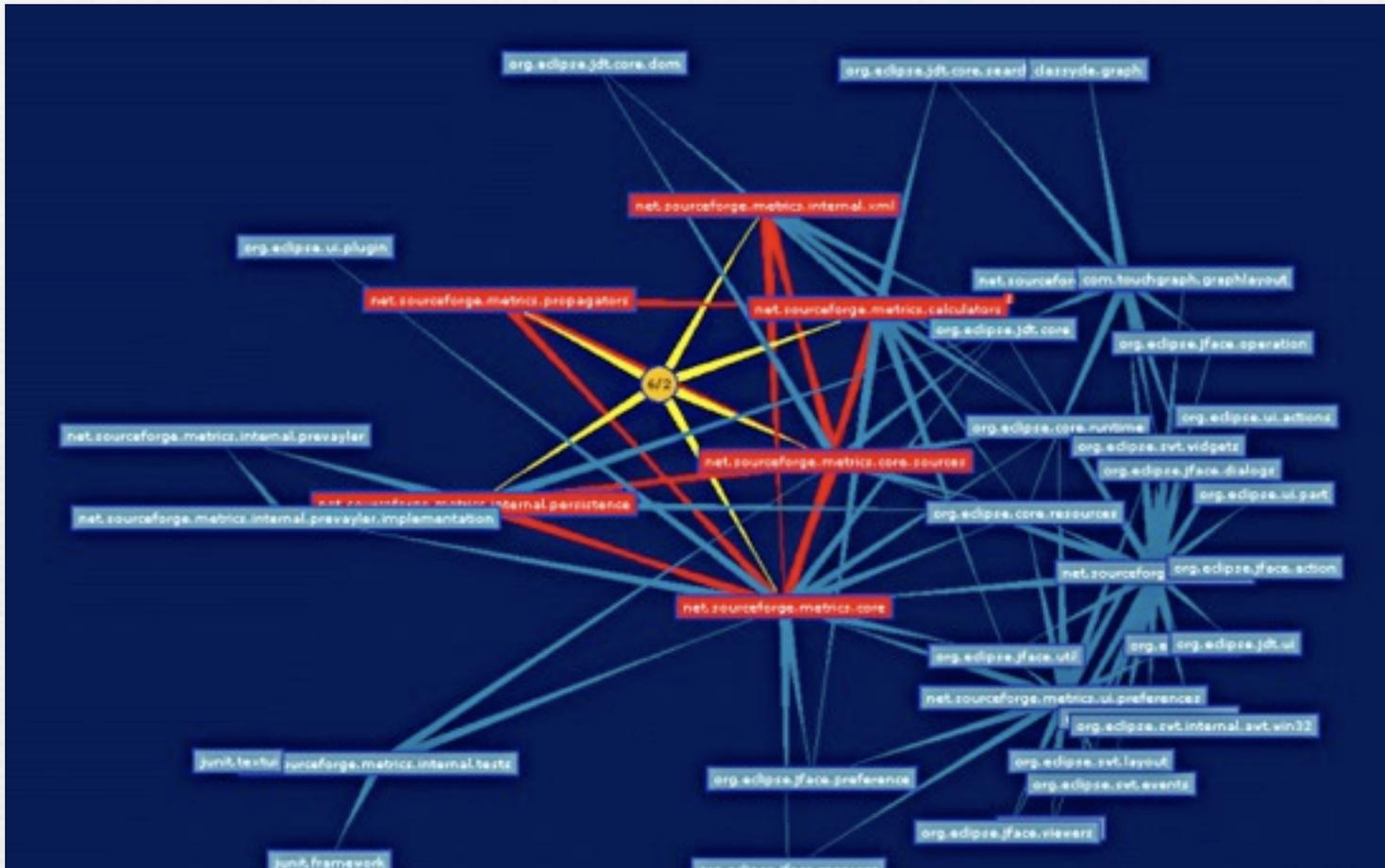
Complexité cyclomatique d'une méthode

```
package banque;  
  
public class Banque {  
    private Double solde;  
  
    public void faireOperation(  
        String type, double montant) {  
        System.out.println("Début d'opération.");  
        if(solde != null) {  
            if(type.equals("+") || type.equals("-"))  
            {  
                if(type.equals("+")) {  
                    solde += montant;  
                }  
                if(type.equals("-")) {  
                    if(montant > solde)  
                    {  
                        System.err.println("!!!");  
                    }  
                    else {  
                        solde -= montant;  
                    }  
                }  
            }  
            else {  
                System.err.println("...");  
            }  
            else {  
                System.err.println(".");  
            }  
        }  
        System.out.println("Fin d'opération.");  
    }  
}
```



Tests statiques

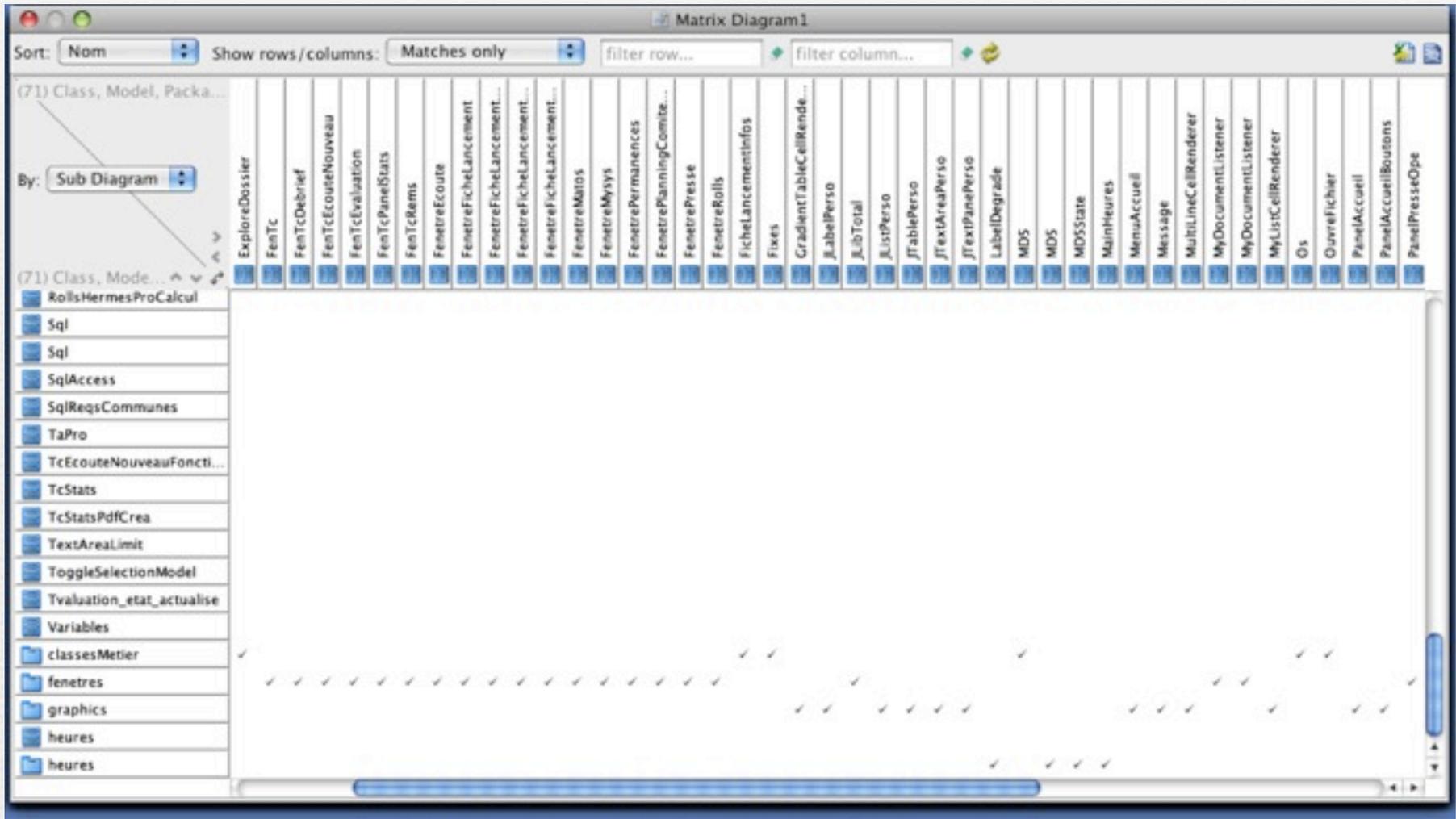
(plugin Metrics : <http://metrics.sourceforge.net/>)



Le graphe de dépendances des packages est analysé. Les packages fortement connectés sont colorés en rouge. Les autres packages ne participant pas à des cycles sont de couleur bleue.

