



UNIVERSITETET I BERGEN
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

Testing

Sondre Sæther Bolland



Unit Testing

☐ Skriv kode for å sjekke kode

1. Sikre koden for fremtiden
2. Søke etter bugs
3. Dokumentasjon

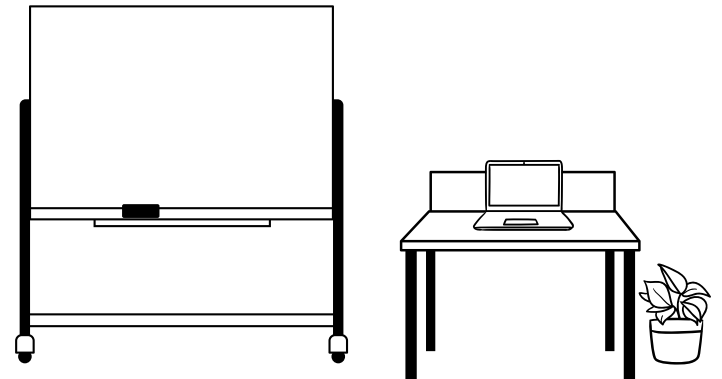
JUnit 



FizzBuzz

- ❑ Delelig på 3 → «Fizz»
- ❑ Delelig på 5 → «Buzz»
- ❑ Delelig på 3 og 5 → «FizzBuzz»

- ❑ Ellers → Returner tallet





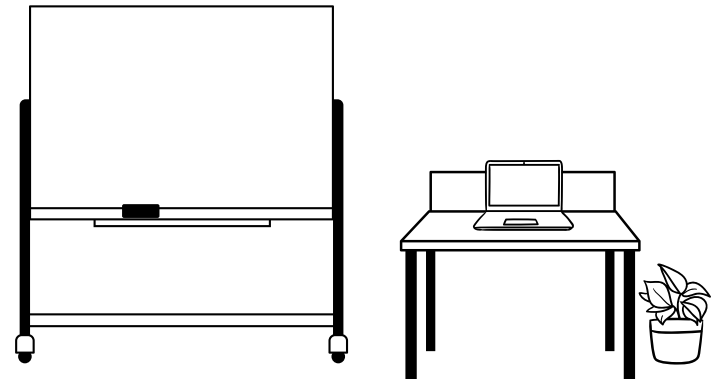
FizzBuzz

1	→	«1»	6	→	«Fizz»
2	→	«2»	7	→	«7»
3	→	«Fizz»	...		
4	→	«4»	15	→	«FizzBuzz»
5	→	«Buzz»	16	→	«16»



Testhierarki

- ❑ Testene må ligge i samme mappe som klassen man tester!
 - Tilgang på testrammeverket (JUnit 5)
 - Enkapsulering





Asserts

- assertEquals*
- assertNotEquals*
- assertTrue*
- assertFalse*
- assertNull*
- assertNotNull*
- assertThrows*

JUnit 

Lab2 – Pokémon





Best Practices

Skriv tester som får programmet til å feile

JUnit 



Best Practices

- Skriv tester som får programmet til å feile
- Skriv tester for metoder med færrest avhengigheter først

JUnit 



Best Practices

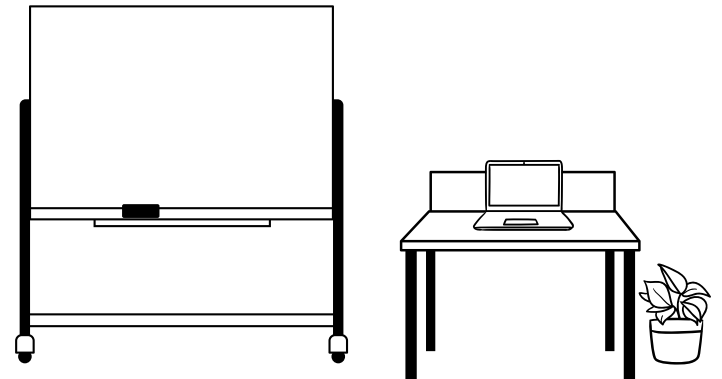
- Skriv tester som får programmet til å feile
- Skriv tester for metoder med færrest avhengigheter først
- Ikke skriv tester som er avhengige av hverandre

JUnit 



Manuell Testing

- ❑ Menneskelig testing av programmet
- ❑ *User Experience (UX)*





Frontend

Hva brukeren
interagerer med

Backend

Logikken



Manuell Testing

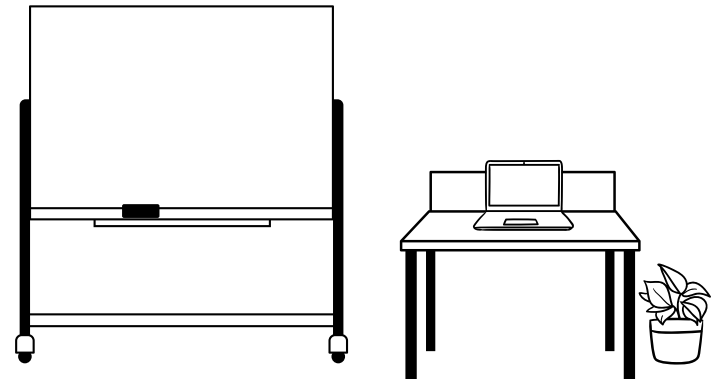
1. Sikre koden for fremtiden
2. Søke etter bugs
3. Dokumentasjon



Neste forelesning

☐ Fredag 24.03

☐ Observable





UNIVERSITETET I BERGEN
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet