

Kurzanleitung JUnit

JUnit ist ein Testframework zum Testen von Java-Code. Es eignet sich besonders gut zum automatisierten Testen und ist ein wichtiges Hilfsmittel des Extreme Programmings, bei dem der Test-First-Ansatz angewendet wird. JUnit ist aber auch zum Testen von bereits bestehenden Code geeignet. Zu beachten ist, dass der Programmcode ggf. umstrukturiert werden muss, damit er mit JUnit getestet werden kann.

Diese Anleitung bezieht sich auf JUnit 4, das z.Zt. in der Version 4.4 vorliegt. Eine der wichtigsten Neuerungen gegenüber früheren Versionen (3.8 oder älter) ist die Nutzung von Annotationen. JUnit-Tests, die der früheren Spezifikation genügen, können auch weiterhin mit der neuen Version ausgeführt werden.

1 Grundlagen

Um JUnit verwenden zu können, muss `junit.jar` als Bibliothek verfügbar sein. Die Schnittstellenbeschreibung ist in [1] zu finden.

1.1 Begriffsdefinitionen

Testklasse/Testcode Als Testklasse wird eine Klasse bezeichnet, die Methoden zum Testen von Code enthält. Die einzige Bedingung besteht darin, dass sie durch einen öffentlichen Default-Konstruktor instanzierbar ist. In der Testklasse sind mit Hilfe der JUnit-Annotationen Testmethoden gekennzeichnet.

Testmethode Testmethoden bezeichnen Methoden, die durch Annotationen als solche gekennzeichnet sind. Jede Methode, die das Sichtbarkeitsattribut „public“ besitzt, keine Parameter verlangt und als Return-Typ `void` liefert, darf als Testmethode gekennzeichnet werden.

Testfall Ein Testfall ist zunächst ein bestimmte Vorgehensweise, wie ein Teil einer Software getestet werden soll, zu ihm gehören Testwerte und das erwartete Ergebnis. Abhängig von der Komplexität der zu testenden Funktionalität können Testfälle der selben Art zu einer Testmethode zusammen gefasst werden.

Testframework JUnit 4 wird als Testframework bezeichnet.

1.2 Empfehlungen

In jeder beliebigen Klasse können Testfälle definiert werden. Aus Gründen der Übersicht ist zu empfehlen, Testcode getrennt zu halten und die Testmethoden in eine oder mehrere separate Klassen auszulagern. Der Name der Klasse kann frei gewählt werden. Eine verbreitete Konvention ist, den Namen aus dem Namen der zu testenden Klasse und dem Postfix „Test“ zusammen zusetzen.

Die Testklasse sollte für jede Methode, in der etwas zu testen ist, mindestens eine Testmethode enthalten. Neben der Funktionalität sind auch die Vorbedingungen zu prüfen. Die Testmethoden überprüfen jeweils nur einen atomaren Teil, so dass eine Methode auch durch verschiedene Tests getestet werden sollte. Die Vorbedingungen sollten in der Reihenfolge, in der sie im zu testenden Code definiert sind, geprüft werden. Es erleichtert später die Suche nach der Ursache für fehlgeschlagene Tests.

Keinen Testcode zum Testen des Compilers schreiben!

2 Verwendung

Testmethoden werden durch die JUnit-Annotation `@Test` gekennzeichnet. Zum Überprüfen liefert das Testframework die Klasse `org.junit.Assert`. Tritt eine Abweichung auf, wird ein `java.lang.AssertionError` oder ein davon abgeleiteter Fehler geworfen.

2.1 Einfache Testklasse

Die Verwendung soll zunächst durch ein einfaches Beispiel verdeutlicht werden.

```
1 import java.util.*;
2 import org.junit.Test;
3 import static org.junit.Assert.*;
4
5 public class CollectionTest {
6
7     @Test
8     public void sortedSet () {
9         Set<String> s = new TreeSet<String>();
10        s.add("Bär");
11        s.add("Aal");
12
13        Iterator<String> iter = s.iterator();
14        assertEquals("Aal", iter.next());
15        assertEquals("Bär", iter.next());
16    }
17 }
```

Listing 1: einfache Testklasse

Listing 1 zeigt ein kurzes Beispiel. Zuerst werden die benötigten Klassen importiert. In Zeile 3 wird die Technik der statischen Imports, die seit Java 1.5 möglich sind, genutzt. Sie bewirkt, dass alle statischen Methoden der Klasse `Assert` lokal verfügbar sind.

