

# **Testy statystyczne, funkcjonalne, strukturalne, statyczne; testy systemu**

Zofia Kruczkiewicz

# Literatura

1. D. Harel, Rzecz o istocie informatyki. Algorytmika, WNT 1992
2. I. Sommerville, Inżynieria oprogramowania, s. Klasyka informatyki, WNT 2003
3. Roger S. Pressman, Praktyczne podejście do oprogramowania, s. Inżynieria oprogramowania, WNT, 2004
4. J. Górski i inni, Inżynieria oprogramowania w projekcie informatycznym, MIKOM 1999
5. Stephen H. Kan, Metryki i modele w inżynierii jakości oprogramowania, MIKOM, 2006
6. K. Frączkowski, Zarządzanie projektem informatycznym. Projekty w środowisku wirtualnym. Czynniki sukcesu i niepowodzeń projektów, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej
7. J.M.Brady, Informatyka teoretyczna w ujęciu programistycznym, WNT 1983
8. Mourad Badri, Fadel Toure, Empirical Analysis of Object-Oriented Design Metrics for Predicting Unit Testing Effort of Classes, Journal of Software Engineering and Applications, 2012, 5, 513-526
9. M. Bruntink, A. van Deursen, An Empirical Study into Class Testability, Journal of Systems and Software , 01/2006
10. A. H. Watson,T. J. McCabe, Structured Testing: A Testing Methodology using the Cyclomatic Complexity Metrics, <http://www.mccabe.com/pdf/mccabe-nist235r.pdf>

# Wstęp

- **Problem stopu programu**
- **Rola testowania w tworzeniu oprogramowania**
- **Podstawowe definicje**

# Problem stopu programu [1]

1. Przykład programu, **który zatrzymuje się dla liczb naturalnych nieparzystych, natomiast nie zatrzymuje się dla liczb parzystych.**

dopóki  $X \neq 1$  dopóty wykonuj

$X \leftarrow X-2$

zatrzymaj się

2. Przykład programu, **który się zawsze zatrzymuje dla dowolnych liczb naturalnych, ale nie można tego formalnie udowodnić.**

Oznacza to brak możliwości pełnej automatyzacji testowania.

dopóki  $X \neq 1$ , dopóty wykonuj

jeśli  $X$  jest parzyste,

wykonaj  $X \leftarrow X/2$

w przeciwnym przypadku ( $X$  nieparzyste)

wykonaj  $X \leftarrow 3 * X + 1$

zatrzymaj się

# Rola testowania w tworzeniu oprogramowania [1-4]

- 1. Testowanie** – kluczowa rola w powstawaniu oprogramowania
  - proces usuwania błędów w kolejnych fazach rozwoju oprogramowania
- 2. Różne metody testowania** dostosowane do stopnia rozwoju oprogramowania.
- 3. W inżynierii oprogramowania** poszukuje się **związku między strukturą programu, a:**
  - możliwością powstawania pewnych błędów
  - trudnością ich wykrywania na drodze testowania.

# Podstawowe definicje

- **Atestowanie, validacja** (validation) - testowanie zgodności produktu z rzeczywistymi potrzebami użytkownika (**czy zbudowano poprawny produkt**).
- **Weryfikacja** (verification) - testowanie zgodności produktu z wymaganiami zdefiniowanymi w fazie określania wymagań (**czy zbudowano produkt poprawnie w kolejnych fazach życia**)
- **Błąd** (fault, error, defect) jest niepoprawną konstrukcją znajdującą się w produkcie, **która może, ale nie musi**, prowadzić do niewłaściwego działania.
- **Błędne wykonanie - uszkodzenie** (failure) to niepoprawne działanie produktu w trakcie jego pracy na skutek błędów.
  - Takie same błędne wykonanie może pochodzić od różnych błędów.

# Klasyfikacje błędów i testów

- Klasyfikacja błędów
- Klasyfikacja testów **ze względu na:**
  - cel
  - technikę wykonania
  - zakres
  - technikę projektowania testu

# Klasyfikacja błędów

- **błędy wymagań i analizy:** złe sformułowanie problemu, zaniedbanie istotnych parametrów, niewłaściwy algorytm,
- **błędy projektowania:** błędna interpretacja wymagań, błędy logiczne
- **błędy programowe:**
  - **błędy opracowania** szczegółowej struktury programu: zła interpretacja wymagań dla programu, niepełność struktury programu, nie uwzględnienie przypadków szczególnych, niedostateczne dopracowanie błędów, zlekceważenie warunków czasowych
  - **błędy kodowania:**
    - **syntaktyczne**, zazwyczaj rozpoznawane przez kompilator,
    - **błędy merytoryczne** (nieprawidłowe korzystanie z indeksów i wskaźników, zły przydział pamięci, pominięcie inicjalizacji zmiennych, pomieszanie parametrów funkcji, błąd w pętlach, zamiana wyników decyzji w instrukcjach warunkowych, błędy deklaracji typów i wymiarów danych, błędy zakresów wartości danych),
  - **błędy kompilacji i konsolidacji:** błędy kompilatora, błędy w zakresach nazw itp.)



# Klasyfikacja testów

## 1. Ze względu na cel:

### 1.1. testy wykrywające błędy

### 1.2. testy statystyczne

określające przyczyny najczęstszych błędnych wykonań oraz ocena niezawodności systemu

### 1.3. testy odporności

- zachowanie systemu pod wpływem braku zasobów (zanik zasilania, awarie sprzętu)
- podaniu niepoprawnych danych i poleceń

### 1.4. testy wydajności

– czas działania funkcji

### 1.5. testy skalowalności

– zachowanie programu pod wpływem dużej liczby przetwarzanych danych, dużej liczby użytkowników itp. – **zbadanie wydajności i niezawodności**

### 1.6. testy funkcjonalności interfejsu graficznego użytkownika

- funkcjonalność formularzy, ergonomia

### 1.7. testy regresji

Celem testów regresyjnych jest sprawdzenie, że program działa po modyfikacji, usunięciu błędów lub po dodaniu nowej funkcjonalności.

Wykonanie testów regresyjnych opiera się na powtórzeniu dotychczasowego zestawu testów, które wcześniej kończyły się poprawnie.

# Klasyfikacja testów cd

## 2. Ze względu na technikę wykonania:

**2.1. testy dynamiczne** polegające na wykonaniu fragmentu lub całego programu i porównaniu wyników jego działania z wynikami poprawnymi. Możliwe jest wykonywanie „metaprogramów” wykonanych w różnych fazach powstawania oprogramowania:

**2.1.1. testy funkcjonalne:** Program traktowany jest jak „czarna skrzynka”. Znane są jedynie wymagania wobec testowanych funkcji programu. Testuje się program w wybranych podzakresach danych, traktując je jako klasy danych wejściowych – testy dla każdej klasy przeprowadza się jedynie dla pewnych wybranych danych w kilku przebiegach, a wnioskuje się o działaniu programu dla całej klasy danych.

### 2.1.2. testy нефunkcjonalne

odporności  
wydajności  
skalowalności  
funkcjonalności interfejsu graficznego użytkownika

**2.1.3. testy strukturalne (metaprogramy):** Struktura programu jest znana. Dane wejściowe należy dobrać tak, aby każda instrukcja programu była przynajmniej raz wykonana, oraz tak, aby każda instrukcja warunkowa i pętle były przynajmniej raz wykonane i raz nie wykonane (**kryterium pokrycia instrukcji warunkowych**).

## 2.2. testy statyczne:

**inspekcje: wymagań, struktury produktu,  
udowadnianie poprawności programu (np. logika Hoare),**

**testowanie symboliczne** (testowanie oparte na strukturze programu i analizowaniu stanu danych w wyniku wykonania programu dla różnych przebiegów sterowania programem (wykonanie lub nie wykonanie instrukcji warunkowych i pętli podczas przejścia przez program)

**Testy dynamiczne i statyczne mogą służyć do wykrywania różnych błędów.**

# Klasyfikacja testów cd

**3. Ze względu na zakres:** wyróżnia się następujące testy (związane z cyklem życia produktu):

**3.1. testy jednostkowe** – testy pojedynczych elementów programu (funkcji z modułu, metod klasy) – porównanie wyniku z wynikiem wzorcowym (pozytywnym i negatywnym)

**3.2. testy integracyjne** (testowanie zbioru klas jako komponentów w celu wykrycia:

- Niekompatybilności ich interfejsów,
- Niezgodności cyklu życia,
- Niezgodna interpretacja wymienianych danych

# Klasyfikacja testów cd

**3.3. testy systemu** – testy zintegrowanych komponentów w środowisku zbliżonym do docelowego w celu sprawdzenia:

- Niezgodności interfejsów komponentów
- Błędów logicznych w łączeniu komponentów
- Błędów synchronizacji w systemach:
  - czasu rzeczywistego,
  - opartych na przekazywaniu komunikatów
  - brak odświeżania danych we współdzielonych interfejsach
  - różne cykle życia komponentów

**3.4. testy akceptacji (testy alfa i beta)** – test z punktu widzenia potrzeb klienta

***Kolejność wykonania testów*** w procesie powstawiania oprogramowania jest zależna od przyjętej metody testowania i tworzenia oprogramowania

# Klasyfikacja testów cd

## 4. Ze względu na technikę projektowania testu

**4.1. Metoda „białej skrzynki”** – oparta na strukturze logicznej testowanego metody, funkcji itd czyli fragmentu oprogramowania

**4.2. Metoda „czarnej skrzynki”** – oparta na wymaganiach funkcjonalnych oprogramowania

# Problemy testowania i lokalizacji błędów

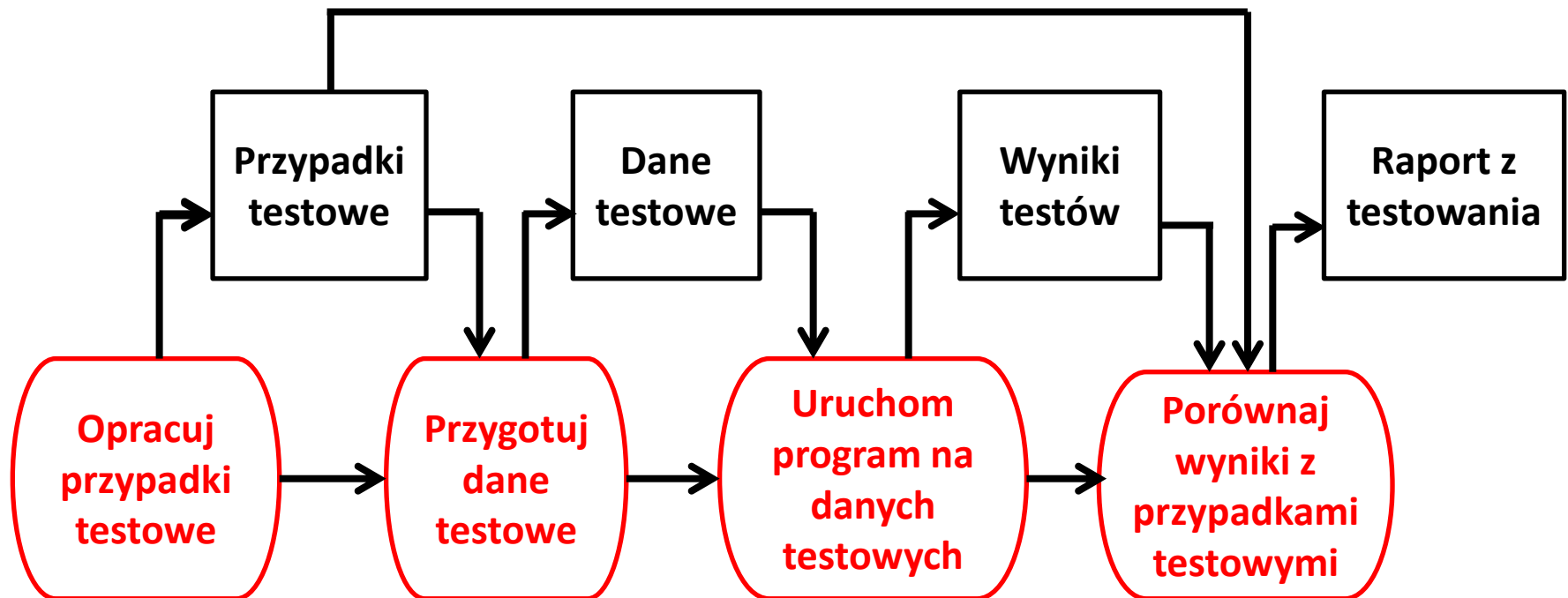
# Problemy testowania i lokalizacji błędów

- 1) **trudność w określeniu możliwie najmniejszej liczby zachowań programu**, wynikającego z pewnego zbioru danych, które należy sprawdzić i uogólnić indukcyjnie uzyskane wyniki
- 2) **w podejściu statystycznym istnieje tendencja do ułatwiania postępowania i opierania się na często niezbyt dobrze uzasadnionych założeniach** (losowy rozkład danych, wzajemna niezależność czynników badanych procesów, operowanie średnią lub wariancją)
- 3) **wykrywanie i lokalizacja błędów** – jest skorelowana z jakością oprogramowania, określoną metrykami złożoności modułowej i międzymodułowej kodu programu (wykład 4, [8], [9], [10]):
  - Fan out,
  - LCOM3,
  - LOC na klasę,
  - NOF (liczba pól),
  - NOM (liczba metod),
  - RFC,
  - WMC,
  - McCabe (liczba cyklomatyczna)

# Testowanie błędów [2]



# Proces testowania błędów



# Zalecane techniki weryfikacji przeprowadzane podczas cyklu życia produktu [4, 1]

# Zalecane techniki weryfikacji przeprowadzane podczas cyklu życia produktu

Faza cyklu życia	Cel weryfikacji	Techniki
<b>Specyfikacja wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych</b>	realizowalność, sensowność kompletność, spójność, poprawność	inspekcje wymagań
<b>Tworzenie modelu analizy</b>	poprawność, kompletność, spójność, zgodność z wymaganiami użytkownika i systemu	inspekcje specyfikacji modelu, <b>symulacje,</b> <b>testy funkcjonalne w metajęzyku</b>
<b>Projektowanie</b>	zgodność z modelem analizy	inspekcje specyfikacji projektu, dowody poprawności, <b>symulacje,</b> <b>testy funkcjonalne w metajęzyku</b>
<b>Programowanie (kod)</b>	struktura programu komentarze	inspekcje specyfikacji kodu dowody poprawności testy symboliczne <b>symulacje,</b> <b>testy strukturalne</b> <b>testy funkcjonalne – metaprogramy</b>

## Zalecane techniki weryfikacji przeprowadzane podczas cyklu życia produktu cd

Faza cyklu życia		Cel weryfikacji	Techniki
Testowanie kodu ze względu na zakres	Testowanie jednostkowe	funkcje jednostki (klasy, modułu)	<b>testy strukturalne</b>
	Testowanie integracyjne	połączenia klas lub/i modułów = komponenty (kompatybilność interfejsów) sterowanie (cykl życia) przepływ danych (poprawna interpretacja)	testy statyczne (symboliczne) <b>testy strukturalne , testy funkcjonalne - metaprogramy testy regresji</b>
	Testowanie systemowe	funkcjonalność zintegrowanych części zgodna z wymaganiami funkcjonalnymi i niefunkcjonalnymi	<b>testy funkcjonalne – metaprogramy testy regresji</b>
	Testowanie akceptacyjne	funkcjonalność zgodna z wymaganiami funkcjonalnymi	<b>testy funkcjonalne - metaprogramy testy regresji</b>
Konserwacja		Poprawki	<b>testy funkcjonalne - metaprogramy testy regresji</b>

# Testy statyczne – testowanie symboliczne [7]

# Rozwiązanie dużej liczby rozpatrywanych danych można zastąpić metodą wykonywania symbolicznego, opartej na:

- symbole bądź wyrażenia algebraiczne używane są jako wartości zmiennych. Instrukcje podstawienia podstawiają za zmienne wyrażenia algebraiczne
- wybór gałęzi przy instrukcji warunku wprowadza ograniczenia dla symboli
- wykonywanie symboliczne dotyczy całych, często nieskończenie wielkich zbiorów instrukcji, co ogranicza wykorzystania szczególnych atrybutów wartości, które może przybrać symbol.

# Przykład 1: Przykład symbolicznego wykonania programu sprowadzony do odpowiedniego testowania warunków bez analizowania wartości zmiennych

```
#include "stdio.h"
void main ()
{ float x,y,z;
  // zabezpieczenie przed niewłaściwą formą danych x i y
  if (scanf("%f%f",&x,&y)==2)
  {   z=2*x + y;
      if (z==0)
          x=1;
          //zabezpieczenie przed niewłaściwą wartością danych
      else
          x=1/z;}
}
```

## Przykład 2: Testowanie błędnej wersji programu do znajdowania pierwiastka kwadratowego **ans** z **p**, gdy przedziału $0 \leq p < 1$ z dokładnością do **err**, gdzie $0 \leq err < 1$ : $p^{1/2} - err \leq ans \leq p^{1/2} + err$

```
#include "stdio.h"
float pierwiastek_kw(float p, float err)
{
    float d=1, ans=0, tt=0, c=2*p;
    //wylicz pierwiastek kwadratowy z p, 0<=p<1 z dokładnością do err, 0 <= err < 1
    if (c >= 2)      return 0;          //punkt rozgałęzienia A, p<1 ?
    do
    {
        if (d <= err) return ans;      //punkt rozgałęzienia B
        d = 0.5 * d;
        tt = c - (d + 2*ans);
        if (tt >= 0)          //punkt rozgałęzienia C
        {
            ans = ans + d;          //ten i kolejny wiersz powinny być zamienione
            c = 2 * (c - (2 * ans + d));
        }
    } else
        c = 2 * c;
    } while (1);
}
```



Sekwencje programu	p	err	d	ans	tt	c
<b>A false</b>	$p < 1$		1	0	0	$2 * p < 2$
<b>B false</b>	$p < 1$	<b>err &lt; 1</b>	$d > err$	0	0	$2 * p < 2$
<b>C true ?</b>	$p \geq 0.25$	$err < 1$	0.5	0.5	$2 * p - 0.5 \geq 0$	$4 * p - 3$
<b>B true, exit</b>	<b><math>0.25 \leq p &lt; 1</math></b>	<b><math>0.5 \leq err &lt; 1</math></b>	0.5	<b>0.5</b>	$2 * p - 0.5 \geq 0$	$4 * p - 3$
<b>A false ?</b>	$p < 1$		1	0	0	$2 * p < 2$
<b>B false ?</b>	$p < 1$	$err < 1$	$d > err$	0	0	$2 * p < 2$
<b>C true ?</b>	$p \geq 0.25$	$err < 1$	0.5	0.5	$2 * p - 0.5 \geq 0$	$4 * p - 3$
<b>B false ?</b>	$p \geq 0.25$	$err < 0.5$	0.5	0.5	$2 * p - 0.5 \geq 0$	$4 * p - 3$
<b>C false !</b>	$0.25 \leq p < 1$	$err < 0.5$	0.25	0.5	$4 * p - 4.25 < 0$	$8 * p - 6$
<b>B true exit</b>	<b><math>0.25 \leq p &lt; 1</math></b>	<b><math>0.25 \leq err &lt; 0.5</math></b>	0.25	<b>0.5</b>	$4 * p - 4.25 < 0$	$8 * p - 6$

1) Po sekwencji *<A false, B false, C true, B true>* mamy:

