

テスト駆動開発を活用する

LV2くまー
2009.5.30 阿部



スピーチの流れ

- テスト駆動開発とは
- テストの基本
- テストケースの指針
- 間違いやすいところ、デメリット
- 参考

テスト駆動開発とは

- XP プラクティス
- 失敗する自動テストを作成する
- 天使を味方につける

テストの基本

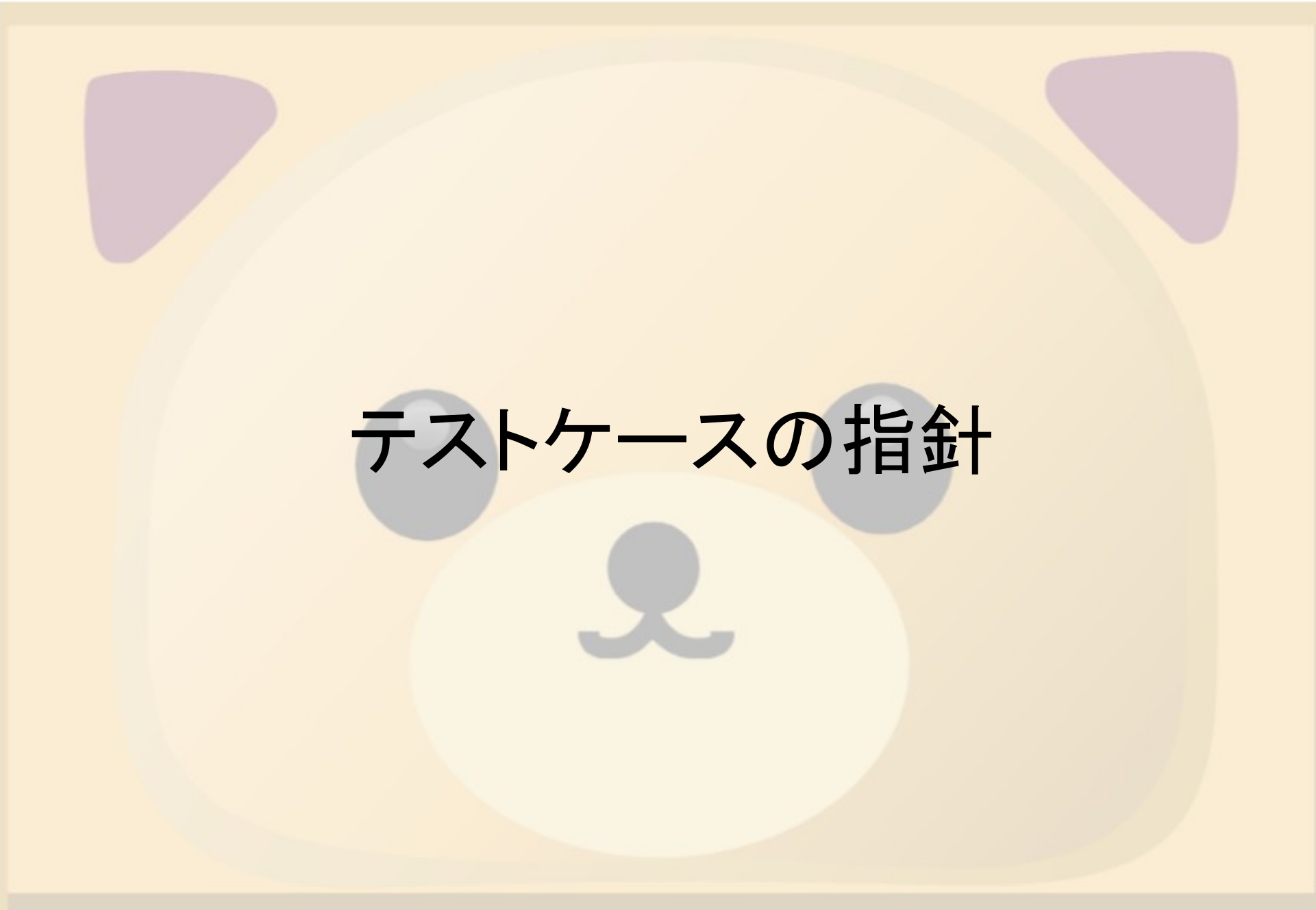
- 単体テストをいつ行うか
- ブラックボックステスト

<http://www.friendpaste.com/6XBEivJSH3jXLRPGkkgdkeH>

- ホワイトボックステスト

<http://www.friendpaste.com/2ZWBI4dzjoeygbclKMFAasn>





テストケースの指針

テストケースの指針その1

テストケースの基本パターンは二つ

- 正常パターン

<http://www.friendpaste.com/xMVz8re2IFLfVezQf6ISP>

- 例外パターン

<http://www.friendpaste.com/7FAIRGk32VCsWmXyNVnnW2>



テストケースの指針その2

まずは知りたいことをテストしよう！

<http://www.friendpaste.com/6XBEivJSH3jXLRPGkkgdkeH>

<http://www.friendpaste.com/4hQMlc0Ve1Vf4JB8302tSE>

とりあえず失敗するケースを書くのもあり

<http://www.friendpaste.com/2EJO6xpNK0wC7JJlvBoeHX>



テストケースの指針その3

テストはシンプルに

- 一つのケースで一つの結果を確かめる

<http://www.friendpaste.com/5D11E5WMclCR6rZtUquE2w>

<http://www.friendpaste.com/1ebU9lvpkIKmVyLNvvR8Lu>

- 必要最低限のインタフェースを心がける

<http://www.friendpaste.com/77Rvg0a1Lnc8OAG8J7s0nm>

- 同じかどうか確かめる



テストケースの指針その4

呼び出し順序がある場合は
アサーションを検討する

<http://www.friendpaste.com/56IUSTIewXaRzax5fHIBsu>

テストケースの指針その5

テストデータを作ろう！

<http://www.friendpaste.com/My8r2VqqAJpWiY7CEW0ed>

<http://www.friendpaste.com/2LikmtEJD30OKR03G4j4Sx>



テストケースの指針その6

いつも同じ結果を確認できるようにする

テストケースの指針その7

バグの再現テストに使用する

間違いやすいところ、デメリット

《間違いやすいところ》

- テストケースを書くことが目的ではない
- テスト駆動開発が品質を保証するわけではない

《デメリット》

- コストがかかる

参考1

『[アジャイルプラクティス](#)』

[達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣](#)』第5章 アジャイルなフィードバック
Venkat Subramaniam and Andy Hunt 著 オーム社

『[XPエクストリームプログラミング入門](#)』

ケントベック 著 ピアソンエデュケーション

『[コードコンプリート\(下\)](#)』第22章 デベロッパーテスト

Steve McConnell 著 日経BPソフトプレス



参考2

http://b.hatena.ne.jp/hiroaki_abe_1973/tdd/article/



わんくま
同盟

わんくま同盟 福岡勉強会 #07