

Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>7</b>
<b>Rozdział 1. Testy jednostkowe</b>	<b>11</b>
1.1. Pierwszy przykład	12
1.2. Ścieżki kodu	13
1.3. Testy jednostkowe	17
1.3.1. Wykorzystanie biblioteki JUnit	18
1.3.2. Klasy testów	18
1.3.3. Szkielet klasy testu	18
1.3.4. Pierwsze testy	20
1.3.5. Uruchomienie testów	22
1.3.6. Raport z testów	24
1.3.7. Spodziewanie się sytuacji wyjątkowej	25
1.3.8. Cykl życia klasy testów	29
1.3.9. Inne założenia testowe	34
1.3.10. Ignorowanie testów	35
1.3.11. Pokrycie testami	36
1.4. Refaktoryzacja	38
1.4.1. Klasa poddawana refaktoryzacji	39
1.4.2. Testy	40
1.4.3. Klasa po poprawkach	45
1.4.4. Refaktoryzacja	48
1.5. Podsumowanie	49
<b>Rozdział 2. Imitacje</b>	<b>51</b>
2.1. Klasy imitacji	52
2.1.1. Podstawy	53
2.1.2. Główny moduł aplikacji przed dostosowaniem do testów	57
2.1.3. Dostosowanie głównego modułu aplikacji do testów	58
2.1.4. Utworzenie imitacji klasy przechowywania danych	60
2.1.5. Testowanie głównego modułu aplikacji	61
2.1.6. Usuwanie usterek	64
2.2. Obiekty imitacji	65
2.2.1. Biblioteka Mockito	66
2.2.2. Najprostszy przykład wykorzystania	67
2.2.3. Imitacja modułu składowania danych ocen	72
2.2.4. Swobodne konfigurowanie obiektów imitacji	77
2.2.5. Zliczanie wywołań imitowanych metod	79
2.2.6. Tworzenie obiektów imitacji na bazie klas imitacji	81
2.3. Podsumowanie	84

<b>Rozdział 3. Płynne definicje testów</b>	<b>87</b>
3.1. Biblioteka AssertJ	88
3.2. Budowanie kryteriów	88
3.2.1. Klasa przykładowa	88
3.2.2. Testy jednostkowe	89
3.2.3. Kompletna treść przykładu	99
3.3. Inne kryteria	102
3.3.1. Typy skalarne	102
3.3.2. Typy tablicowe i kolekcje	105
3.4. Podsumowanie	107
 <b>Rozdział 4. Programowanie ukierunkowane na testy</b>	 <b>109</b>
4.1. Programowanie bazujące na kontraktach	110
4.1.1. Kontrakty wejściowe	110
4.1.2. Kontrakty wyjściowe	115
4.2. Programowanie ukierunkowane na testy	116
4.2.1. Projekt klasy	117
4.2.2. Testy jednostkowe	118
4.2.3. Uzupełnianie implementacji	121
4.2.4. Kompletna implementacja	124
4.3. Programowanie wspomagane testami	125
4.3.1. Interfejs klasy	126
4.3.2. Szkielet klasy	127
4.3.3. Implementacja i testy	128
4.4. Podsumowanie	145
 <b>Rozdział 5. Imitowanie baz danych</b>	 <b>147</b>
5.1. Dołączanie Derby do projektu	148
5.2. Definiowanie testowej jednostki utrwalania	149
5.3. Tworzenie zarządcy utrwalania	150
5.4. Szkielet klasy testowej	151
5.5. Przykład wykorzystania	154
5.5.1. Klasa encji zakładki strony	154
5.5.2. Klasa usługi zarządzania zakładkami	159
5.5.3. Całość tekstu źródłowego	165
5.6. Podsumowanie	169
 <b>Skorowidz</b>	 <b>171</b>