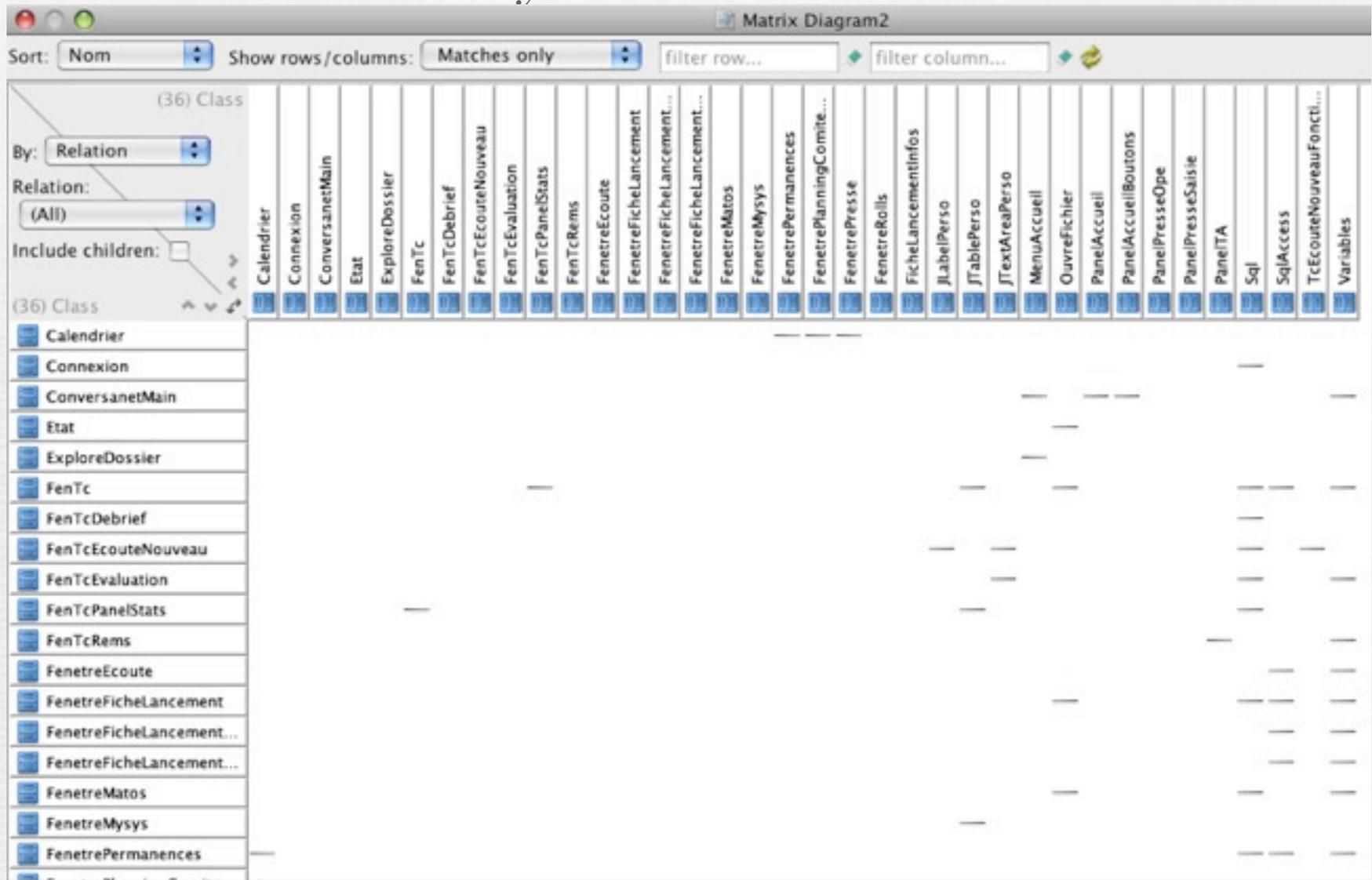
Tests statiques

Analyse de modèles avec VP



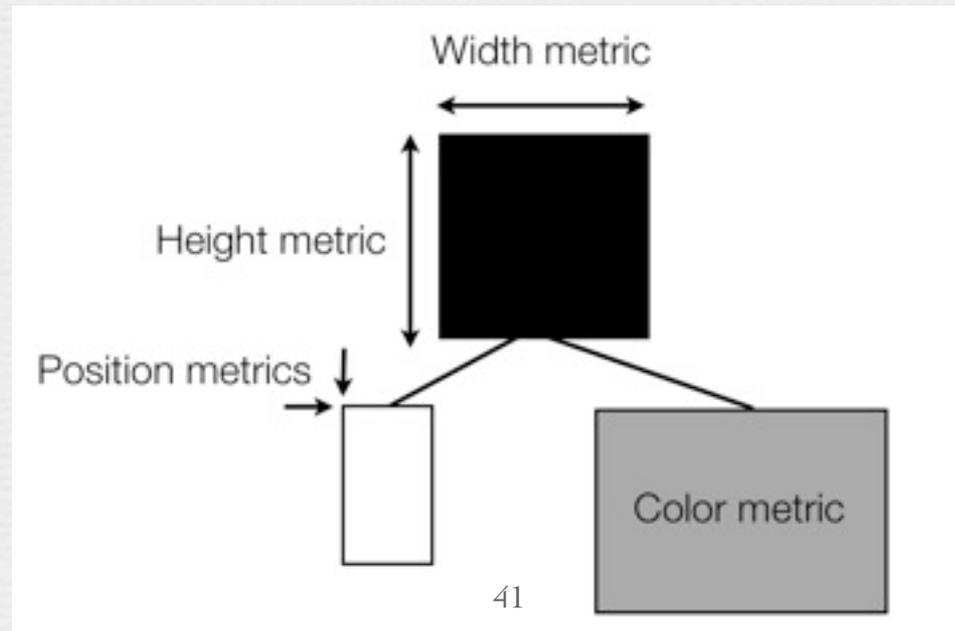
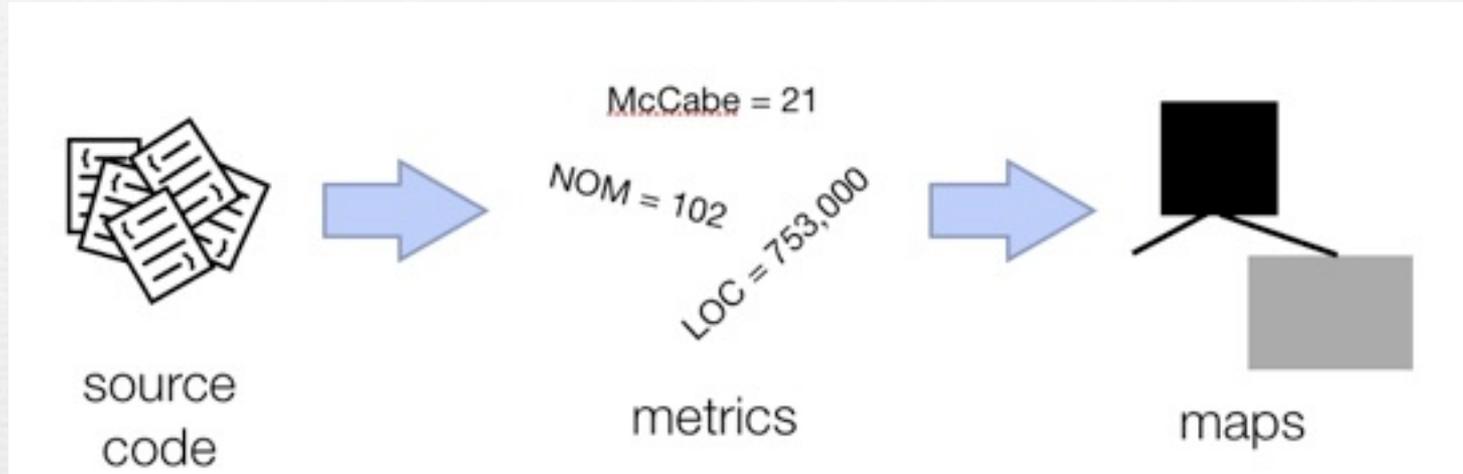
Tests statiques

Analyse de modèles avec VP



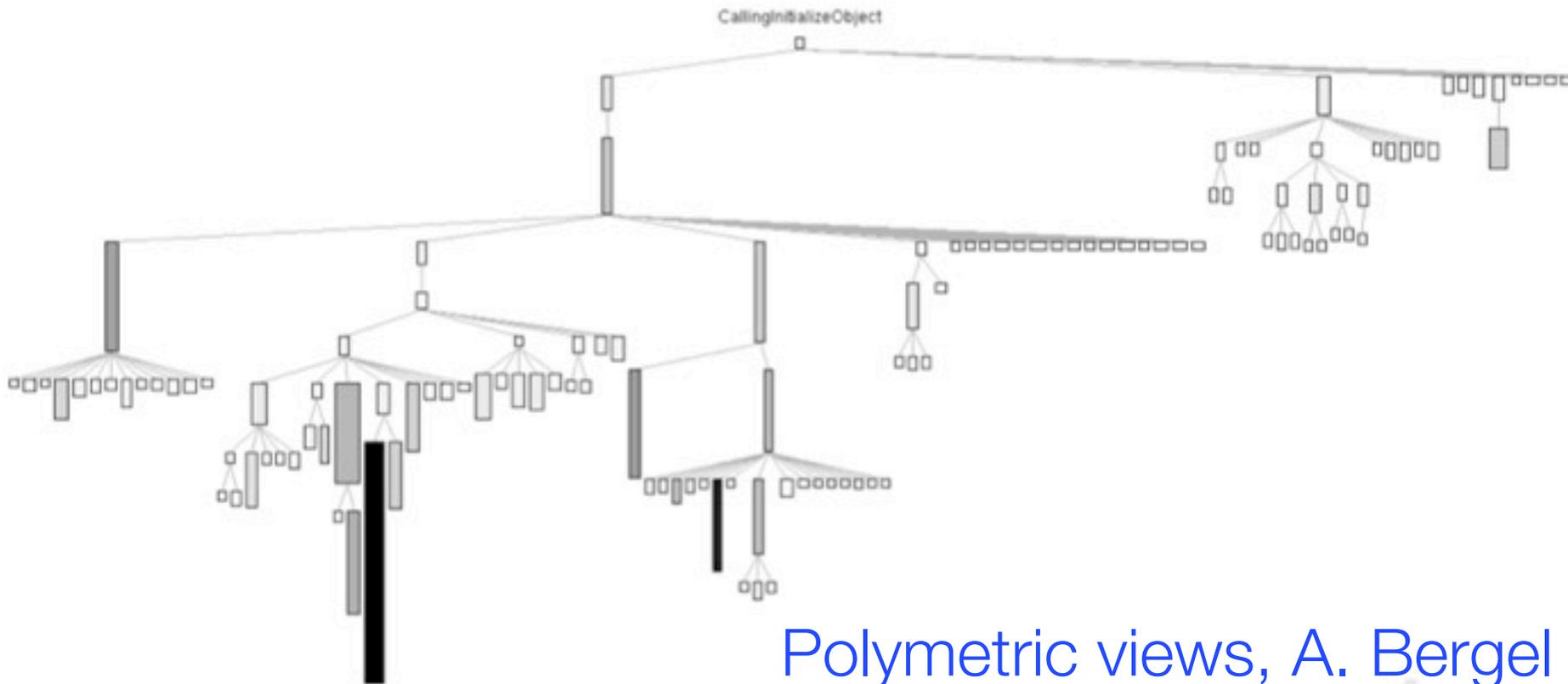
Tests statiques

Autres Visualisations



Tests statiques

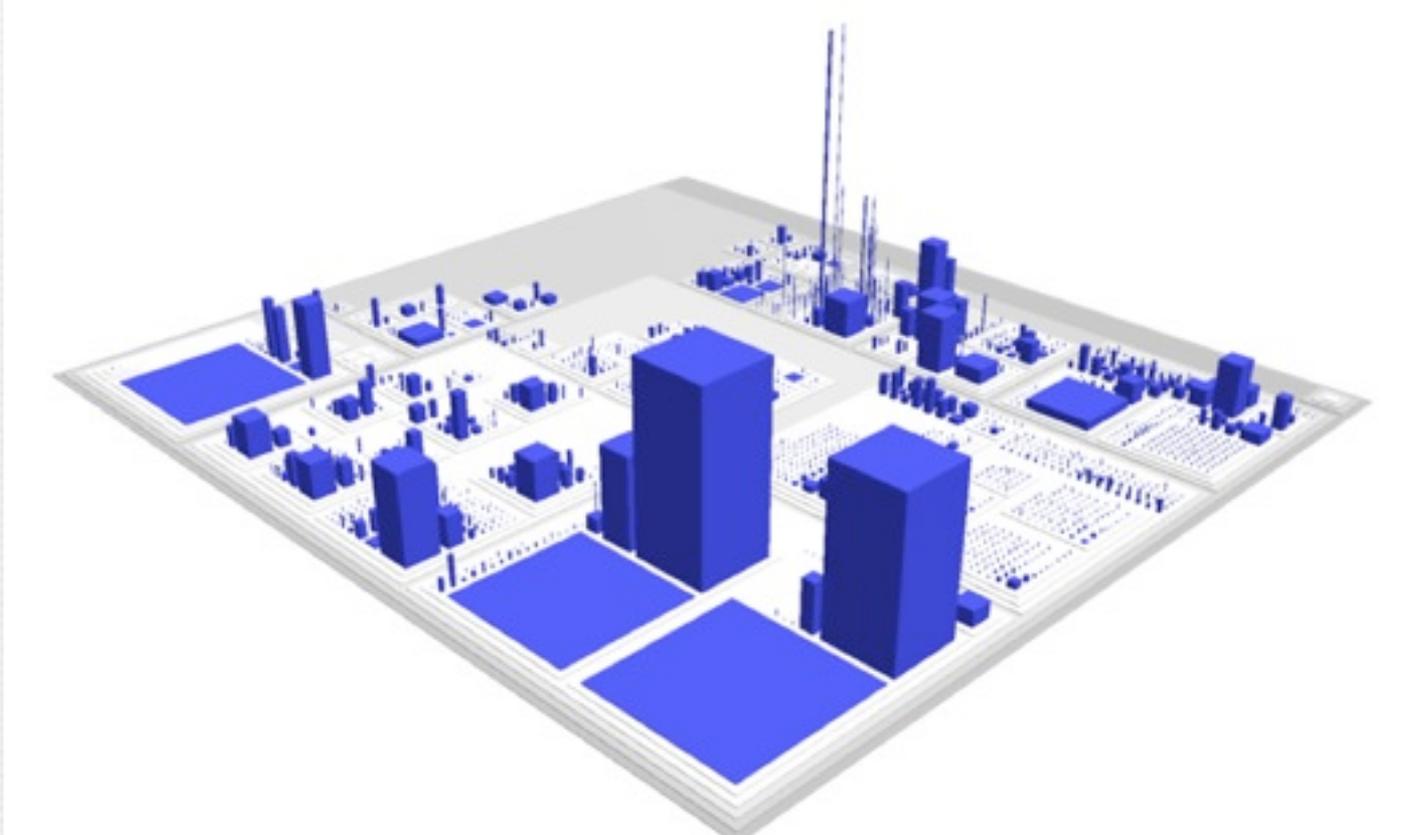
Autres Visualisations



Polymetric views, A. Bergel

Tests statiques

Autres Visualisations



CodeCity (Wettel, Univ Lugano)

Limites du test

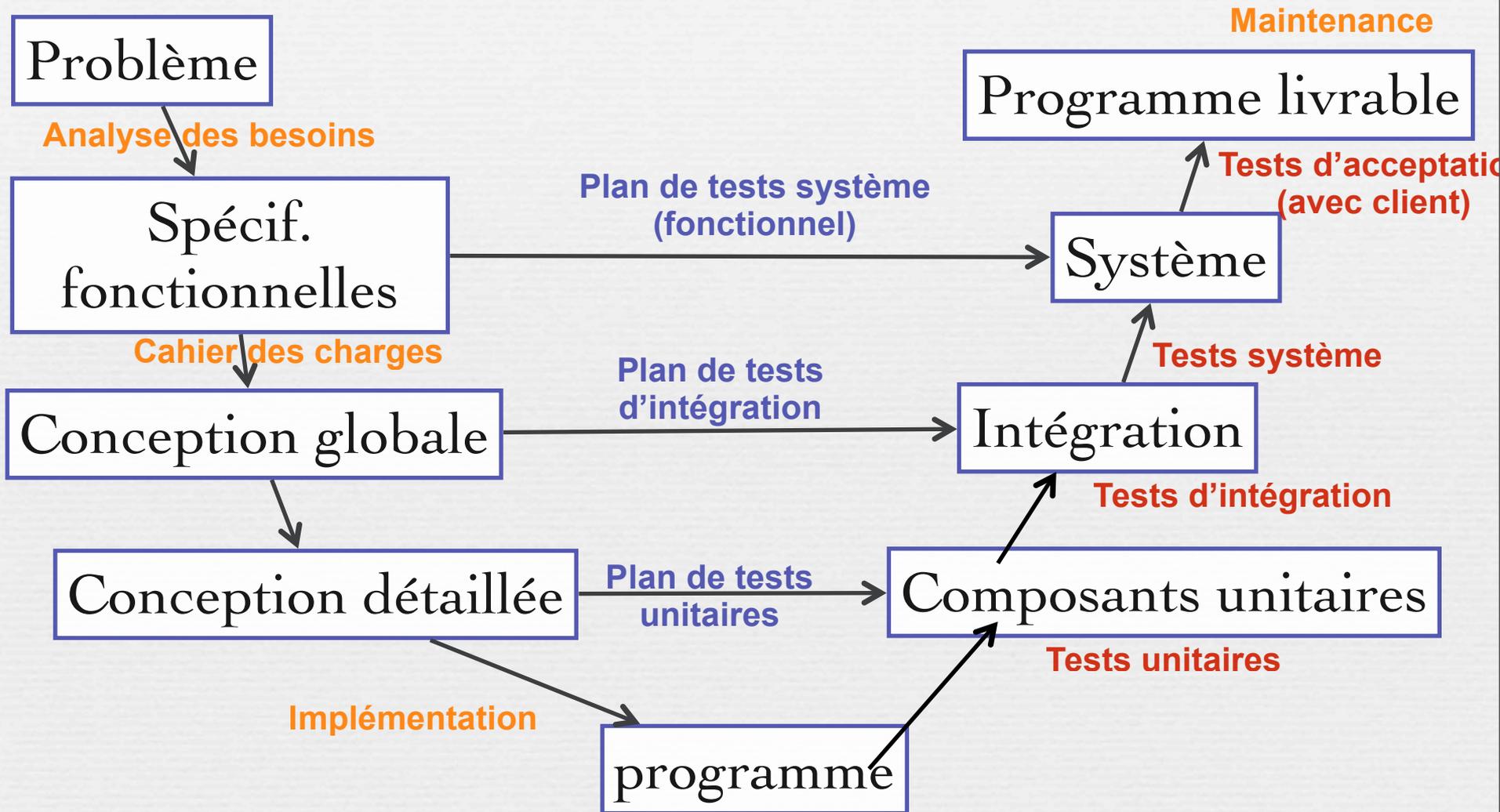
- ➔ L'espace des entrées - *La complexité*
- ➔ Les séquences d'exécution - *La complexité*
- ➔ Sensibilité aux fautes – Transformation entre le *fini* et *l'infini*
- ➔ Tester un programme permet de montrer la présence de fautes mais en aucun cas leur absence.
- ➔ Les tests basés sur une *implémentation* ne peuvent révéler des omissions car le code manquant ne peut pas être testé
- ➔ Comment être sûr qu'un système de test est correct ...
il faut le tester?