- **ans = 0.5**
- $p^{1/2} - \text{err} \leq \text{ans} \leq p^{1/2} + \text{err}$  – zgodnie z założeniem
- **$p = \text{err} = 0.995$ ,  $p^{1/2} \approx 0.997$  – dane wynikające z programu**
  - $p^{1/2} - \text{err} = 0.997 - 0.995 = 0.002$
  - $p^{1/2} + \text{err} = 0.997 + 0.997 = 1.994$

2) Po sekwencji *<A false, B false, C true, B false, C false, B true>* mamy jednak:

- **ans = 0.5**
- $\text{ans} < p^{1/2} - \text{err}$  (powinno być  $\text{ans} \geq p^{1/2} - \text{err}$  ) niezgodnie z założeniem  
 **$p = 0.995$ ,  $\text{err} = 0.49$  ,  $p^{1/2} \approx 0.997$  – dane wynikające z programu**  
 **$p^{1/2} - \text{err} = 0.997 - 0.49 = 0.507$**

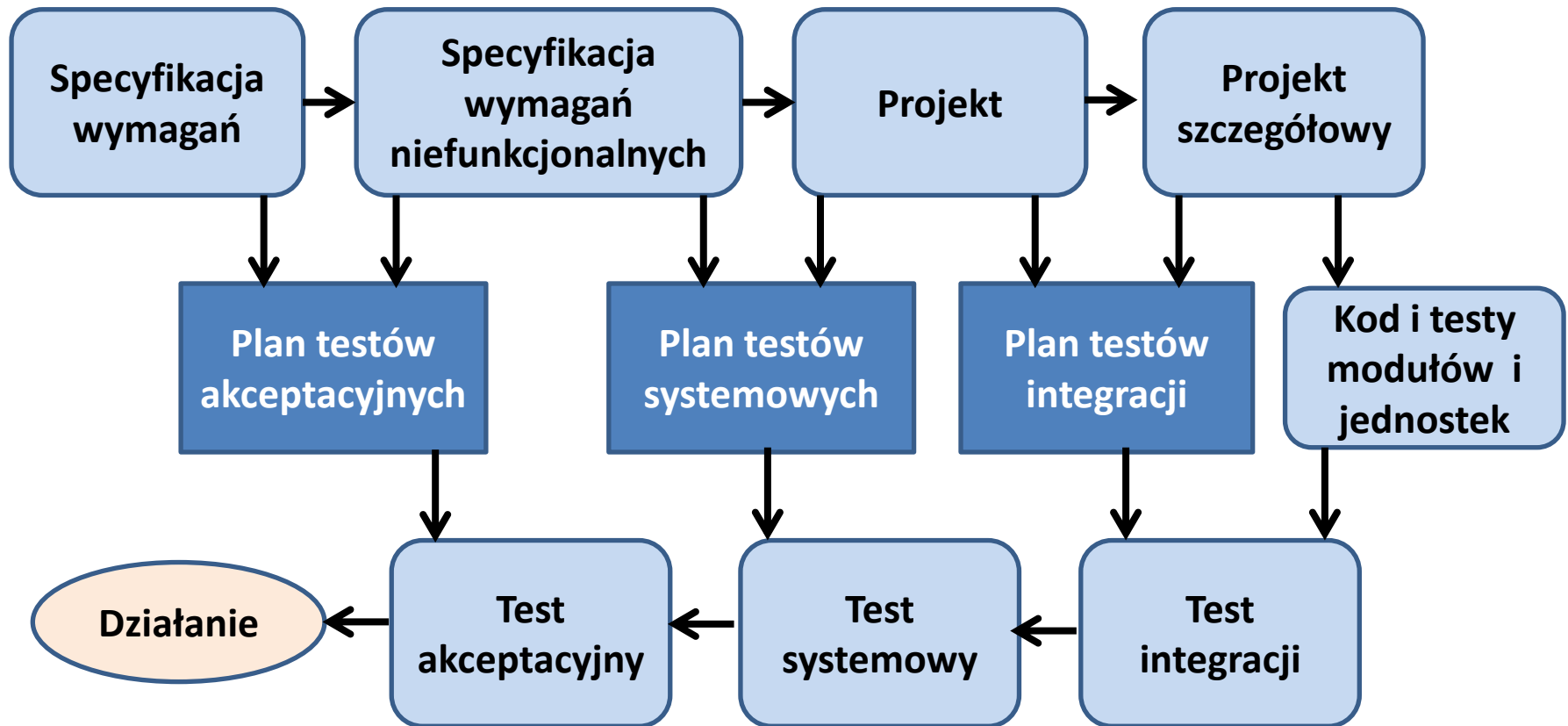
## Wniosek

Program nie przeszedł pomyślnie testu, jednak nie znaleziono przyczyny błędu.

# Plan testowania błędów zakresu produktu [2]

- **testy jednostkowe**
- **testy integracyjne**
- **testy systemu**
- **testy akceptacji (testy alfa i beta)**

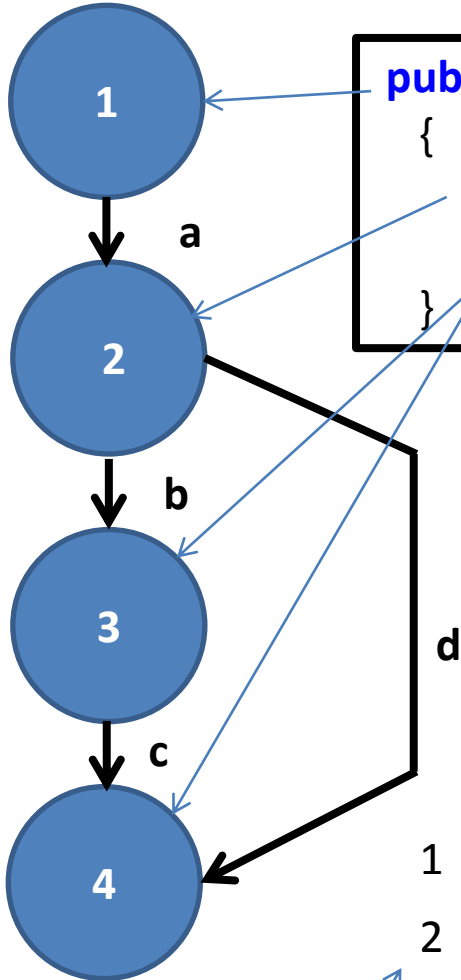
# Plan **testowania zakresu** w procesie tworzenia oprogramowania



# Testy jednostkowe [3]

- Test jednostkowy
  - Projekt testu
  - Realizacja testu
- Test jednostkowy z użyciem obiektów typu Mock
- Adnotacje
- Metody wspomagające testowanie jednostkowe
- Przykład środowiska wspierającego tworzenie i realizację testów jednostkowych

# Graf przepływu, macierz grafu, macierz połączeń dla metody addTytul\_książki i projekt testu jednostkowego – pokrycie wierzchołków testami



```

public void addTytul_książki(Tytul_książki tytul_książki)
{
    if (! mTytul_książki.contains(tytul_książki))
        mTytul_książki.add(tytul_książki);
}
  
```

	1	2	3	4
1		a		
2			b	d
3				c
4				

Macierz grafu

	1	2	3	4	
1		1			1-1=0
2			1	1	2-1=1
3				1	1-1=0
4					

Macierz połączeń

**Liczba McCabe (cyklomatyczna)**  
 MC = 1+1 = 2  
 wyznacza liczbę testów:  
**Test1: 1-2-3-4**  
**Test2: 1-2-4**

# Test jednostkowy (test dynamiczny strukturalny), metoda „białej skrzynki”

```
@Test
public void testAddtytul_książki() {
    System.out.println("addtytul_książki");
    String[] dane_tytul = {"tytul1", "Jan", "Kowalski", "12345", "W1"};
    Tytul_książki val = Tytul(dane_tytul);
    Fasada instance = new Fasada();
    instance.addtytul_książki(val);
    Tytul_książki result = instance.getTytuly_książek().get(0);
    assertEquals(val, result);
    instance.addtytul_książki(val);
    int result1 = instance.getTytuly_książek().size();
    assertTrue("Bład", 1 == result1);
    // TODO review the generated test code and remove the default call to
    // assertEquals("e is a prototype.");
}
```

a, b

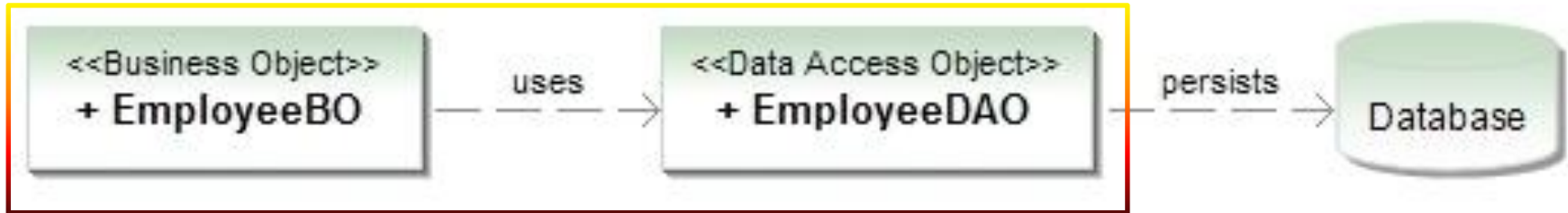
a, d

Sprawdzenie, czy po próbie dodania tego samego tytułu liczba tytułów nie zmieni się

Porównanie dodanego tytułu pobranego z aplikacji z tytułem wzorcowym

# Testy jednostkowe - rola obiektów typu Mock

<http://www.oracle.com/technetwork/articles/entarch/mock-shortcomings-082129.html>