Die Methode `sortedSet()` prüft, ob die Klasse `TreeSet` aus dem Package `java.util` Strings korrekt sortiert. Dazu werden zwei Strings in einen `TreeSet` eingefügt, anschließend per `Iterator` der Reihe nach aus der `Collection` gelesen und mit `assertEquals` auf die erwarteten Werte überprüft.

2.1.1 JUnit mit Eclipse ausführen

Das Ausführen des Test aus Eclipse heraus ist sehr komfortabel. Die Testklasse wird per Rechtsklick selektiert. Im Kontextmenü muss nun der Punkt „Run As -> JUnit Test“ ausgewählt werden. Eclipse öffnet automatisch die JUnit-Ansicht und zeigt Erfolg oder Misserfolg durch grüne bzw. rote Balken an.

Abbildung 1 auf der nächsten Seite zeigt den Erfolg des in Listing 1 definierten Tests an. Die Implementierung des `TreeSet`s funktioniert wie erwartet: Strings, die in das Set abgespeichert werden, legt es sortiert von A bis Z ab.

Der Test in Abbildung 2 auf der nächsten Seite ist hingegen fehl geschlagen, da nun als erwartete Werte die umgekehrte Reihenfolge angegeben wurde, also zuerst „Bär“ und dann „Aal“. Es wird ein

`java.lang.AssertionError` geworfen. Wie im unteren Teil der Abbildung zu erkennen, steht dort die Info welcher Fehler aufgetreten ist, jeweils mit dem erwarteten und dem tatsächlich erhaltenen Wert. Außerdem wird die Klasse samt Zeilennummer, in der der Fehler aufgetreten ist, ausgegeben.