Hiérarchisation et Types de Tests

Types de tests

- ➔ Tests système/fonctionnels (test boîte noire)
 - Utilise la description des fonctionnalités du programme
 - Provenant des spécifications (scénarii, uses cases)
- ➔ Tests structurels (test boîte blanche)
 - Utilise la structure interne du programme
- ➔ Tests de (non) régression (après modifications)
 - Correction et évolution ne créent pas d'anomalies nouvelles
- ➔ Tests de robustesse
 - Cas de tests correspondant à des entrées non valides
- ➔ Tests de performance (application intégrée dans son environnement)
 - load testing : résistance à la montée en charge
 - stress testing : résistance aux demandes de ressources anormales

Hiérarchisation des tests dans le cycle en V



Diagrammes UML et Tests

→ Niveau Application (spécification)

- Diagramme des cas d'utilisation Tests Système
- Diagramme de classes : test des associations, des agrégations

- multiplicité,

- création, destruction Tests d'intégration

- Diagramme de séquence : test de séquences

- construction d'un graphe de flot

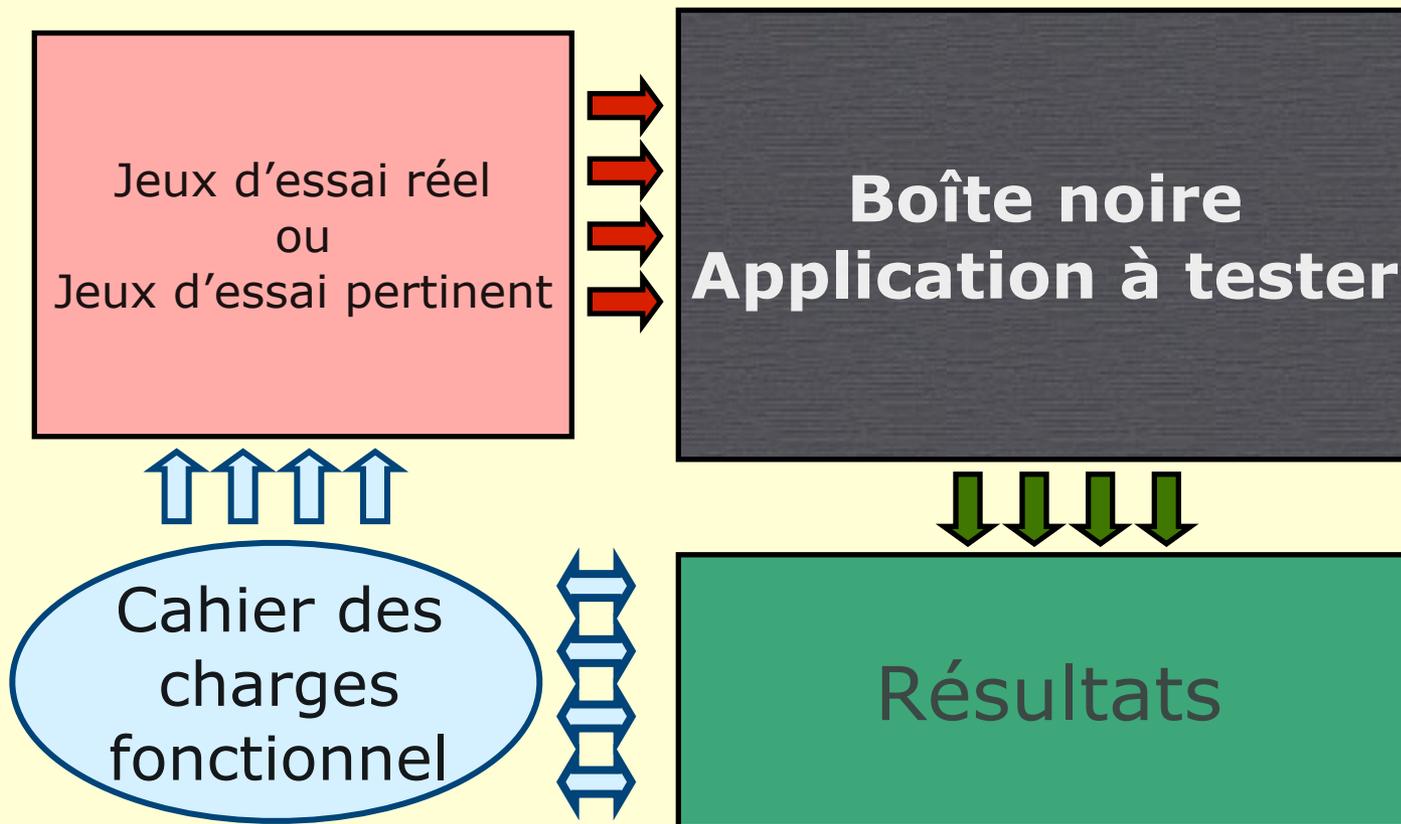
→ Niveau Classes (conception détaillée)

- Classes détaillées Tests d'intégration
- Diagrammes de machine à états Tests unitaire

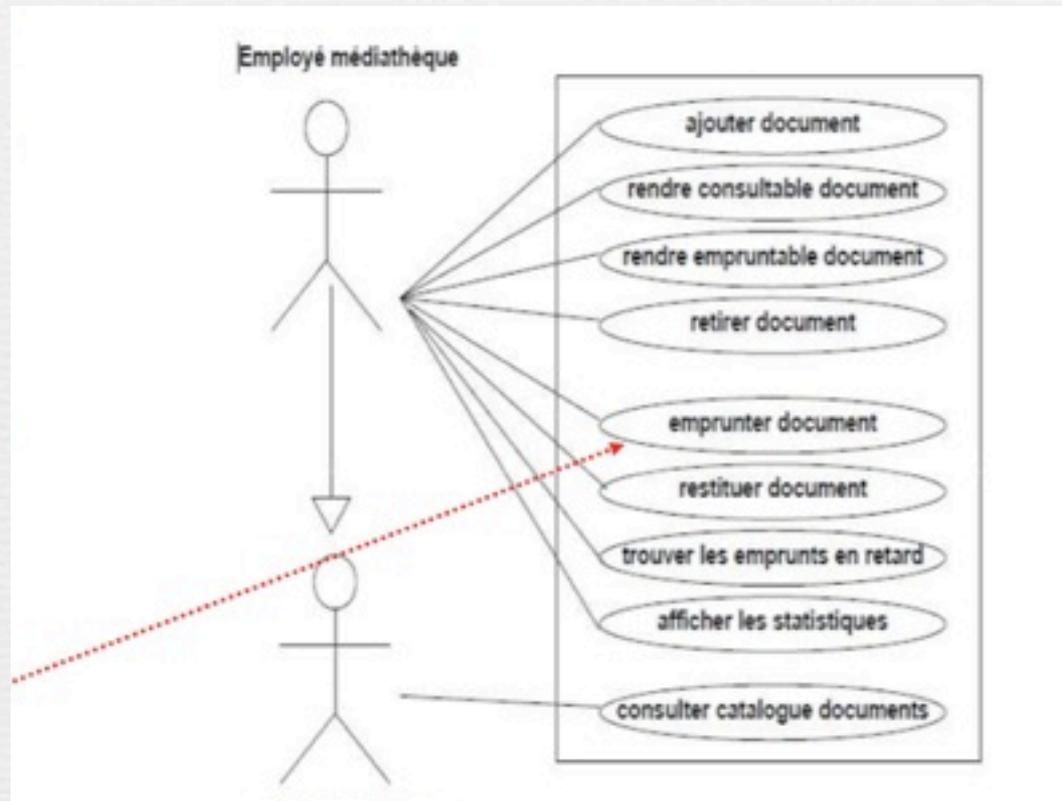
Test Système (fonctionnel)

vérifier que les fonctions correspondant aux attentes sont
bien atteintes

Environnement utilisateur cible



Tests fonctionnels & UML



Tests fonctionnels & UML

Données d'entrée

client: peut être inscrit ou non;

emprunts: déjà effectués par le client

- existe-t-il un emprunt en retard ?
- le nombre d'emprunts déjà effectués correspond-il au nombre maximum de ce client ?

document:

- existe?
- empruntable ou consultable?,
- déjà emprunté ou disponible?

Tests fonctionnels & UML

Données de sortie

Emprunt accepté ou refusé.

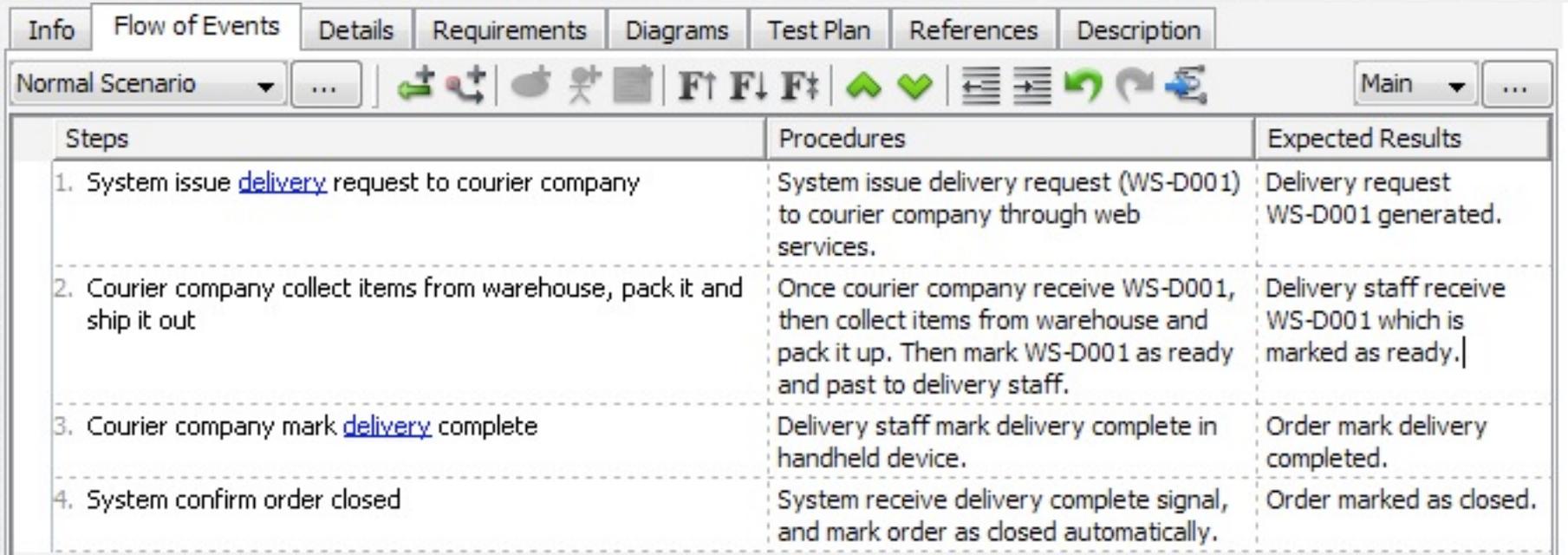
Remarque: la définition des jeux de tests de validation pour le cas d'utilisation `emprunter document` permet de soulever au moins les questions suivantes (à poser au client):

- un abonné qui n'est pas à jour de sa cotisation peut-il tout de même emprunter un document?
- doit-il être considéré comme un client au tarif normal tant qu'il n'a pas renouvelé son abonnement?
- ou doit-il se réabonner avant de pouvoir emprunter un document?

D'une manière générale, la préparation des jeux de tests permet de lever les ambiguïtés et réparer des oublis.

Use cases et Tests

→ Pour chaque utilisation, sélectionner les scénarios et définir les tests correspondants.



The screenshot shows a software testing tool interface with a menu bar (Info, Flow of Events, Details, Requirements, Diagrams, Test Plan, References, Description) and a toolbar with various icons. Below the toolbar is a table with three columns: Steps, Procedures, and Expected Results. The table contains four rows of test data.

Steps	Procedures	Expected Results
1. System issue delivery request to courier company	System issue delivery request (WS-D001) to courier company through web services.	Delivery request WS-D001 generated.
2. Courier company collect items from warehouse, pack it and ship it out	Once courier company receive WS-D001, then collect items from warehouse and pack it up. Then mark WS-D001 as ready and past to delivery staff.	Delivery staff receive WS-D001 which is marked as ready.
3. Courier company mark delivery complete	Delivery staff mark delivery complete in handheld device.	Order mark delivery completed.
4. System confirm order closed	System receive delivery complete signal, and mark order as closed automatically.	Order marked as closed.