## @Before

```
public void setUp() {
    mockEmployeeDAO = createMock(EmployeeDAO.class);
    employeeBO = new EmployeeBO(mockEmployeeDAO);
    employee = new Employee("Alex", "CA", "US");
}
```

## @Test

```
public void shouldAddNewEmployee() {
    mockEmployeeDAO.insert(employee);
    replay(mockEmployeeDAO);
    //powtórzenie stanu obiektu typu Mock: mockEmployeeDAO
    employeeBO.addNewEmployee(employee);
    verify(mockEmployeeDAO);
}
```

```
//porównanie komunikacji między EmployeeBO i EmployeeDAO
// symulowanym przez mockEmployeeDAO
```



# Adnotacje określające sposób i moment testowania

<http://www.vogella.com/articles/JUnit/article.html>

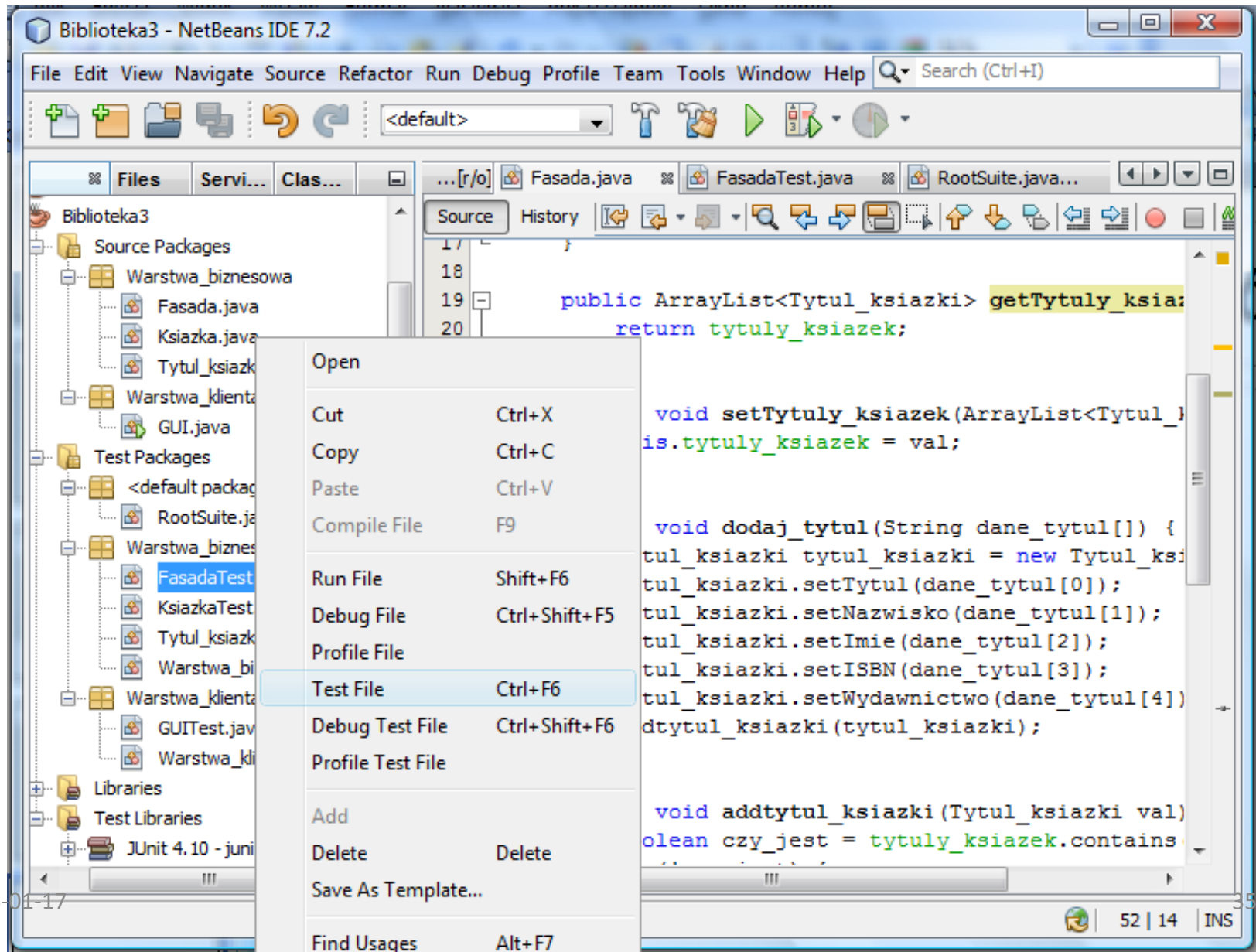
Annotation	Description
@Test public void method().	The annotation @Test identifies that a method is a test method.
@Before public void method()	Will execute the method before each test. This method can prepare the test environment (e.g. read input data, initialize the class).
@After public void method()	Will execute the method after each test. This method can cleanup the test environment (e.g. delete temporary data, restore defaults).
@BeforeClass public void method()	Will execute the method once, before the start of all tests. This can be used to perform time intensive activities, for example to connect to a database.
@AfterClass public void method()	Will execute the method once, after all tests have finished. This can be used to perform clean-up activities, for example to disconnect from a database.
@Ignore	Will ignore the test method. This is useful when the underlying code has been changed and the test case has not yet been adapted. Or if the execution time of this test is too long to be included.
@Test (expected = Exception.class)	Fails, if the method does not throw the named exception.
@Test(timeout=100)	Fails, if the method takes longer than 100 milliseconds.

# Metody wspomagające ocenę wyniku testu

<http://www.vogella.com/articles/JUnit/article.html>

Statement	Description
<code>fail(String)</code>	Let the method fail. Might be used to check that a certain part of the code is not reached. Or to have failing test before the test code is implemented.
<code>assertTrue(true) / assertTrue(false)</code>	Will always be true / false. Can be used to predefine a test result, if the test is not yet implemented.
<code>assertTrue([message],boolean condition)</code>	Checks that the boolean condition is true.
<code>assertEquals([String message], expected, actual)</code>	Tests that two values are the same. Note: for arrays the reference is checked not the content of the arrays.
<code>assertEquals([String message], expected, actual, tolerance)</code>	Test that float or double values match. The tolerance is the number of decimals which must be the same.
<code>assertNull([message], object)</code>	Checks that the object is null.
<code>assertNotNull([message], object)</code>	Checks that the object is not null.
<code>assertSame([String], expected, actual)</code>	Checks that both variables refer to the same object.
<code>assertNotSame([String], expected, actual)</code>	Checks that both variables refer to different objects.

# Środowisko testowania - uruchomienie testów jednostkowych



# Środowisko testowania - wynik testowania

The screenshot displays the NetBeans IDE 7.2 interface. The main window is titled "Biblioteka3 - NetBeans IDE 7.2". The menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Source, Refactor, Run, Debug, Profile, Team, Tools, Window, and Help. The toolbar contains various icons for file operations and execution. The left sidebar shows the "Projects" view with a tree structure for "Biblioteka3", including "Source Packages" (Warstwa\_biznesowa, Warstwa\_klienta) and "Test Packages" (<default package>, Warstwa\_biznesowa, Warstwa\_klienta). The "FasadaTest.java" file is selected in the test packages. The central editor shows the source code of "FasadaTest.java" with a test method:

```
125     }
126     @Test
127     public void testDodaj_książkę() {
128         System.out.println("dodaj_książkę");
129         String[] dane_tytul1 = {"tytul1", "Jan", "Kowalski", "12
130         String[] dane_tytul2 = {"tytul2", "Diana", "Nowak", "678
```

The bottom panel shows the "Output - Biblioteka3 (test)" window. It displays the results of an Ant suite test:

```
Ant suite
100,00 %
All 5 tests passed.(0,035 s)
```

The test results are summarized as follows:

Test Name	Status
getTytuly_książek	Passed
setTytuly_książek	Passed
dodaj_tytul	Passed
addtytul_książki	Passed
dodaj_książkę	Passed