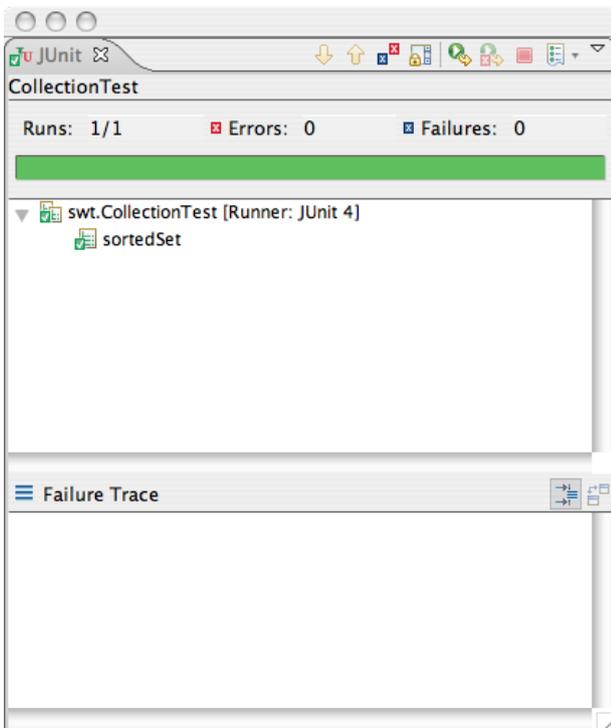


Abbildung 1: JUnit mit Eclipse im Erfolgsfall

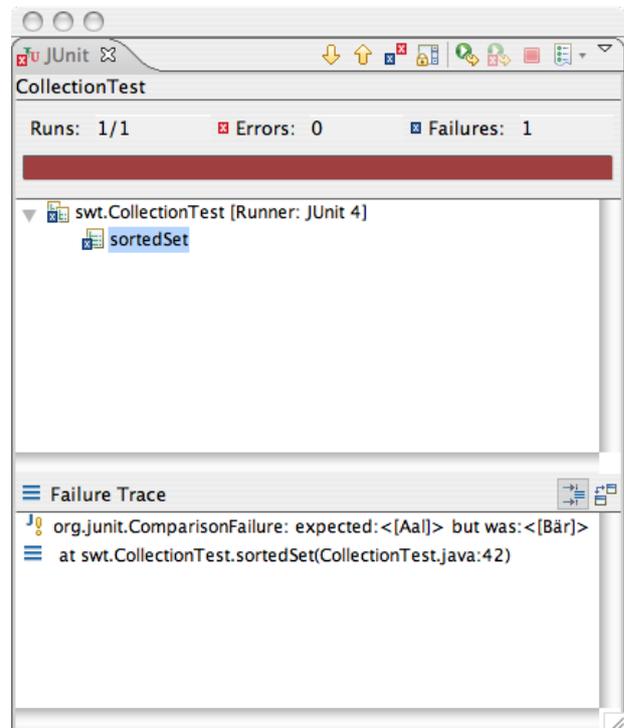


Abbildung 2: JUnit mit Eclipse im Fehlerfall

2.1.2 JUnit mit der Kommandozeile ausführen

Selbstverständlich können JUnit-Tests auch ausserhalb von Eclipse aufgerufen werden, sowohl über die Kommandozeile als auch mit Hilfe von Ant.

Für das Testen über die Kommandozeile ist es nötig die JUnit-Bibliothek zum Classpath hinzuzufügen und danach folgendes auszuführen:

```
$ java org.junit.runner.JUnitCore Pfad_und_Name_der_Testklassen
```

2.2 Das Werfen von Exceptions testen

Neben der „normalen“ Funktionalität sollte beim Test auch die korrekte Fehlerbehandlung getestet werden. JUnit unterstützt das gezielte Abfangen von Exceptions. In Listing 2 ist eine Beispieltest zu finden.

```
1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.List;
```

```
3 import org.junit.Test;
4
5 public class ExceptionTest {
6
7     @Test(expected = IndexOutOfBoundsException.class)
8     public void exceptionList() {
9
10        List<String> l = new ArrayList<String>();
11        l.add("Bär");
12        l.add("Aal");
13
14        l.get(2);
15    }
16
17 }
```

Listing 2: Das Werfen einer Exception testen.

In Zeile 7 wird an die Annotation `@Test` der Zusatz (`expected = IndexOutOfBoundsException.class`) angehängen. Er besagt, dass das Auftreten einer Exception erwartet wird. Die Exception tritt in Zeile 14 auf, da der Index um 1 überschritten wird. In diesem Fall wird eine `RuntimeException`, also eine unchecked Exception, erwartet. Wird auf eine checked Exception geprüft, muss die Testmethodendeklaration mit dem Zusatz `throws ...Exception` versehen werden.

2.3 Mehrere Testklassen gleichzeitig ausführen

Um die Funktionalität einer Klasse zu testen, reicht es aus, die Testklassen separat ablaufen zu lassen. Möchte man ein ganzes Projekt auf korrekte Funktion testen, können sie zu einer Testsuite zusammengefasst werden.

```
1 import org.junit.runners.Suite;
2 import org.junit.runners.Suite.SuiteClasses;
3 import org.junit.runner.RunWith;
4
5 @RunWith(Suite.class)
6 @SuiteClasses({
7     CollectionTest.class,
8     StringBuilderTest.class
9 })
10 public class TestSuite {
11
12 }
```

Listing 3: TestSuite

Das Listing 3 zeigt die Klasse `TestSuite`. Sie besitzt zwei Annotationen: `@RunWith` meldet JUnit, dass es zum Ausführen dieser Klasse die Klasse `org.junit.runners.Suite` verwenden soll und nicht den integrierten Standard-Test-Runner. `@SuiteClasses` ordnet dieser Suite konkrete zu testende Klassen zu. Sie werden als Komma-separierte Liste in geschweiften Klammern, also als Array, erwartet.

Das Ausführen der Testsuite folgt dem selbem Schema wie ein separater Test (siehe Abschnitt „Einfache Testklasse“). Alle als `SuiteClasses` definierten Klassen werden nacheinander ausgeführt.