<http://www.visual-paradigm.com/product/vpuml/tutorials/testingprocedure.jsp>

Tests fonctionnels

<http://seleniumhq.org/docs/>

<http://watir.com>

Une démonstration...

<http://www.opensourcetesting.org>

Types de Tests

Tests Unitaires

Runs: 27/27 ❌ Errors: 0 ❌ Failures: 2

- ▶ warehouseTest.OrderInteractionMockTester [Runner: JUnit 4] (0,295 s)
- ▶ bergelExemple.HotDrawTest [Runner: JUnit 4] (0,054 s)
- ▼ income.test.IncomeCalculatorTest [Runner: JUnit 4] (0,011 s)
 - testCalc1 (0,005 s)
 - testNoCalc (0,000 s)
 - testNoPosition (0,003 s)
 - testCalc2 (0,000 s)
- ▶ org.easymock.developpez.exemple.SimpleServiceTest [Runner: JUnit 4] (0,003 s)
- ▼ warehouseTest.OrderStateTester [Runner: JUnit 4] (0,085 s)
 - testOrderIsFilledIfEnoughInWarehouse (0,085 s)
 - testOrderDoesNotRemoveIfNotEnough (0,000 s)
- ▼ org.easymock.samples.ExampleTest [Runner: JUnit 4] (0,002 s)
 - testRemoveNonExistingDocument (0,002 s)

exemple
JUnit

Tests Unitaires

(déjà étudiés en AP)

➔ Tester une unité logicielle isolée du reste du système

- Plus petit composant compilable
- Pour un langage procédural : unité de test = procédure
- Pour un langage objet : unité de test = classe
- Test de l'**interface**
- Les unités sont-elles suffisamment spécifiées ?
- Le code est-il lisible, maintenable ...?

➔ Importance de la notion de contrats (pré/post)

Types de Tests

Tests d'intégration

Tests d'intégration

- ✓ Différents modules d'une application peuvent fonctionner unitairement, leur intégration, entre eux ou avec des services tiers, peut engendrer des dysfonctionnements.
- ✓ Il est souvent impossible de réaliser les tests unitaires dans l'environnement cible avec la totalité des modules à disposition.
- ➔ Les tests d'intégration ont pour objectif de créer une version complète et cohérente du logiciel (avec l'intégralité des modules testés unitairement) et de garantir sa bonne exécution dans l'environnement cible.

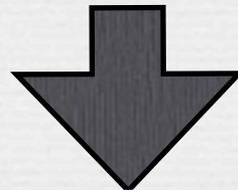
Tests d'intégration

Objectif

Vérifier les interactions entre composants unitaires

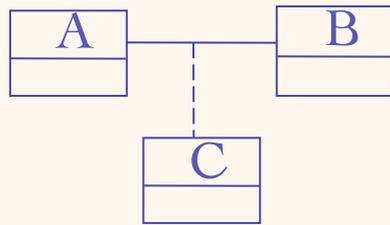
Difficultés principales de l'intégration

- Interfaces floues
- Implantation non conforme à la spécification
- Réutilisation de composants

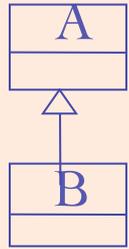
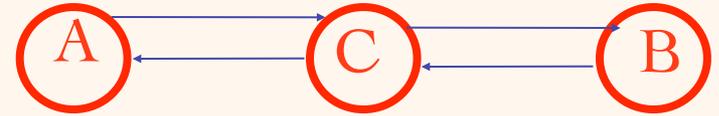


- 1) modéliser la structure de dépendances entre chaque composant et son environnement (graphe de dépendance des tests)
- 2) Choisir un ordre pour intégrer (assembler)

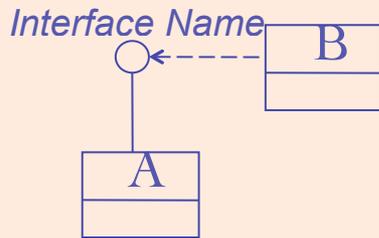
Graphe de dépendance : construction



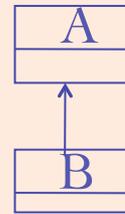
association class



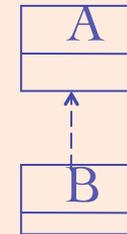
inheritance



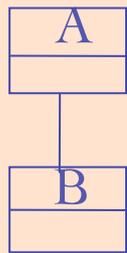
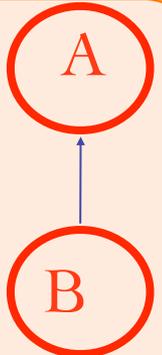
Interfaces



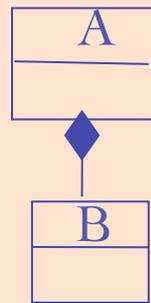
navigability



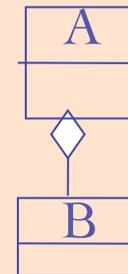
dependency



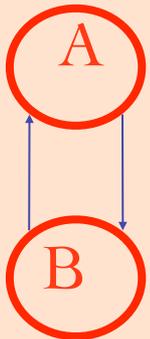
association



composition



aggregation



Compilateur GNU pour Eiffel :

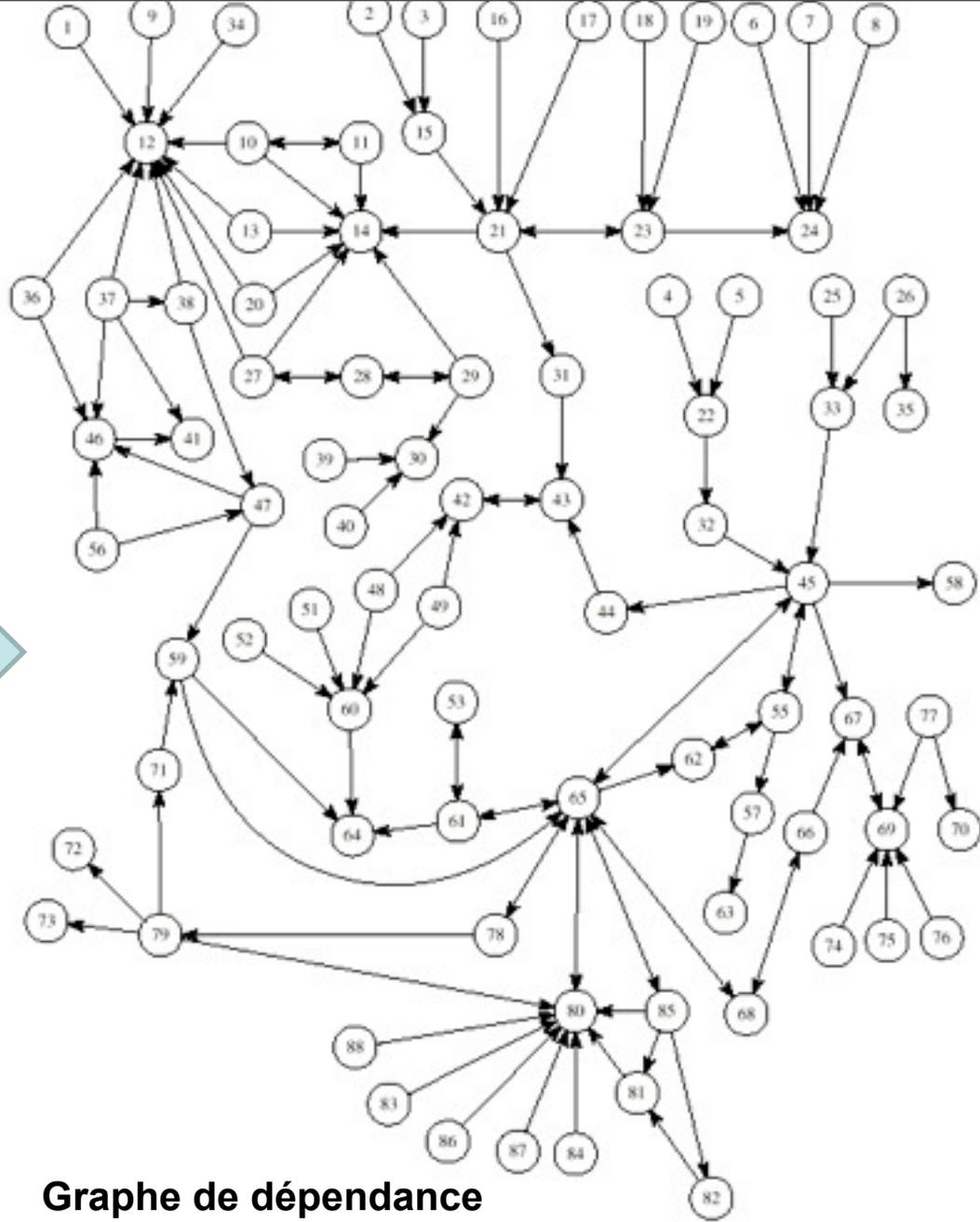
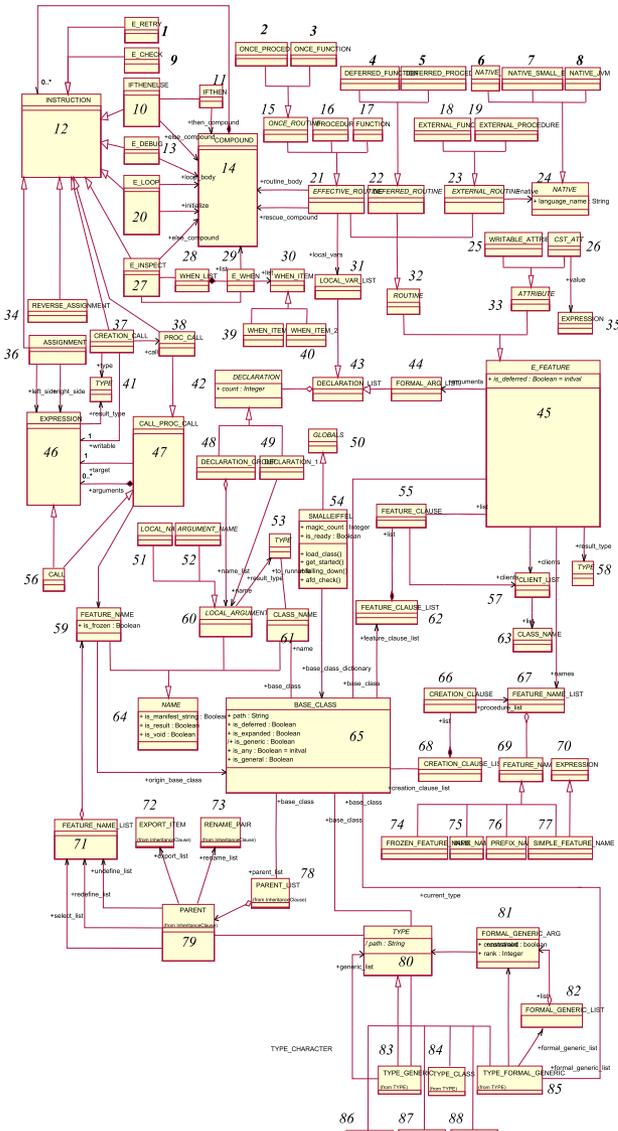


Diagramme UML

Graphe de dépendance

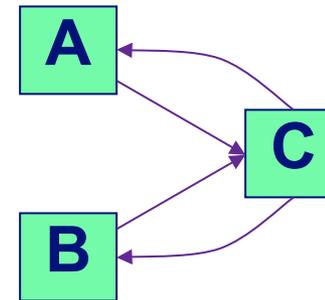
Test d'intégration : les interdépendances

- ➔ Une solution simple consiste à contraindre le concepteur
 - pas de boucle dans l'architecture
 - c'est souvent possible
 - **mais** les optimisations locales ne sont pas toujours optimales globalement
 - **mais** concevoir des composants interdépendants est souvent naturel



Bouchon de test

- Bouchon : une unité qui
o simule le comportement d'une unité



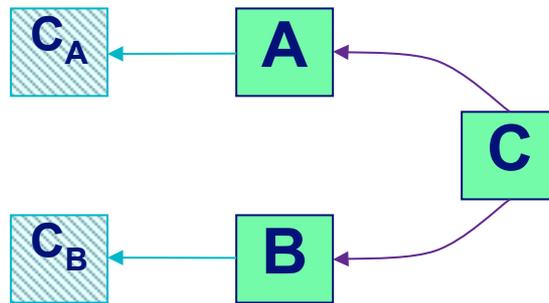
CFC

(Diffusion
Libre)

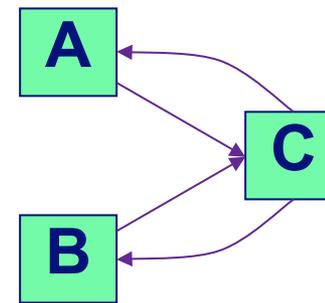


Bouchon de test

- Bouchon : une unité qui
o simule le comportement d'une unité



Bouchon spécifique



CFC

(Diffusion
Libre)

Tests d'intégration

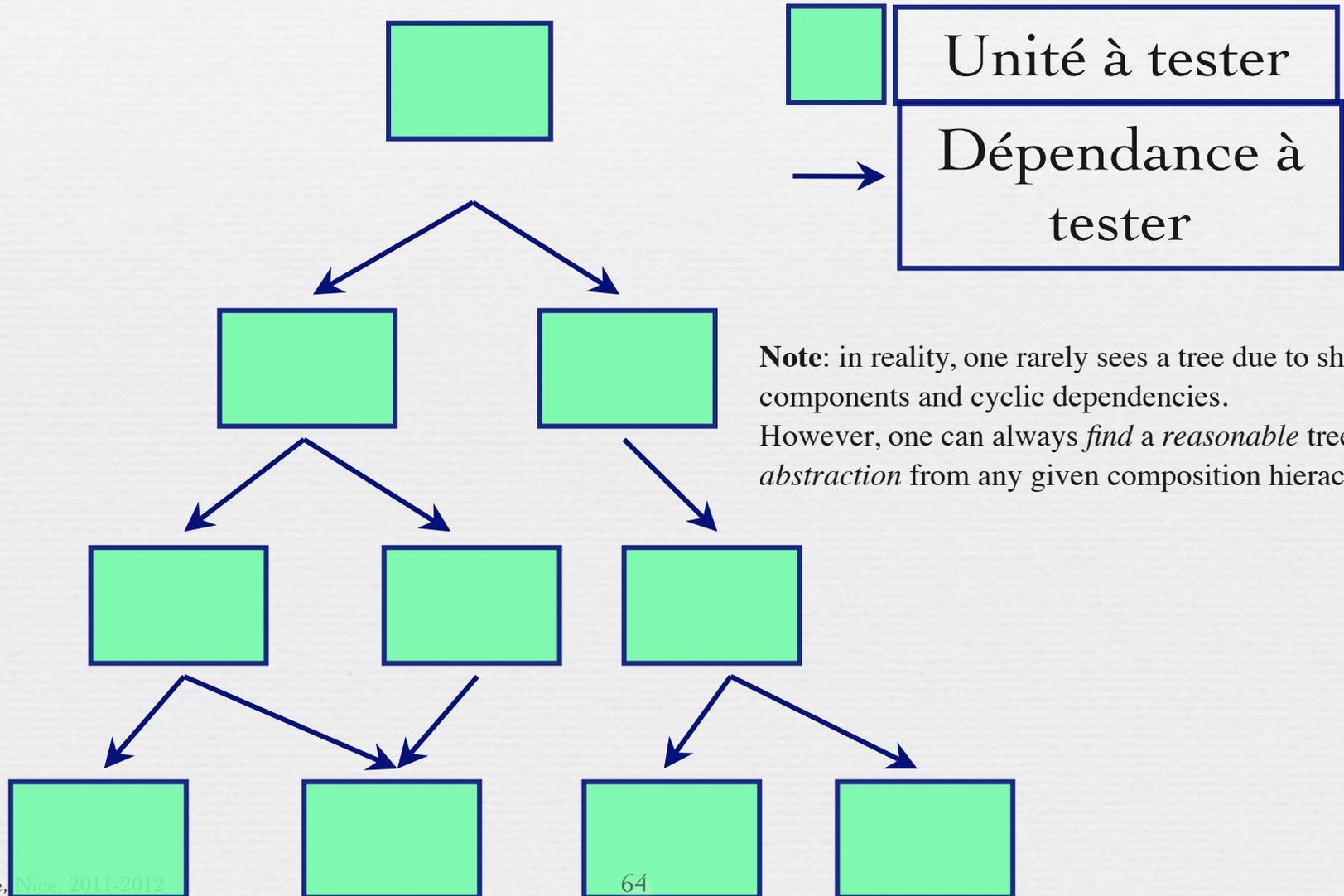
→ Architecture des dépendances

Note: in reality, one rarely sees a tree due to shared components and cyclic dependencies.

However, one can always *find a reasonable tree abstraction* from any given composition hierarchy.

Tests d'intégration

→ Architecture des dépendances



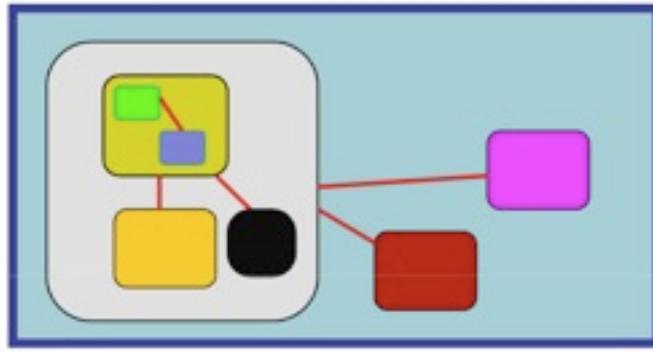
Stratégies

- ➔ Big-bang : tout est testé ensemble (peu recommandé)
- ➔ Top-down (peu courant)
- ➔ Bottom-up (la plus classique)

Intégration - Big-Bang

Intégration de tous les composants à tester en une seule étape. (intégration massive)

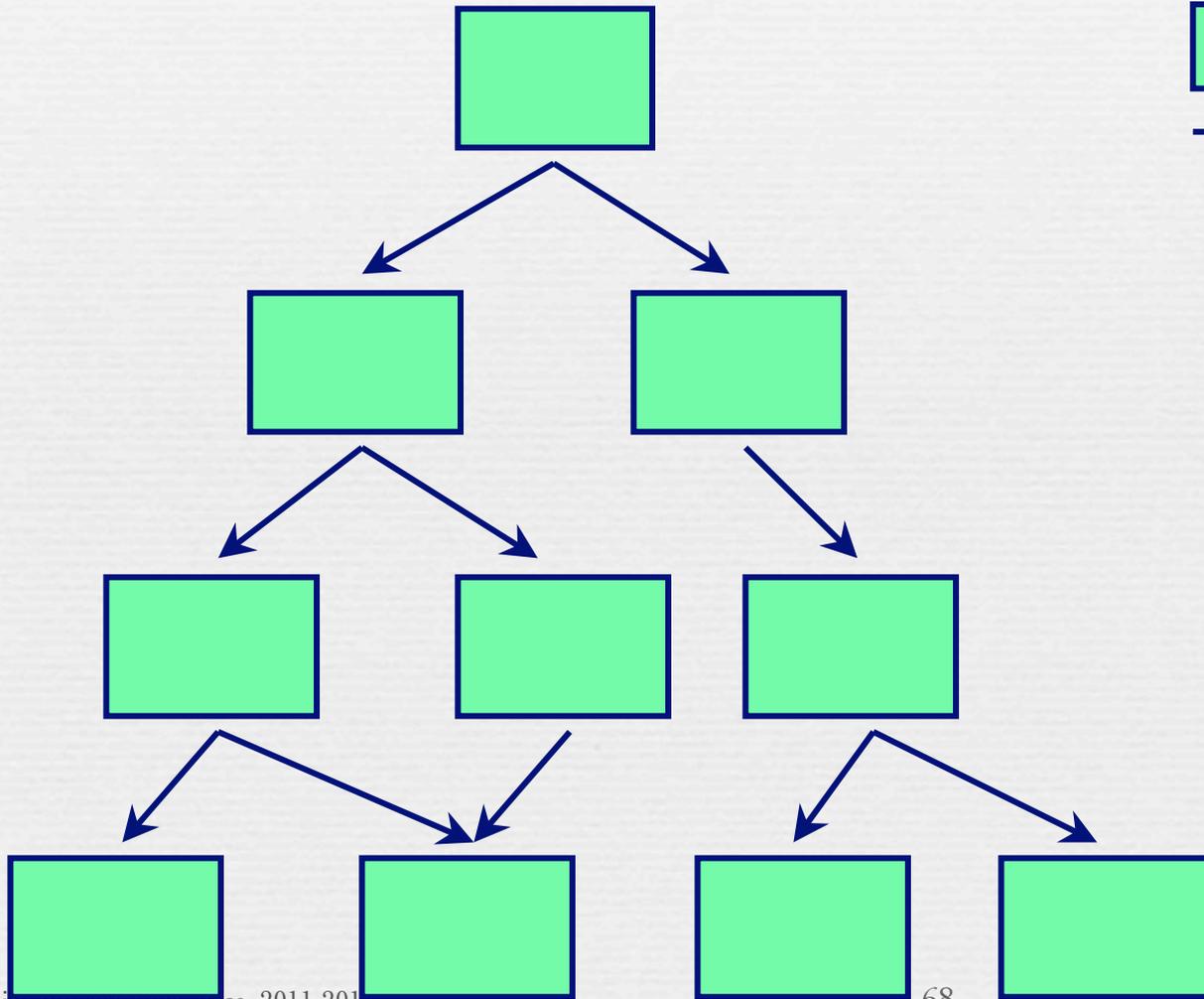
Tests à l'interface du système



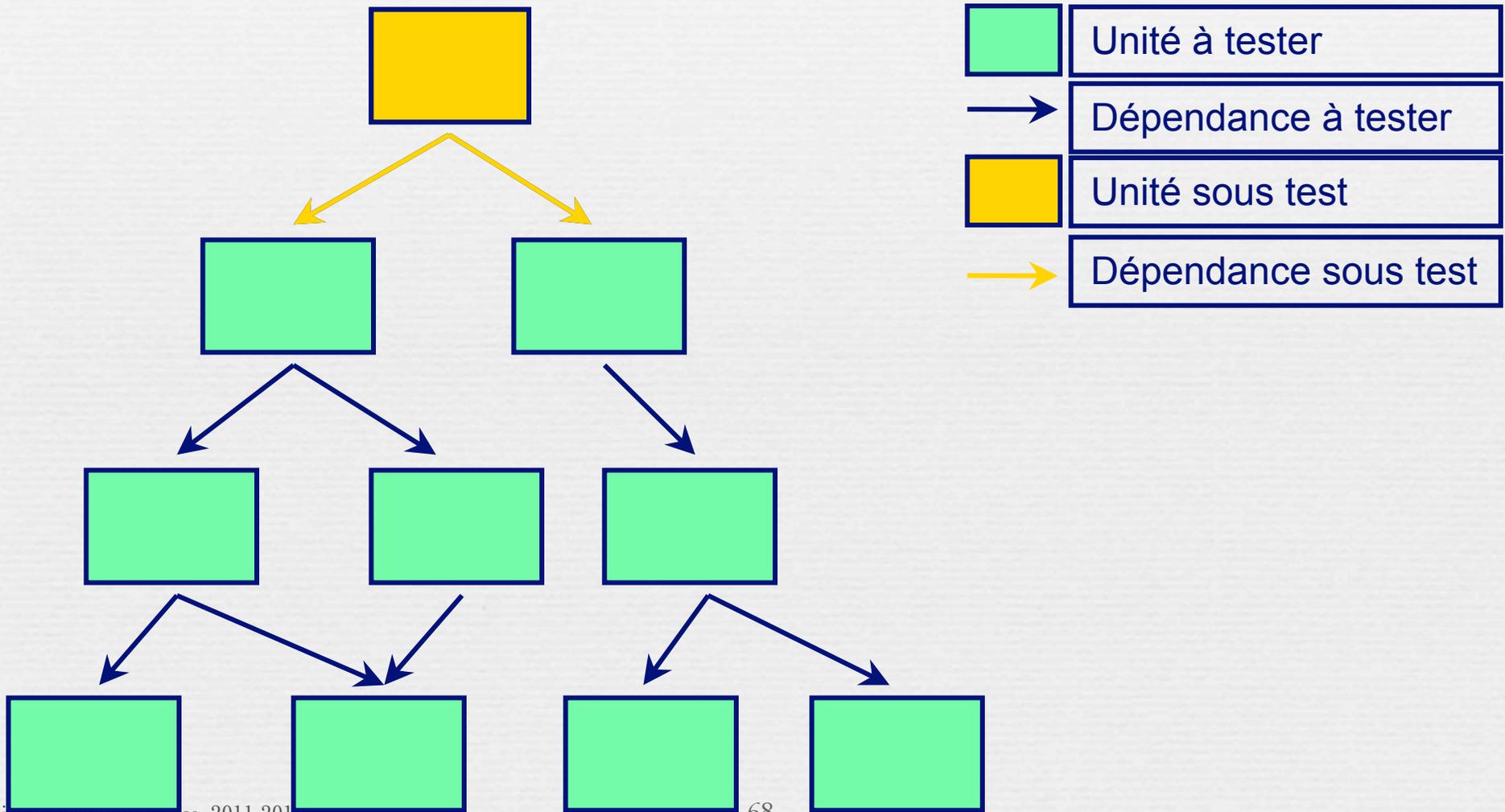
Principaux Problèmes:

- Les tests produisent des erreurs : Quelle en est la cause?
- La complexité induit des tests manquants
- Les tests ne commencent que lorsque tous les composants ont été «codés».

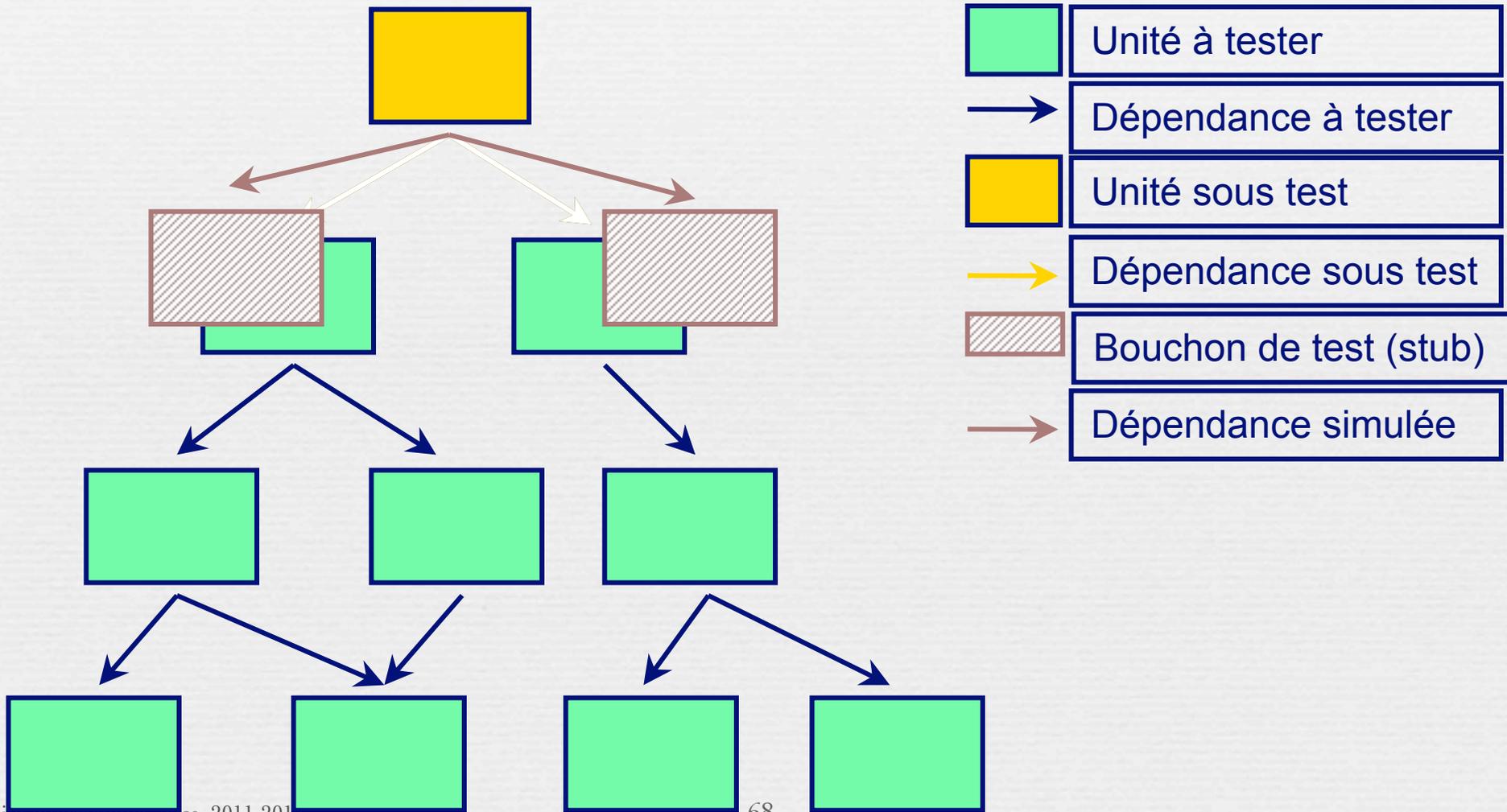
Approche descendante



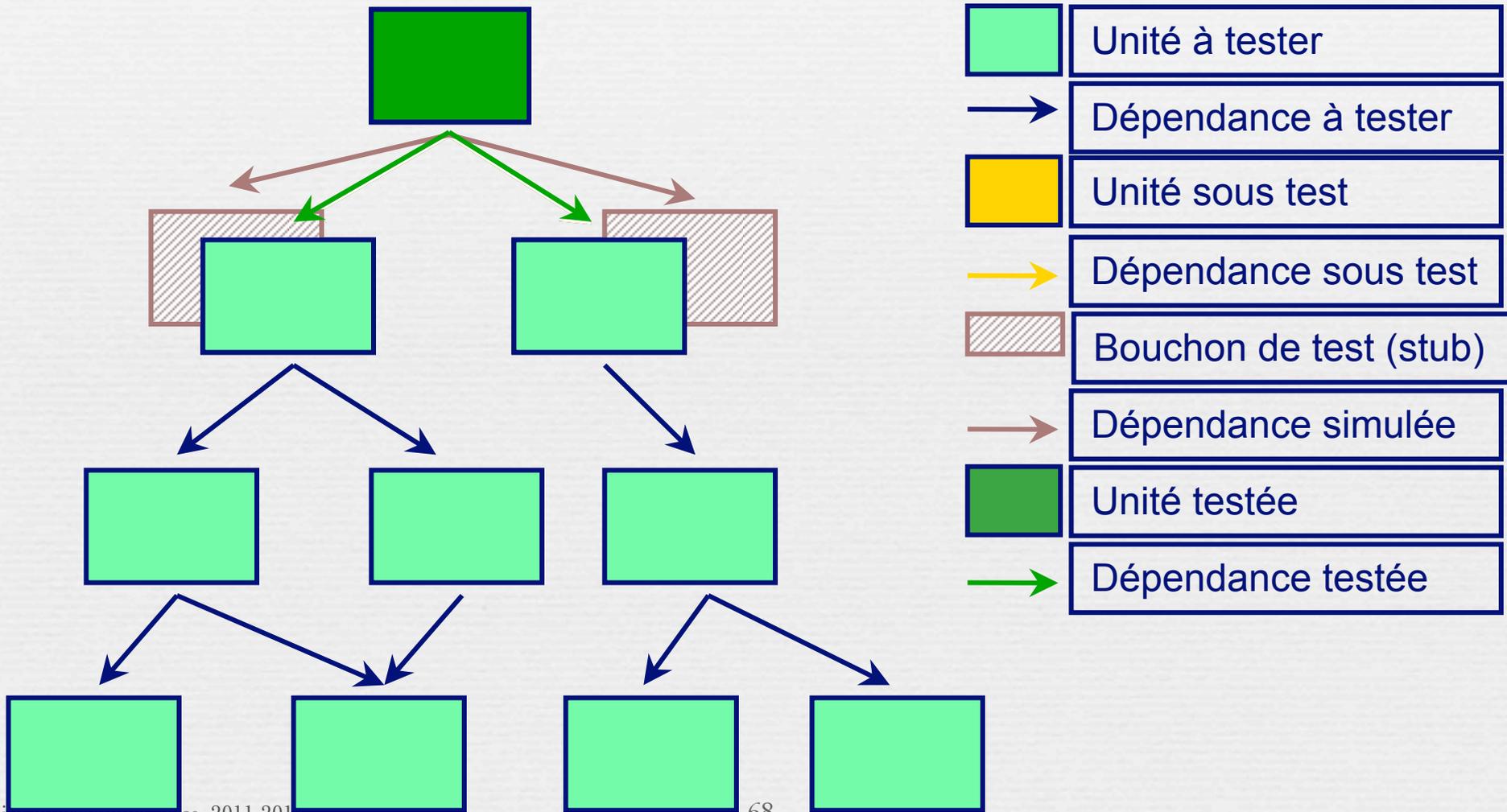
Approche descendante



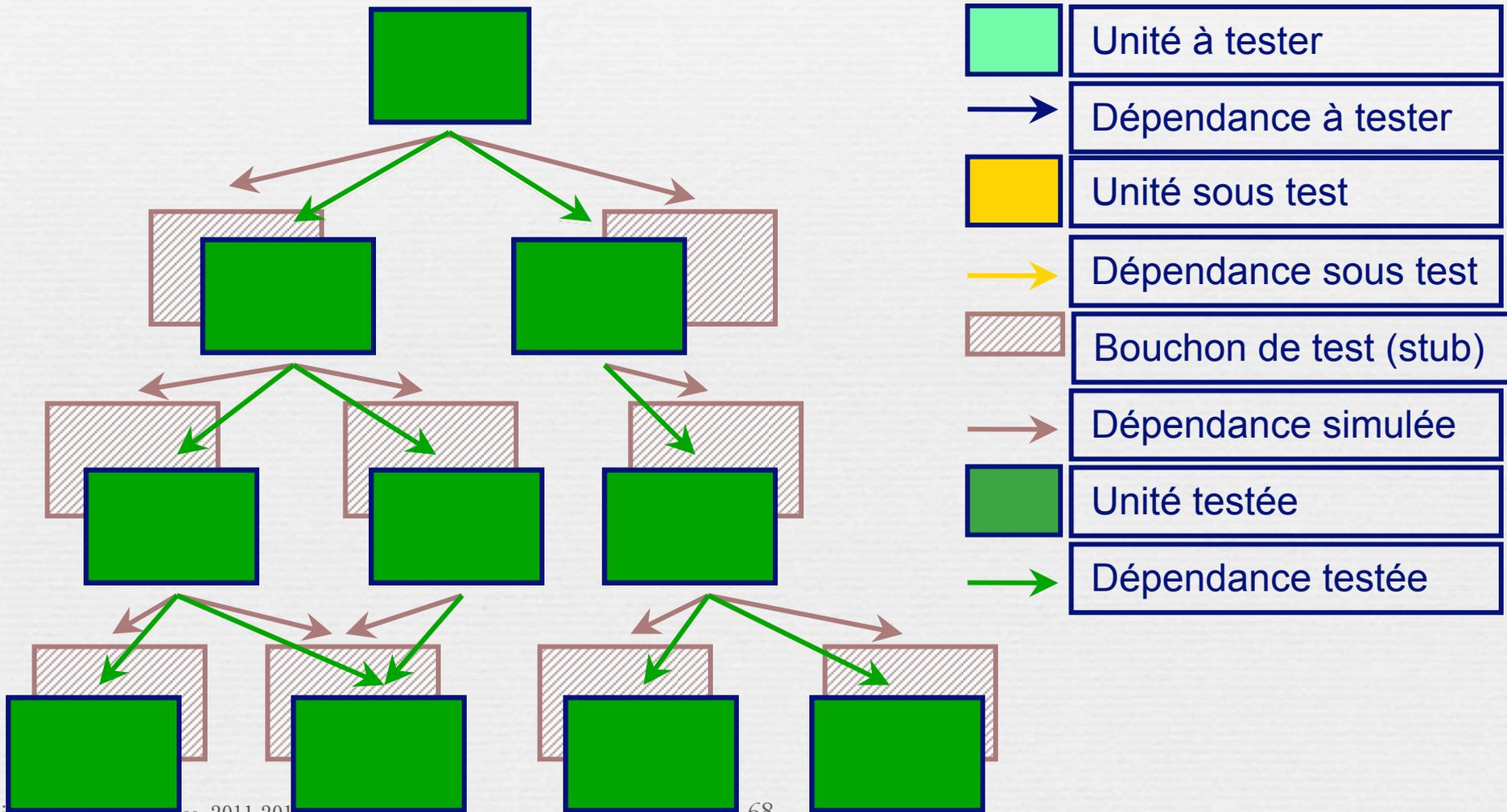
Approche descendante



Approche descendante



Approche descendante

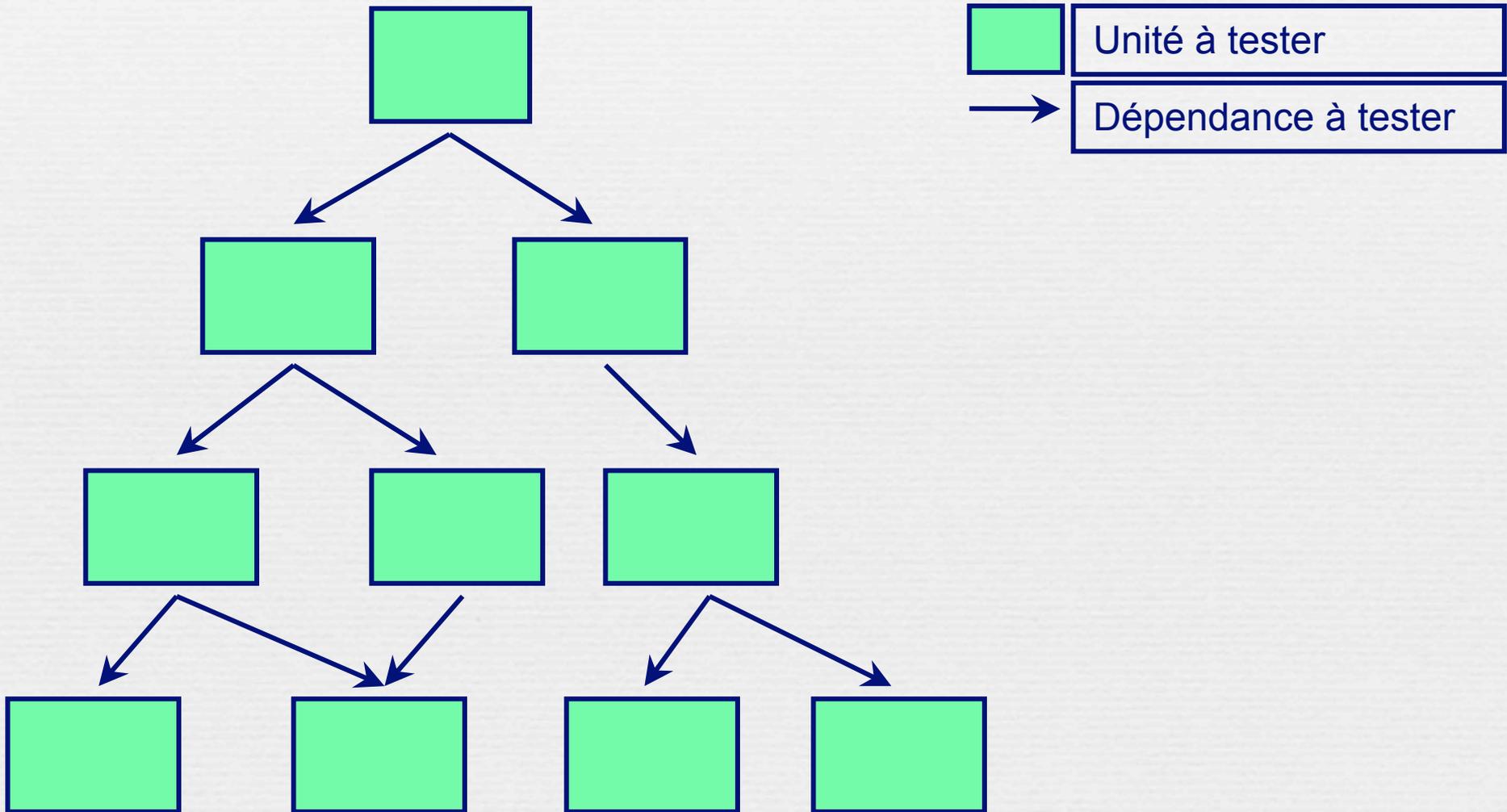


Approche descendante

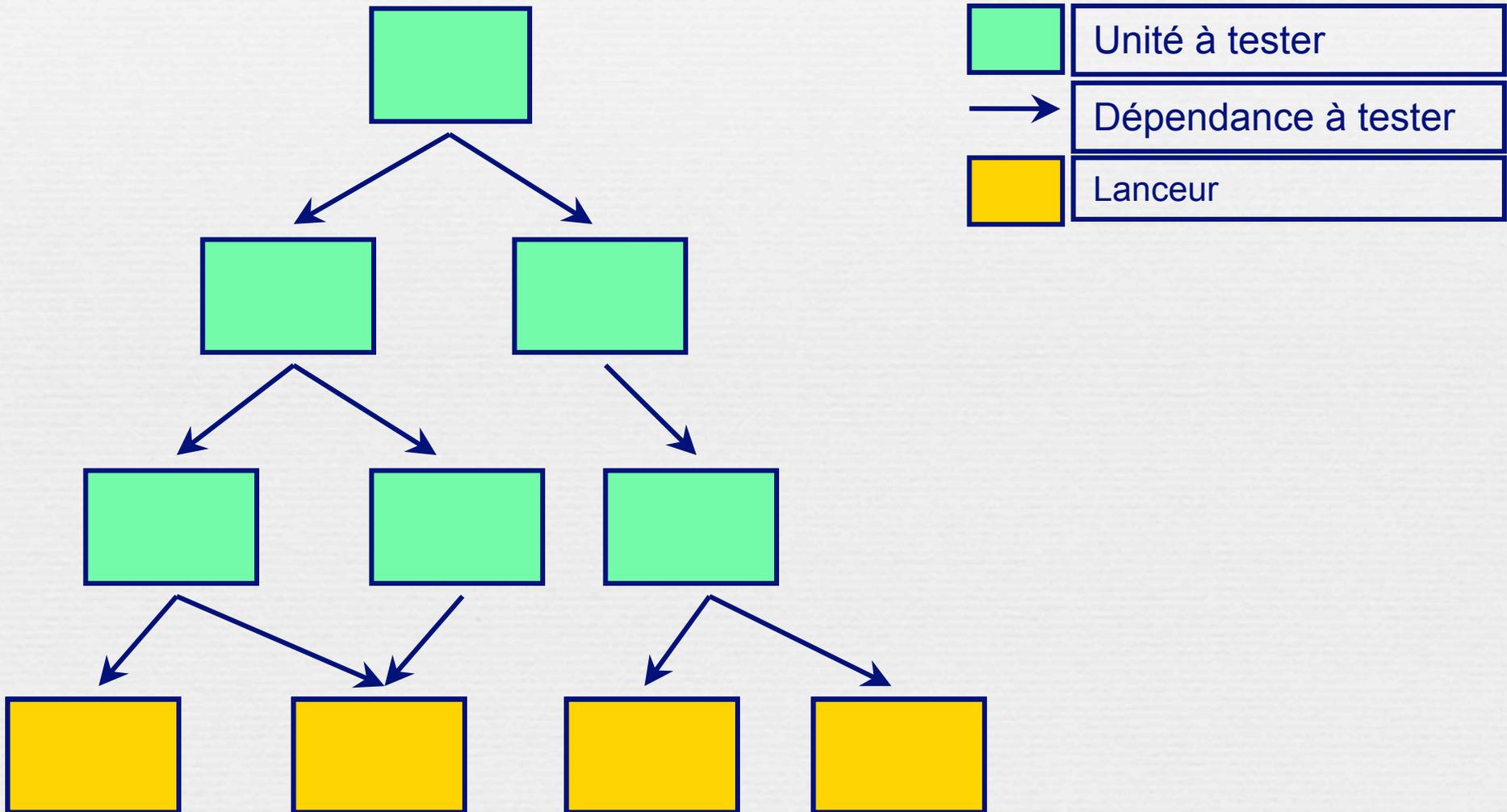
- ➔Création de **bouchons**
- ➔Test tardif des couches basses
- ➔Détection précoce des défauts d'architecture

- ➔Effort important de simulation des composants absents et multiplie le risque d'erreurs lors du remplacement des bouchons.
- ➔La simulation par « couches » n'est pas obligatoire