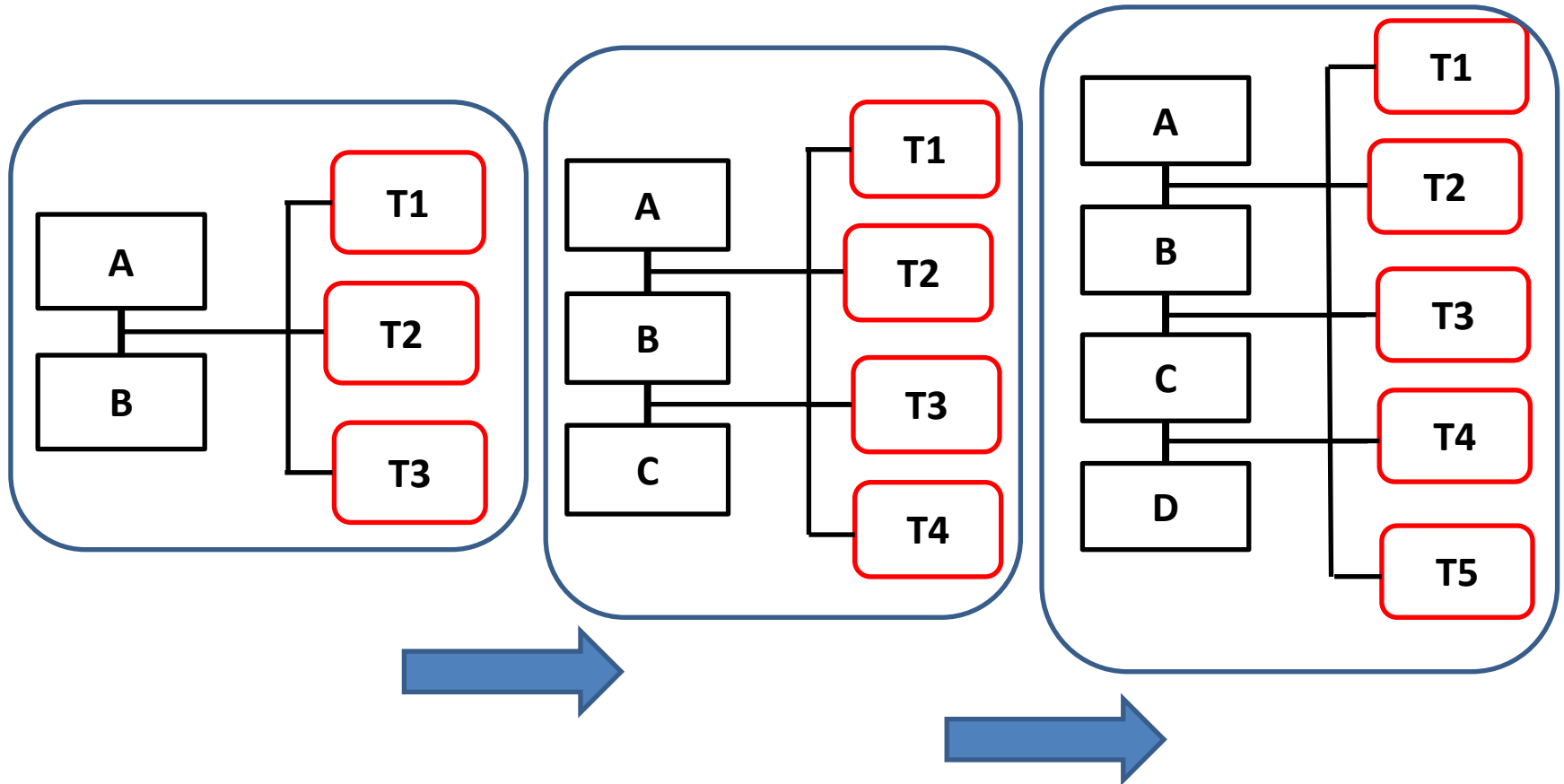
The output window also shows the command line suite and the final summary: "Total tests run: 5, Failures: 0, Skips: 0".

# Testy integracyjne [2]

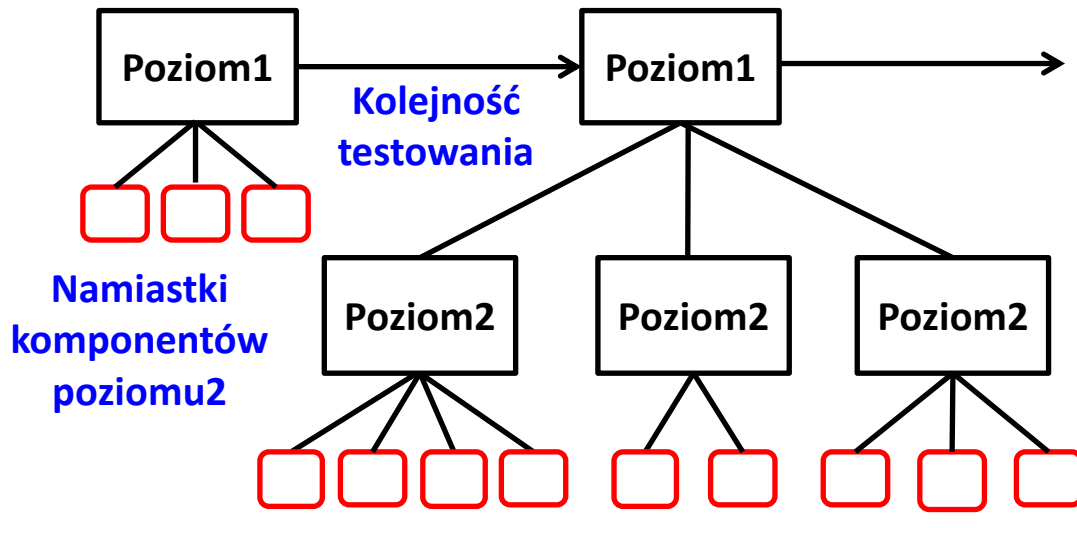
1. Koncepcja testowania

2. Testowanie zstępujące i wstępujące

# Konceptcja testowania integracyjnego



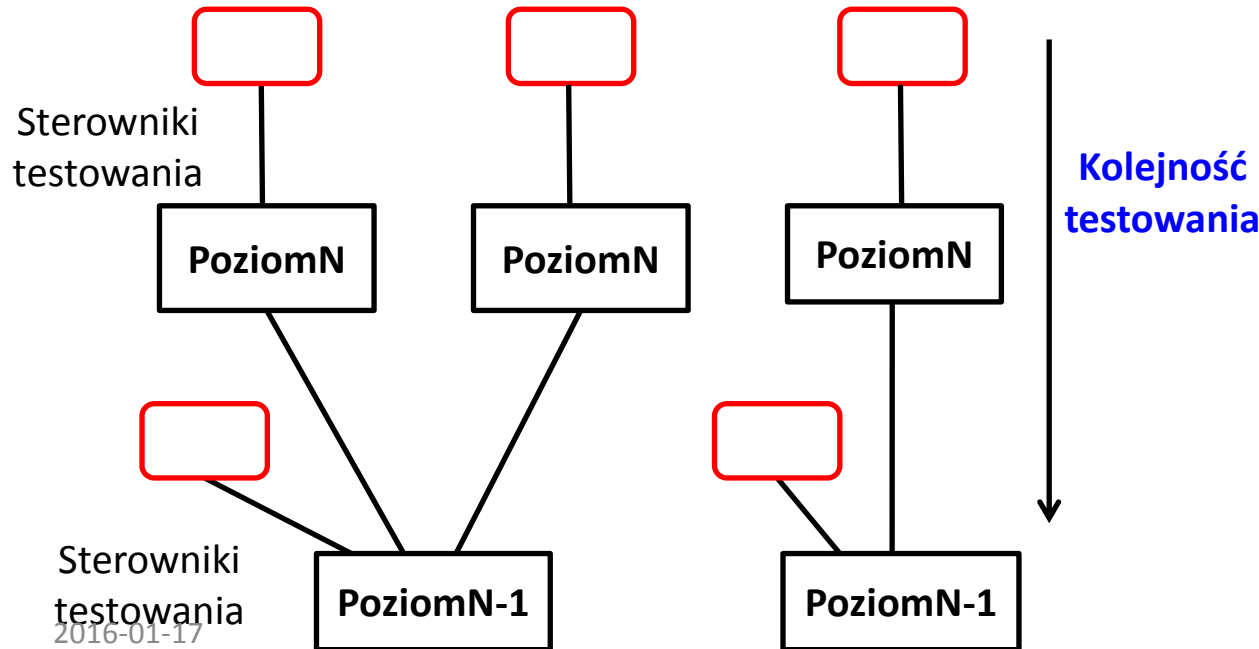
# Testowanie integracyjne



## Zstępujące testowanie integracyjne

Testowanie od komponentów wysokiego poziomu do niższego

Namiastki komponentów poziomu3



## Wstępujące testowanie integracyjne

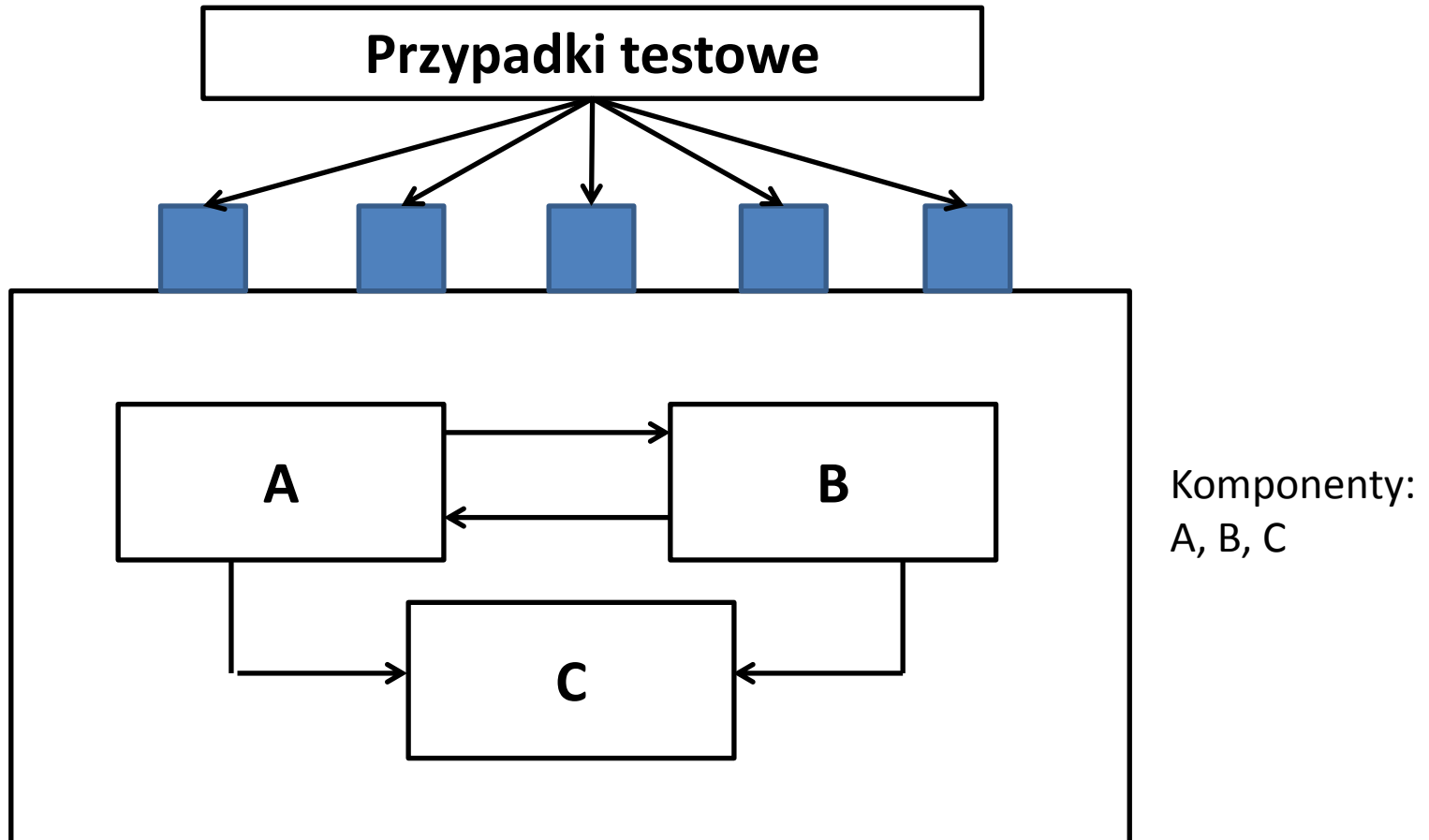
Integrowanie wyników testowania od komponentów najniższego poziomu do najwyższego poziomu

# Testowanie systemowe [2]

- Koncepcja testowania



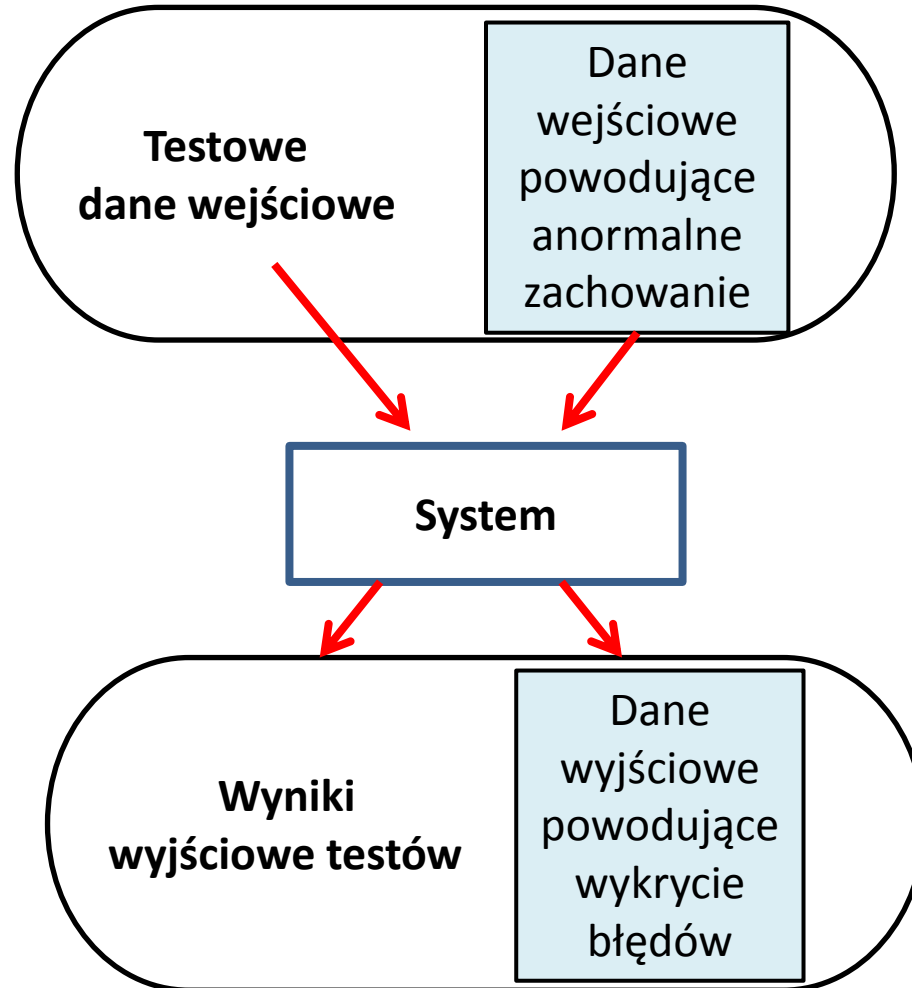
# Testowanie systemowe



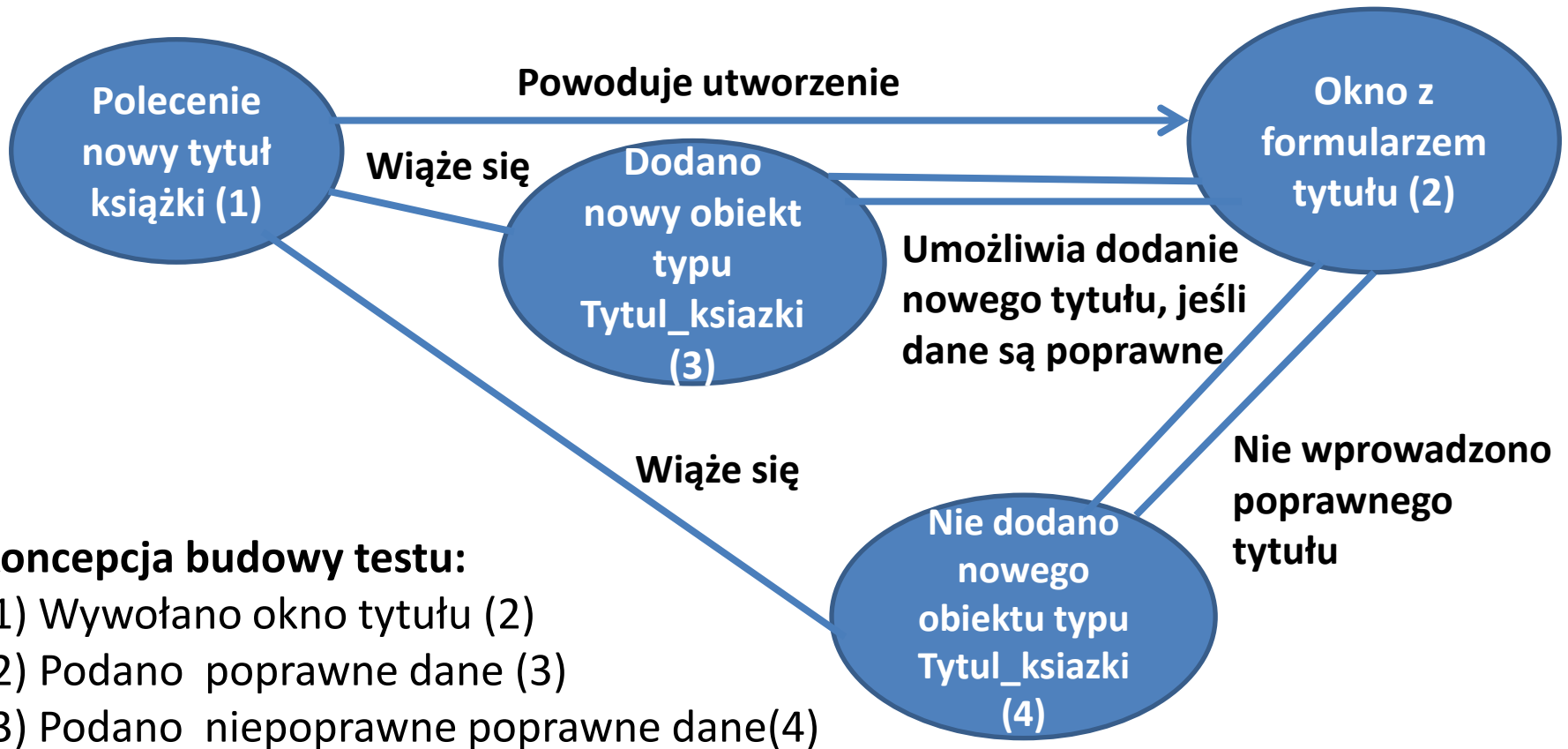
# Testowanie funkcjonalne, metoda „czarnej skrzynki” [2, 3]

- Testowanie „czarnej skrzynki”
- Metody testowania funkcjonalnego - oparte na grafach
- Metody testowania funkcjonalnego – oparte na klasach równoważności
- Metody testowania funkcjonalnego - oparte na analizie wartości brzegowych
- Metody testowania funkcjonalnego - oparte na testowaniu porównawczym
- Metody testowania funkcjonalnego - oparte na metodzie tablic ortogonalnych

# Testowanie "czarnej skrzynki"



# Metody testowania funkcjonalnego oparte na grafach



## Koncepcja budowy testu:

- (1) Wywołano okno tytułu (2)
- (2) Podano poprawne dane (3)
- (3) Podano niepoprawne poprawne dane(4)

**Pokrycie wierzchołków testami:** sprawdzenie, czy uwzględniono wszystkie potrzebne wierzchołki

**Pokrycie krawędzi grafów testami:** należy sprawdzić własności krawędzi (zwrotność, przechodniość itd)

# Metody testowania funkcjonalnego - oparte na grafach cd

- **Modelowanie przepływu transakcji**
  - Wierzchołki odpowiadają krokom procesu przetwarzania transakcji
  - Krawędzie odpowiadają logicznym połączeniom między tymi krokami
- **Modelowanie skończonej liczby stanów**
  - Wierzchołki odpowiadają stanom rozpoznawanym przez użytkownika np. wypełnianymi formularzami
  - Krawędzie odpowiadają logicznym połączeniom między tymi stanami
- **Modelowanie przepływu danych**
  - Wierzchołki odpowiadają obiektom danych
  - Krawędzie odpowiadają przekształcaniu obiektów danych na inne obiekty danych
- **Modelowanie zachowania systemu w czasie**
  - Wierzchołki odpowiadają obiektom w programie
  - Krawędzie odpowiadają sekwencyjnym przejściom pomiędzy nimi. Wagi krawędzie odpowiadają czasowi poszczególnych przejść

