

Programmazione Orientata agli Oggetti in Linguaggio Java

Test e Correzione: Introduzione

versione 1.0

Questo lavoro è concesso in uso secondo i termini di una licenza Creative Commons
(vedi ultima pagina)

G. Mecca – Università della Basilicata – mecca@unibas.it



Test e Correzione: Introduzione >> Sommario



Sommario

- Panoramica
- Correttezza
- Manutenibilità
- In Queste Lezioni



Panoramica

- In questo modulo
 - ⇒ continuiamo a parlare di tecniche e strumenti per ottenere codice di qualità
- In particolare
 - ⇒ ci concentriamo su due qualità fondamentali
 - ⇒ la correttezza
 - ⇒ la manutenibilità



Correttezza

- Un obiettivo di qualità a breve termine
 - ⇒ la correttezza
 - ⇒ il software deve implementare interamente e correttamente le specifiche
 - ⇒ ovvero realizzare correttamente i casi d'uso
- Le tecniche fondamentali
 - ⇒ lo strumento principale per le verifiche di correttezza sono i test
 - ⇒ e il debugging (correzione)



Correttezza

- Verificare il codice con i test
 - ⇒ il gruppo di sviluppo deve mettere a punto un “piano dei test”
 - ⇒ che deve essere eseguito con regolarità
 - ⇒ spesso c'è un gruppo di lavoro appositamente destinato a effettuare test
- Attenzione
 - ⇒ il piano dei test deve verificare la robustezza del codice



Correttezza

- Correggere il codice
 - ⇒ quando viene rilevato un errore logico (“bug”) attraverso i test o attraverso prove interattive
 - ⇒ è necessario procedere al debugging
- Due tecniche fondamentali
 - ⇒ utilizzo di un debugger
 - ⇒ utilizzo di stampe di debug



Manutenibilità

- Ma esiste un'altra prospettiva
- Un obiettivo di qualità a lungo termine
 - ⇒ la manutenibilità
- La regola n. 1 del programmatore
 - ⇒ "le specifiche cambiano con il tempo"
 - ⇒ e i sistemi software si devono adattare
 - ⇒ la possibilità di adeguare facilmente e rapidamente il codice alle nuove specifiche è una caratteristica essenziale >> alcuni esempi



Manutenibilità

- Di conseguenza
 - ⇒ la qualità deve essere perseguita nel tempo
 - ⇒ mantenendo alto il livello del codice anche in caso di modifica delle specifiche
- "Adattarsi ai cambiamenti"
 - ⇒ una massima dell'eXtreme Programming
 - ⇒ essere consapevoli che il software cambia
 - ⇒ e adottare strumenti adeguati a gestire i cambiamenti mantenendo alta la qualità



Manutenibilità

- Per garantire la manutenibilità
 - ⇒ alcune caratteristiche essenziali
- Tecniche per migliorare la manutenibilità
 - ⇒ curare l'organizzazione del codice >> ruoli e responsabilità
 - ⇒ curare la leggibilità del codice >> convenzioni di stile
 - ⇒ automatizzare i test
 - ⇒ semplificare il debugging



Manutenibilità

- Automatizzare i test
 - ⇒ effettuare modifiche al codice potenzialmente introduce nuovi errori
 - ⇒ è indispensabile eseguire il piano dei test dopo ciascuna modifica effettuata, soprattutto a distanza di tempo
 - ⇒ questo obiettivo è raggiungibile solo se i test sono automatizzati
 - ⇒ ovvero se sono “test di regressione”



Manutenibilità

- Test di regressione

- ⇒ test completamente automatizzato
- ⇒ eseguibile rapidamente, ripetutamente, senza intervento interattivo

- Obiettivo

- ⇒ ripetere frequentemente l'esecuzione dei test
- ⇒ per intercettare eventuali "regressioni" (passi indietro) introdotti nel codice dalle modifiche



Manutenibilità

- In caso di bug (errori)

- ⇒ è necessario procedere al debugging
- ⇒ se il software si evolve, è un'attività che può avvenire frequentemente
- ⇒ è indispensabile utilizzare strumenti semplici ed efficaci
- ⇒ che consentano di effettuare rapidamente il debugging



Correttezza

○ Sistema di logging

- ⇒ sistema che permette di includere nel codice stampe di debug, che descrivono il funzionamento dell'applicazione
- ⇒ e di produrle solo su richiesta dell'utente (durante le sessioni di correzione)
- ⇒ oltre che in formati e su supporti diversi
- ⇒ escludendole nelle versioni in produzione



In Queste Lezioni

○ In questo ciclo di lezioni

- ⇒ sviluppo di test di regressione e strumenti collegati (framework per il test)
- ⇒ utilizzo di tecniche di logging e debugging e strumenti collegati (debugger, framework per il logging)



In Queste Lezioni

- I progetti di riferimento
 - ⇒ tutti quelli visti in precedenza
- Infatti
 - ⇒ tutti i progetti dei moduli precedenti sono stati sviluppati con test di regressione
- In questo modulo
 - ⇒ concludiamo la discussione del codice discutendo sintassi e semantica dei test



Riassumendo

- Panoramica
- Correttezza
- Manutenibilità
- In Queste Lezioni



Termini della Licenza

- This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/1.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.
- Questo lavoro viene concesso in uso secondo i termini della licenza "Attribution-ShareAlike" di Creative Commons. Per ottenere una copia della licenza, è possibile visitare <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/1.0/> oppure inviare una lettera all'indirizzo Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.