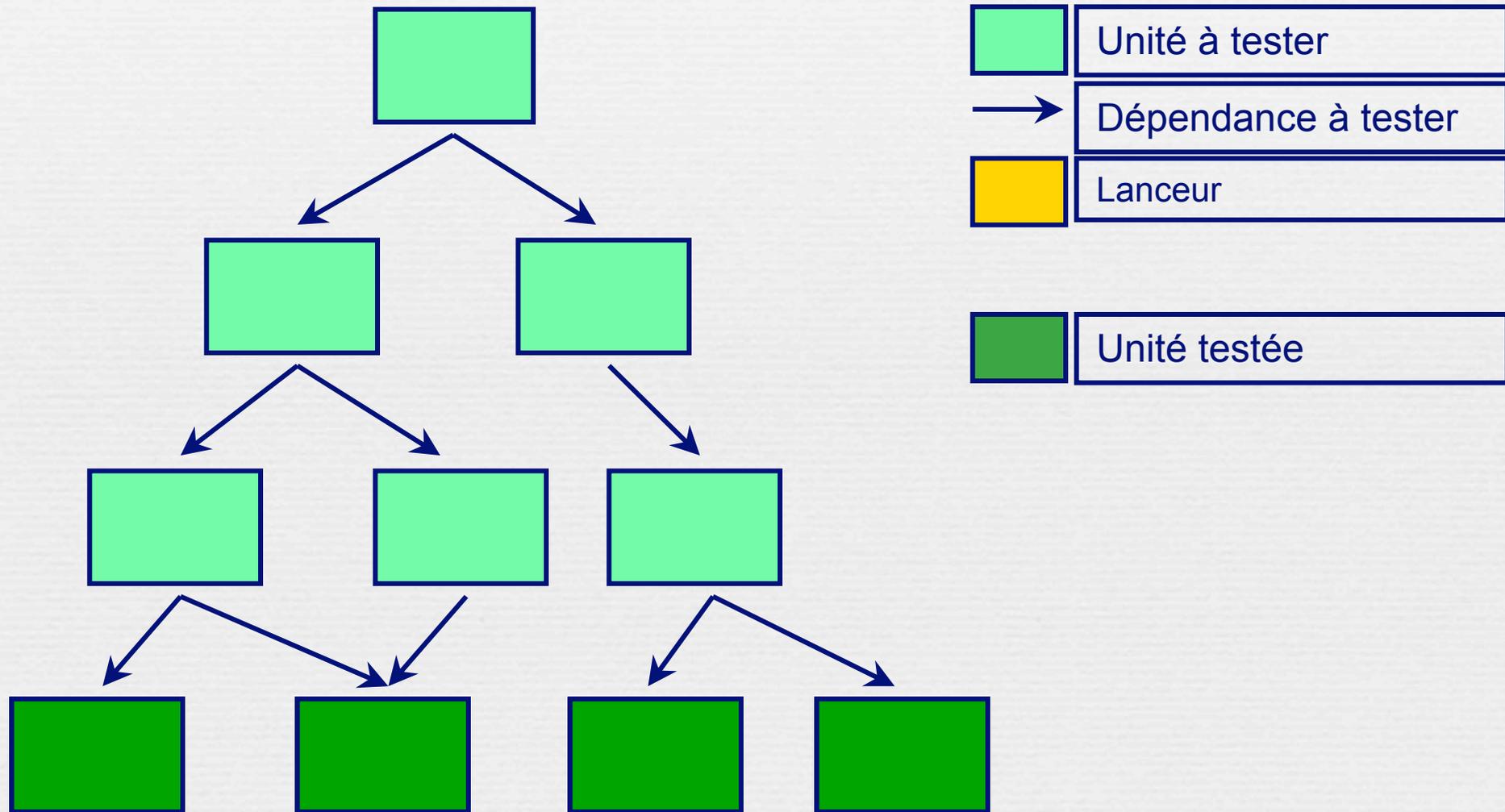
Approche Ascendante



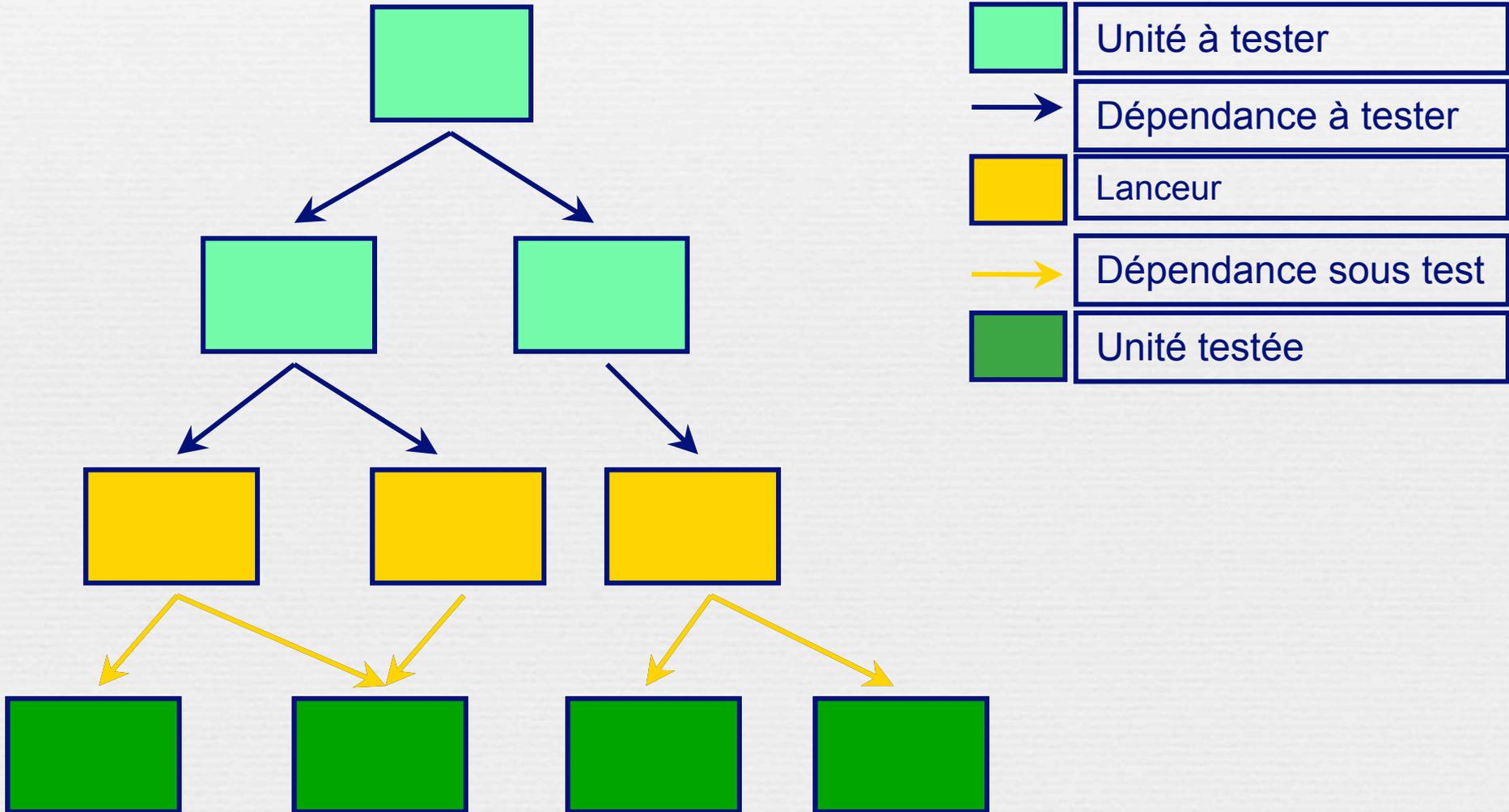
Approche Ascendante



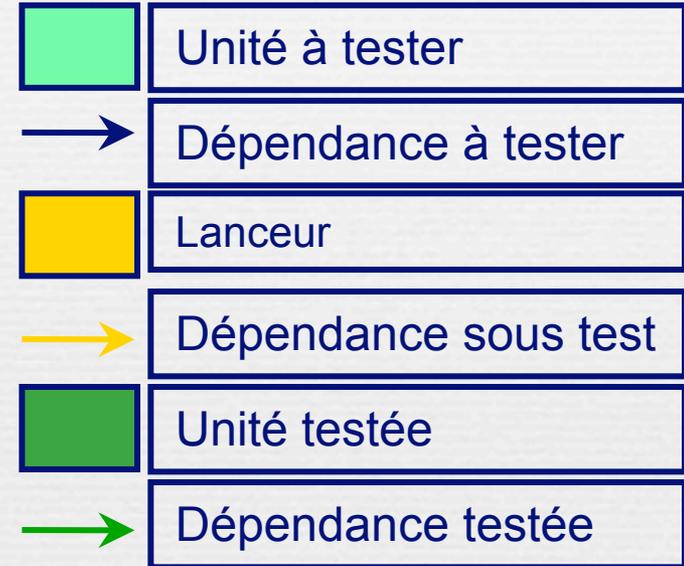
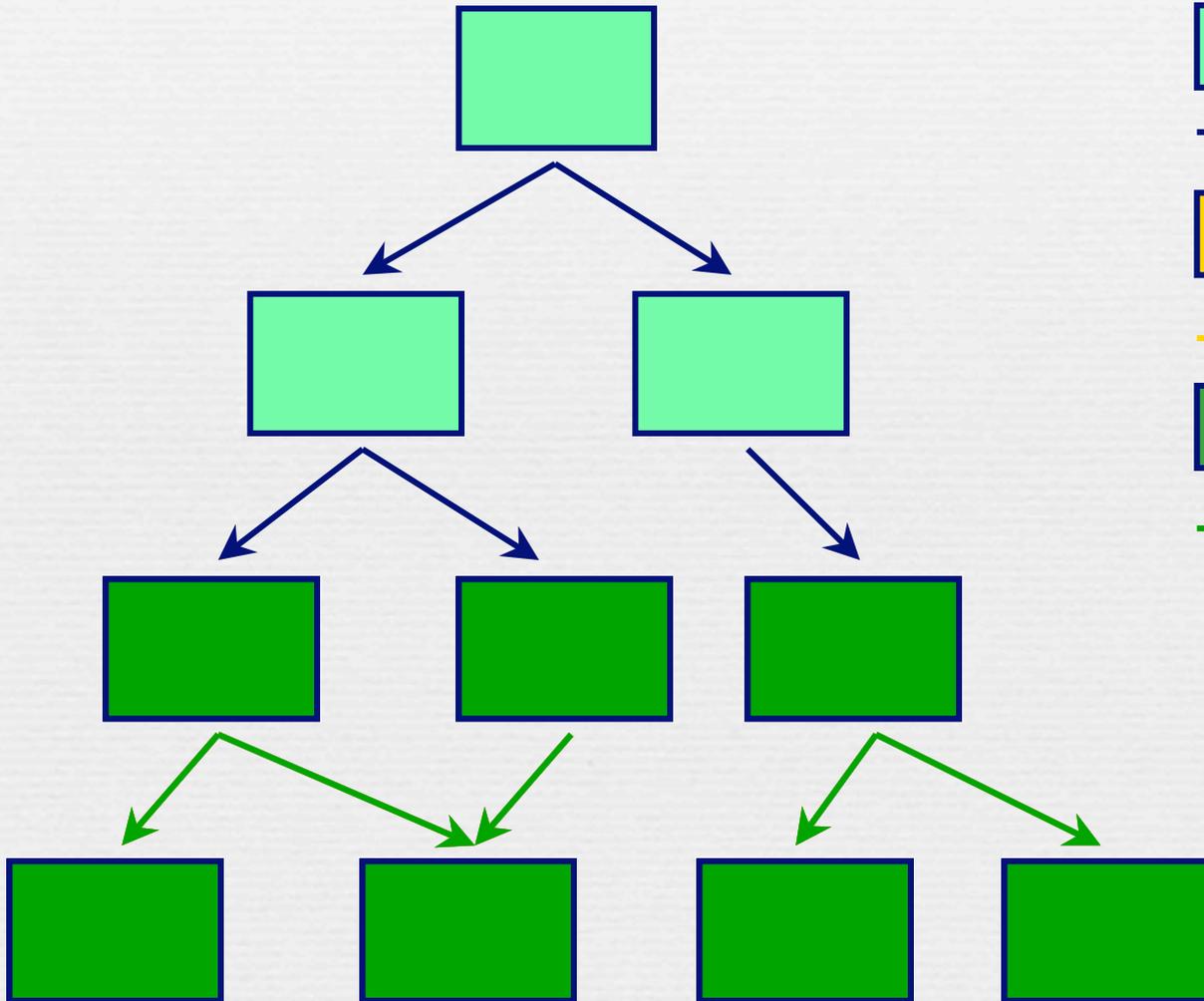
Approche Ascendante



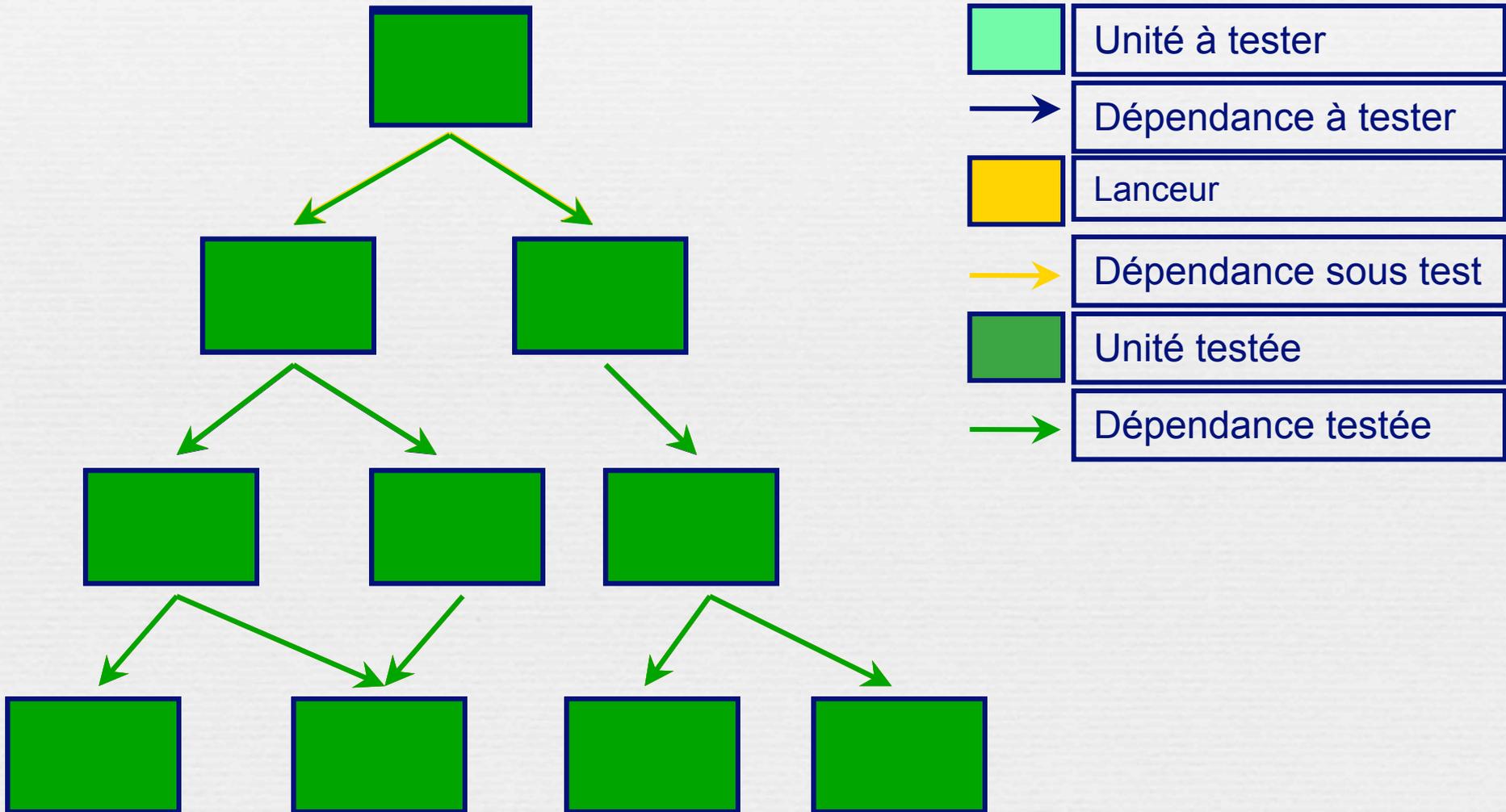
Approche Ascendante



Approche Ascendante



Approche Ascendante



Approche ascendante

→ Avantages

- Faible effort de simulation
- Construction progressive de l'application s'appuie sur les modules réels. Pas de version provisoire du logiciel
- Les composants de bas niveau sont les plus testés,
- Définition des jeux d'essais plus aisée
- Démarche est naturelle.

→ Inconvénients

- Détection tardive des erreurs majeures
- Planification dépendante de la disponibilité des composants

Approche Mixte

→ Combinaison des approches descendante et ascendante.

→ **Avantages :**

- Suivre le planning de développement de sorte que les premiers composants terminés soient intégrés en premier ,
- Prise en compte du risque lié à un composant de sorte que les composants les plus critiques puissent être intégrés en premier.

→ La principale difficulté d'une intégration mixte réside dans sa complexité car il faut alors gérer intelligemment sa stratégie de test afin de concilier les deux modes d'intégration : ascendante et descendante.

Test d'intégration

voir Stub/Mocks

En conclusion, pourquoi un développement dirigé par les tests? (1)

Les programmeurs n'aiment pas tester.

➔ Ils testeront relativement bien la première fois.

- La deuxième fois, cependant, les tests sont généralement moins approfondis
- La troisième fois, ..

➔ Le test est considéré comme une tâche ennuyeuse qui pourrait être le travail de quelqu'un d'autre!

✓ DDT (TDD) encourage les programmeurs à maintenir un ensemble exhaustif de tests reproductibles

- ✓ Ils sont supportés par des outils qui permettent à la fois une exécution sélective et automatisée des tests.