# Metody testowania funkcjonalnego – oparte na klasach równoważności

## Dzielenie na klasy równoważności:

- Jeśli dane wejściowe są opisane przedziałem lub konkretną liczbą, to w testach używa się **jedną poprawną i dwie niepoprawne wartości**
- Jeżeli dane wejściowe są opisane zbiorem lub warunkiem logicznym, to w testach używa się **jedną poprawną i jedną niepoprawną wartość**

# Metody testowania funkcjonalnego – oparte na analizie wartości brzegowych

## Analiza wartości brzegowych

- Jeśli dane wejściowe są opisane przedziałem  $a, b$ , to należy testować **wartości  $a$  i  $b$  oraz wartości nieco większe i nieco mniejsze niż  $a$  i  $b$**
- Jeśli dane wejściowe są opisane zbiorem liczb, to testy należy wykonać dla **wartości największej i najmniejszej oraz wartości nieco większych i nieco mniejszych niż te wartości.**
- Te same zasady należy zastosować dla danych wyjściowych
- Należy sprawdzić działanie programu wypełniającego całą przestrzeń danych przy ograniczonych strukturach danych w programie

# Metody testowania funkcjonalnego - testowanie porównawcze

## Analiza porównawcza

- Stosuje się w przypadku konieczności wykonania kilku różnych rozwiązań o tej samej funkcjonalności np. w celu poprawy niezawodności oprogramowania.
- Testy przeprowadza się jednocześnie wykorzystując te same dane wejściowe.
- Nie można wyeliminować błędów wynikających z błędnej specyfikacji programu.



# Metody testowania funkcjonalnego - metoda tablic ortogonalnych

Jeżeli liczba kombinacji danych wejściowych jest niewielka, ale za duża, aby testować wszystkie kombinacje, wtedy **w przypadku braku zależności między błędami** można wykrywać tzw. **błędy jednomodalne**

Test	Parametry			
	P1	P2	P3	P4
1	1	1	1	1
2	1	2	2	2
3	1	3	3	3
4	2	1	2	3
5	2	2	3	1
6	2	3	1	2
7	3	1	3	2
8	3	2	1	3
9	3	3	2	1

Zamiast 81 testów ( $3^4$  - trzy wartości przyjmowane przez 4 dane wejściowe) wykonuje się 9 testów ze względu na P1

# Testy akceptacyjne

- Instalacja narzędzia do testowania Selenium
- Nagrywanie testu
- Odtwarzanie testu

# Testy akceptacyjne - Instalacja dodatku Selenium

Selenium - Web Browser Automation - Mozilla Firefox (tryb prywatny)

Plik Edycja Widok Historia Zakładki Narzędzia Pomoc

Strona startowa programu Mozilla Fir... Selenium - Web Browser Automation Lista produktów

docs.seleniumhq.org

pdfforge Yahoo Search PDFCreator eBay Amazon Coupons Radio f t g+ Options

## SeleniumHQ

Browser Automation

search this page: Go

Projects Download Documentation Support About

### What is Selenium?

*Selenium automates browsers.* That's it. What you do with that power is entirely up to you. Primarily it is for automating web applications for testing purposes, but is certainly not limited to just that. Boring web-based administration tasks can (and should!) also be automated as well.

Selenium has the support of some of the largest browser vendors who have taken (or are taking) steps to make Selenium a native part of their browser. It is also the core technology in countless other browser automation tools, APIs and frameworks.

### Which part of Selenium is appropriate for me?

	
If you want to	If you want to
<ul style="list-style-type: none"><li>create quick bug reproduction scripts</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>create robust, browser-based regression automation</li></ul>

Strona startowa programu Mozilla Firefox - Mozilla Firefox (tryb prywatny)

Plik Edycja Widok Historia Zakładki **Narzędzia** Pomoc

Strona startowa programu Mozilla Firefox

Przejdź do witryny WWW

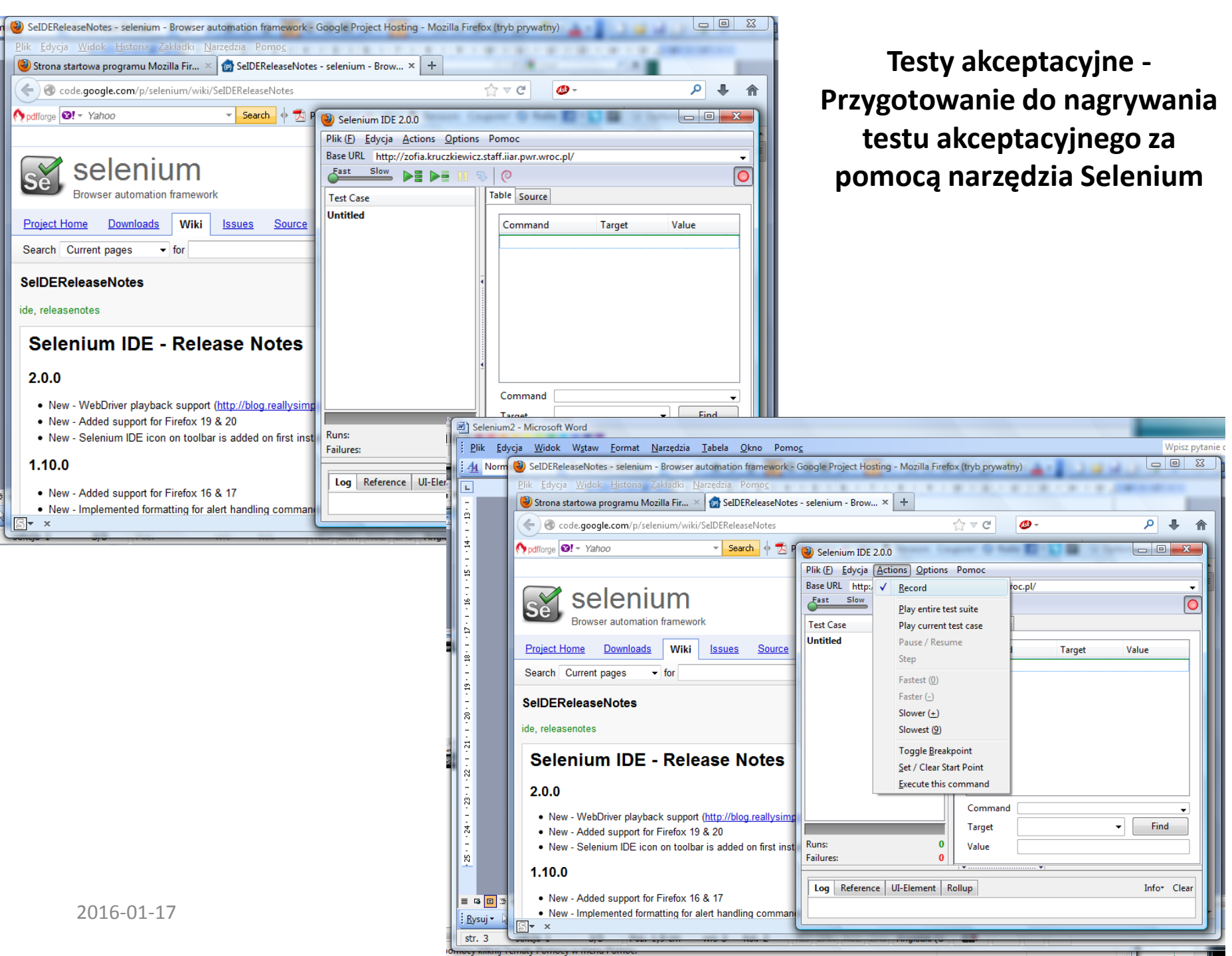
pdfforge Yahoo

- Pobieranie plików Ctrl+J
- Dodatki Ctrl+Shift+A
- Skonfiguruj usługę Sync...
- Dla twórców witryn
- Informacje o stronie
- Selenium IDE** Ctrl+Alt+S
- Wyczyść historię przeglądania... Ctrl+Shift+Del
- Opcje
- Integrated Gmail

Szukaj

Dziękujemy za wybranie Firefoksa! Aby jak najlepiej wykorzystać przeglądarkę, zapoznaj się z jej [najnowszymi możliwościami](#).

# Testy akceptacyjne - Przygotowanie do nagrywania testu akceptacyjnego za pomocą narzędzia Selenium



Lista produktów - Mozilla Firefox (tryb prywatny)

Plik Edycja Widok Historia Zakładki Narzędzia Pomoc

Strona startowa programu Mozilla Fir... x SeIDEReleaseNotes - selenium - Brow... x Lista produktów x +

localhost:26537/Sklep\_5/faces/jsf/rezultat2.xhtml

pdfforge Yahoo Search PDFCreator eBay Amazon Coupons Radio Options

Top

**Dodaj produkt**  
Lista produktów  
Utrwalanie danych

1..1/1

Id produktu	Nazwa produktu	Cena netto produktu	Promocja produktu	Data produkcji produktu	Cena brutto produktu	
1	Książka	10 zł	20 %	środa, 11-12-2013	8 zł	Rezultat Edycji Usun

Status

## Testy akceptacyjne - Nagrywanie testu akceptacyjnego

Selenium IDE 2.0.0 \*

Plik (F) Edycja Actions Options Pomoc

Base URL http://localhost:26537/Sklep\_5/

Fast Slow

Test Case

Untitled \*

- Record
- Play entire test suite
- Play current test case
- Pause / Resume
- Step
- Fastest (0)
- Faster (-)
- Slower (+)
- Slowest (9)
- Toggle Breakpoint
- Set / Clear Start Point
- Execute this command

	Target	Value
	/Sklep_5/	
ait	link=Dodaj produkt	
ait	link=Dodaj produkt	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Utrwalanie danych	
ait	link=Pobierz z bazy danych	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Rezultat	
ait	id=j_idt20:powrot2	