3 Kurz-Referenz

Dieser Abschnitt enthält eine Auswahl der in JUnit 4 existierenden Annotationen und Assert-Methoden. Diese Referenz ist nicht als vollständig anzusehen. Sie enthält lediglich die wichtigsten Punkte zum schnellen Nachschlagen.

3.1 Annotationen für Methoden

Annotation	Beschreibung
@Test	Kennzeichnung als Testfall
@Test(expected=... <i>Exception.class</i>)	Kennzeichnung als Testfall mit der Festlegung, dass der Test nur erfolgreich ist, wenn die geforderte Exception auftritt.
@Test(timeout =... <i>ms</i>)	Kennzeichnung als Testfall mit der Festlegung, dass der Test erfolgreich ist, wenn die geforderte Zeit in ms nicht überschritten wird.
@Before	Ausführung vor jedem Aufruf einer Testmethode zum Aufbau einer definierten Testumgebung.
@After	Ausführung nach jedem Aufruf einer Testmethode zur Erledigung von Aufräumarbeiten.
@BeforeClass	Eine derartig gekennzeichnete Methode muss statisch definiert sein. Diese Annotation dient der Kennzeichnung zur einmaligen Ausführung vor dem Aufruf aller anderen Testmethoden.
@AfterClass	Eine derartig gekennzeichnete Methode muss statisch definiert sein. Diese Annotation dient der Kennzeichnung zur einmaligen Ausführung nach dem Aufruf aller anderen Testmethoden.
@Ignore("Kommentar")	Methode wird temporär nicht ausgeführt. Es sollte unbedingt ein Kommentar mit übergeben werden, dieser wird im Protokoll des Testlaufs ausgegeben.

3.2 Annotationen für Klassen

Annotation	Beschreibung
@RunWith(... <i>.class</i>)	Angabe der Klasse mit der diese Klasse ausgeführt werden soll. Dies ist nötig, wenn ein anderer Runner als der Standard-Runner verwendet werden soll.
@Suite.SuiteClasses({... <i>.class</i> , ...})	Definition der Klassen, die zu dieser Suite gehören

3.3 Auswahl an Assert-Methoden

Die folgende Tabelle zeigt eine Auswahl der Methoden, die sich in der Klasse `org.junit.Assert` befinden. Die Details und eine vollständige Liste ist in [1] zu finden.

Alle Methoden werfen im Fehlerfall einen `java.lang.AssertionError`, der ggf. noch Details zum Fehler enthält. Jede Assert-Methode existiert in zwei Ausführungen: in der Form wie in der Tabelle gelistet und zusätzlich mit dem ersten Parameter `String message`, der weitere Informationen zum Fehler enthalten kann. Die Message wird durch den `AssertionError` ausgegeben.

Assert-Methode	Beschreibung
<code>assertEquals(Object exp, Object act)</code>	Überprüft anhand der <code>equals</code> -Methode, des jeweiligen Objektes, ob zwei Objekte identisch sind. Auch für <code>float</code> , <code>double</code> und Arrays möglich.
<code>assertEquals(float exp, float act, float delta)</code>	Überprüft, ob zwei floats bis auf die Differenz <code>delta</code> identisch sind. Auch für <code>double</code> möglich.
<code>assertFalse(boolean condition)</code>	Prüft, ob die Bedingung falsch ist.
<code>assertNotNull(Object object)</code>	Überprüft, ob das Objekt ungleich null ist.
<code>assertNotSame(Object unexp, Object act)</code>	Prüft, ob zwei Referenzen auf unterschiedliche Objekte verweisen.
<code>assertNull(Object object)</code>	Überprüft, ob das Objekt gleich null ist.
<code>assertSame(Object exp, Object act)</code>	Prüft, ob zwei Referenzen auf identische Objekte verweisen.
<code>assertTrue(boolean condition)</code>	Prüft, ob die Bedingung wahr ist.
<code>fail(String message)</code>	Keine Prüfmethode. Lässt einen Test explizit fehlschlagen.

Literatur

[1] JUnit Entwickler: Kent Beck, Erich Gamma & et al. *JUnit Api*. URL http://junit.sourceforge.net/javadoc_40.

Autor: NADJA KRÜMMEL, Institut für SoftwareArchitektur.