- ✓ Les tests peuvent être exécutés après chaque changement

En conclusion, pourquoi un développement dirigé par les tests? (2)

Bob Martin:

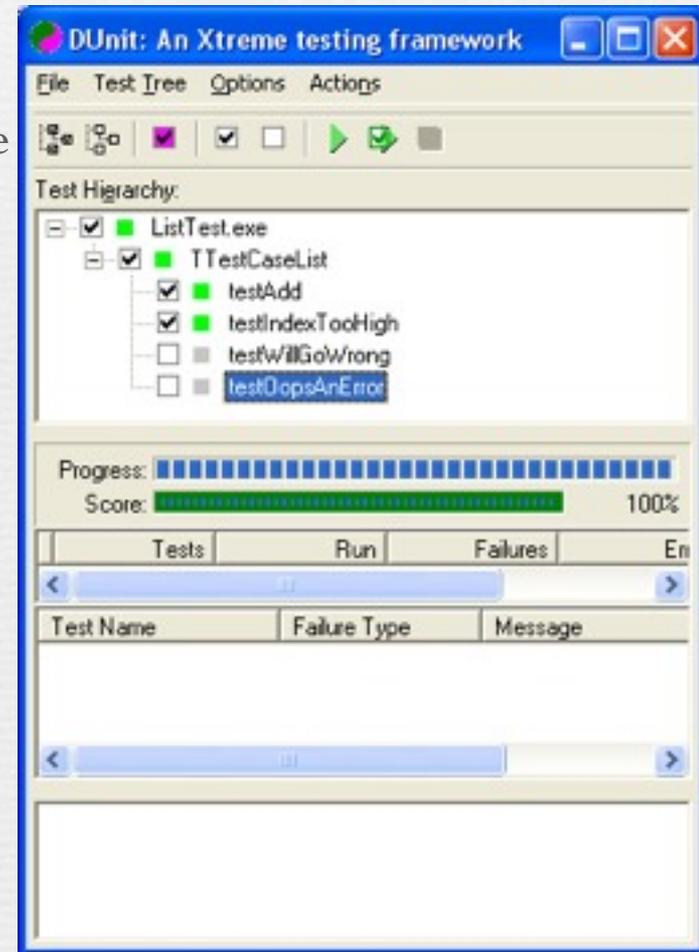
"L'acte d'écrire un test unitaire est plus un acte de conception que de vérification"

Renforcer la confiance

En pratiquant TDD, les développeurs vont s'efforcer d'améliorer leur code - sans la peur qui est normalement associée à des modifications du code

Supprimer / réduire le recours au débogueur

Plus de "debug plus tard" attitudes



S'organiser pour tester

- ➔ Module contenant les tests indépendant du code « réel »
- ➔ Faire des tests indépendants les uns des autres
 - Pas de tests imbriqués
 - Un test qui échoue ne fait pas échouer les tests suivants
- ➔ Automatiser les tests
 - Ant ou Makefile : compiler et lancer automatiquement tous les tests
 - Utiliser un Environnement de tests : framework JUnit
 - Tests Unitaires/Tests de non régression
- ➔ Réutiliser les tests et leurs résultats comme documentation

TDD conclusion (1)

- **Modéliser est support aux tests :**
 - ✓ Tests fonctionnels => use cases et scenarios, Tests d'intégration et structure, ...
- **Coder / tester, coder / tester...**
 - ✓ Lancer les tests aussi souvent que possible (aussi souvent que le compilateur !)
- **Commencer par écrire les tests au moins sur les parties les plus critiques**
 - ✓ Ecrire les tests qui ont le meilleur retour sur investissement !
- **Quand on ajoute des fonctionnalités, on écrit d'abord les tests**
- **Quand on trouve un bug, écrire un test qui le caractérise**
 - ✓ Principe d'intégration continue

Pendant le développement, le programme marche toujours, peut être ne fait-il pas tout ce qui est requis, mais ce qu'il fait, il le fait bien !

“Whenever you are tempted to type something into a print statement or a debugger expression, write it as a test instead.” -- Martin Fowler



Les Tests sont un tuteur

<http://emmanuelchenu.blogspot.com/>