Command clickAndWait

Target link=Lista produktow Find

Value

Runs: 0

Failures: 0

Log Reference UI-Element Rollup

clickAndWait(locator)

# Testy akceptacyjne - Odtwarzanie nagranego testu akceptacyjnego

test\_Sklep5.html - Selenium IDE 2.0.0

Plik (F) Edycja Actions Options Pomoc

Base URL http://

Fast Slow

Test Case

test\_Sklep5

- Record
- Play entire test suite
- Play current test case
- Pause / Resume
- Step
- Fastest (0)
- Faster (-)
- Slower (+)
- Slowest (9)
- Toggle Breakpoint
- Set / Clear Start Point
- Execute this command

	Target	Value
	/Sklep_5/	
ait	link=Dodaj produkt	
ait	link=Dodaj produkt	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Utrwalanie danych	
ait	link=Pobierz z bazy danych	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Lista produktow	
ait	link=Rezultat	
ait	id=j_idt20:powrot2	

Command clickAndWait

Target link=Lista produktow

Value

Runs: 1

Failures: 0

Log Reference UI-Element Rollup

- [info] Executing: |clickAndWait | link=Dodaj produkt | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Dodaj produkt | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Utrwalanie danych | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Pobierz z bazy danych | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Rezultat | |
- [info] Executing: |clickAndWait | id=j\_idt20:powrot2 | |

Rezultat dodawania nowego produktu - Mozilla Firefox (tryb prywatny)

Strona startowa programu Mozilla Fir...

localhost:26537/Sklep\_5/faces/jsf/lista\_produkow.xhtml

Top		
Dodaj produkt	Nazwa produktu	Książka
Lista produktow	Cena netto produktu	10 zł
Utrwalanie danych	Promocja produktu	20
	Data produkcji produktu	Wednesday, December 11, 2013 11:00
	Cena brutto produktu	8.0

Powrót

Status

test\_Sklep5.html - Selenium IDE 2.0.0

Plik (F) Edycja Actions Options Pomoc

Base URL http://localhost:26537/

Fast Slow

Test Case

test\_Sklep5

Command	Target	Value
clickAndWait	link=Dodaj produkt	
clickAndWait	link=Lista produktow	
clickAndWait	link=Utrwalanie danych	
clickAndWait	link=Pobierz z bazy danych	
clickAndWait	link=Lista produktow	
clickAndWait	link=Lista produktow	
clickAndWait	link=Rezultat	
clickAndWait	id=j_idt20:powrot2	

Command clickAndWait

Target link=Lista produktow

Value

Runs: 0

Failures: 0

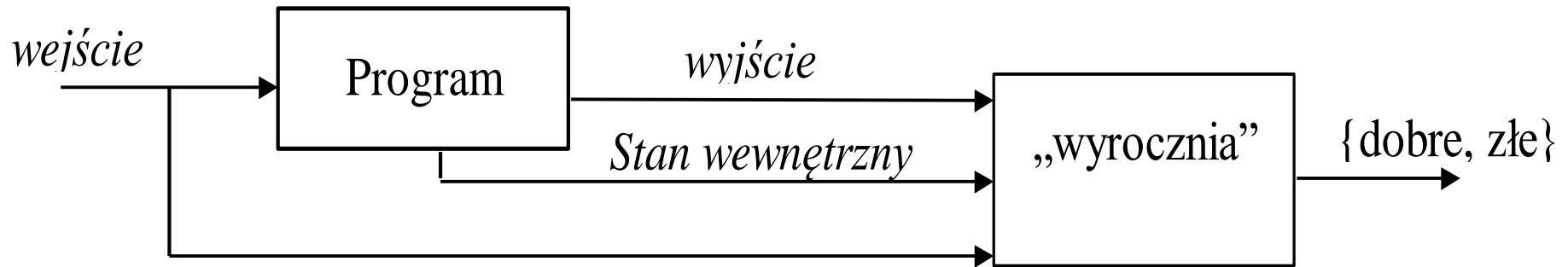
Log Reference UI-Element Rollup

- [info] Executing: |open | /Sklep\_5/ | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Dodaj produkt | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Dodaj produkt | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Utrwalanie danych | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Pobierz z bazy danych | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Lista produktow | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Rezultat | |
- [info] Executing: |clickAndWait | link=Rezultat | |

# Ocena niezawodności programu – testowalność [2]

# Testowalność (niezawodność)

[A.Bertolino,L.Strigini:On the Use of Testability Assessment,IEEE TRANSACTION ON SOFTWARE ENGINEERING,vol. 22, no. 2, February 1996]



**Wyrocznia jest następującą funkcją:**

**Wyrocznia:  $D \times R \times (\text{zbiór\_wartości\_stanów\_programu}) \rightarrow \{\text{dobry, zły}\}$**

gdzie

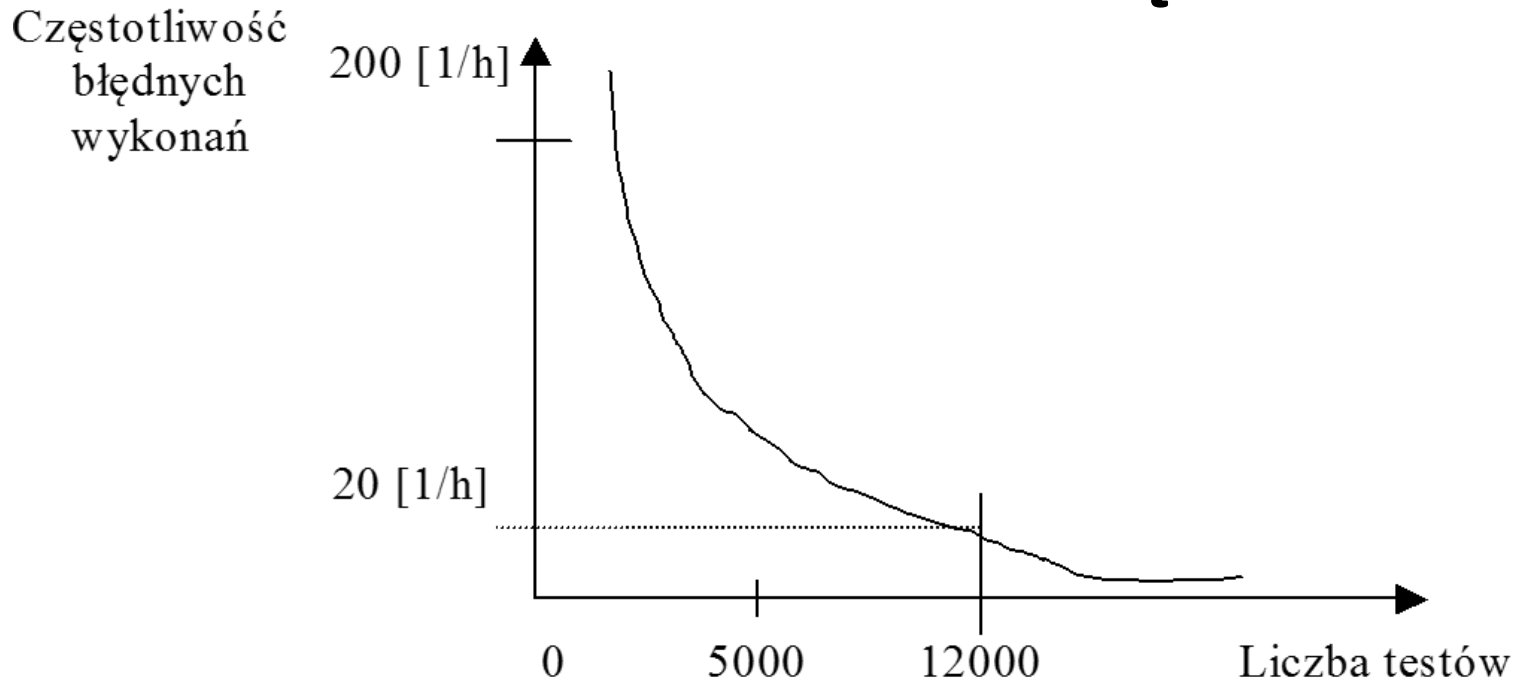
$D$  - dziedzina danych wejściowych,

$R$  - dziedzina danych wyjściowych

$\text{zbiór\_wartości\_stanów\_programu}$  – zbiór obserwowanych wartości zmiennych



# Związek między liczbą przeprowadzonych testów i niezawodnością



**Niezawodność programu** jest częstotliwością jego błędnych wykonań.

**Miara niezawodności:  $MTBF = MTTF + MTTR$**

MTBF – mean time between failure, MTTF (mean time to failure), MTTR (mean time to repair)

**Rośnie ona logarytmicznie** wraz ze wzrostem liczby przeprowadzonych testów i usuwaniu błędów.

# Ocena wykrywalności błędów

# Ocena liczby błędów metodą posiewania błędów

Na podstawie wszystkich znalezionych błędów oraz błędów sztucznie wprowadzonych do programu można oszacować liczbę błędów w programie.

- ***N*** - liczba wprowadzonych błędów
- ***M*** - liczba wszystkich wykrytych błędów
- ***X*** - liczba wprowadzonych błędów, które zostały wykryte

**Szacunkowa liczba błędów przed wykonaniem testów:**

$$Błędy_{calc} = \frac{(M - X) \cdot N}{X}$$

**Liczba błędów po usunięciu wykrytych, w tym wszystkich sztucznie wprowadzonych:**

$$Błędy_{Poz} = (M - X) \cdot \left(\frac{N}{X} - 1\right)$$

Współczynnik ***X/N*** opisuje efektywność wykonywanych testów.

# Metody posiewania błędów

- losowe zakłócenia w przypisywaniu danych
- losowe mutacje kodu - zmiany kodu źródłowego modyfikującego sterowanie lub dane w programie
- losowe zakłócenia między interfejsami modułów