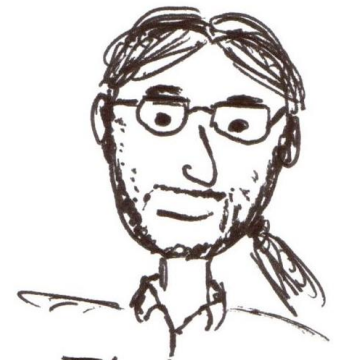


Peter
Fichtner

Fiducia & GAD IT AG



Die 10 goldenen
Regeln für
schlechte
Tests



Tilmann
Glaser

it-economics GmbH

Wieso...

Regeln für schlechte
Tests?

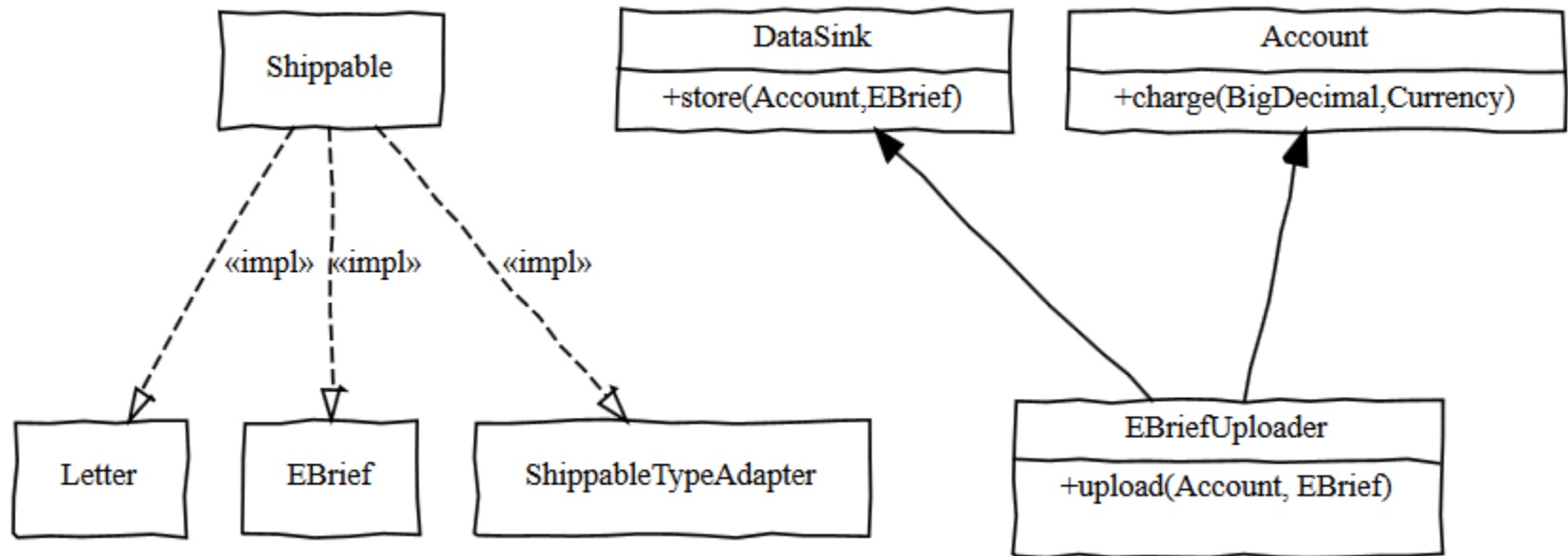
Regeln für schlechte Tests!

- Schlechte Tests anhand von Merkmalen erkennbar
 - Das Fehlen der Merkmale heißt aber nicht, dass ein Test gut ist
- Je mehr unserer 10 goldenen Regeln auf einen Test zutreffen, desto schlechter ist der Test
- Regeln lassen sich grob Gruppieren in
 - Zu klein
 - Zu groß
 - Zu fokussiert
 - Zu genügsam

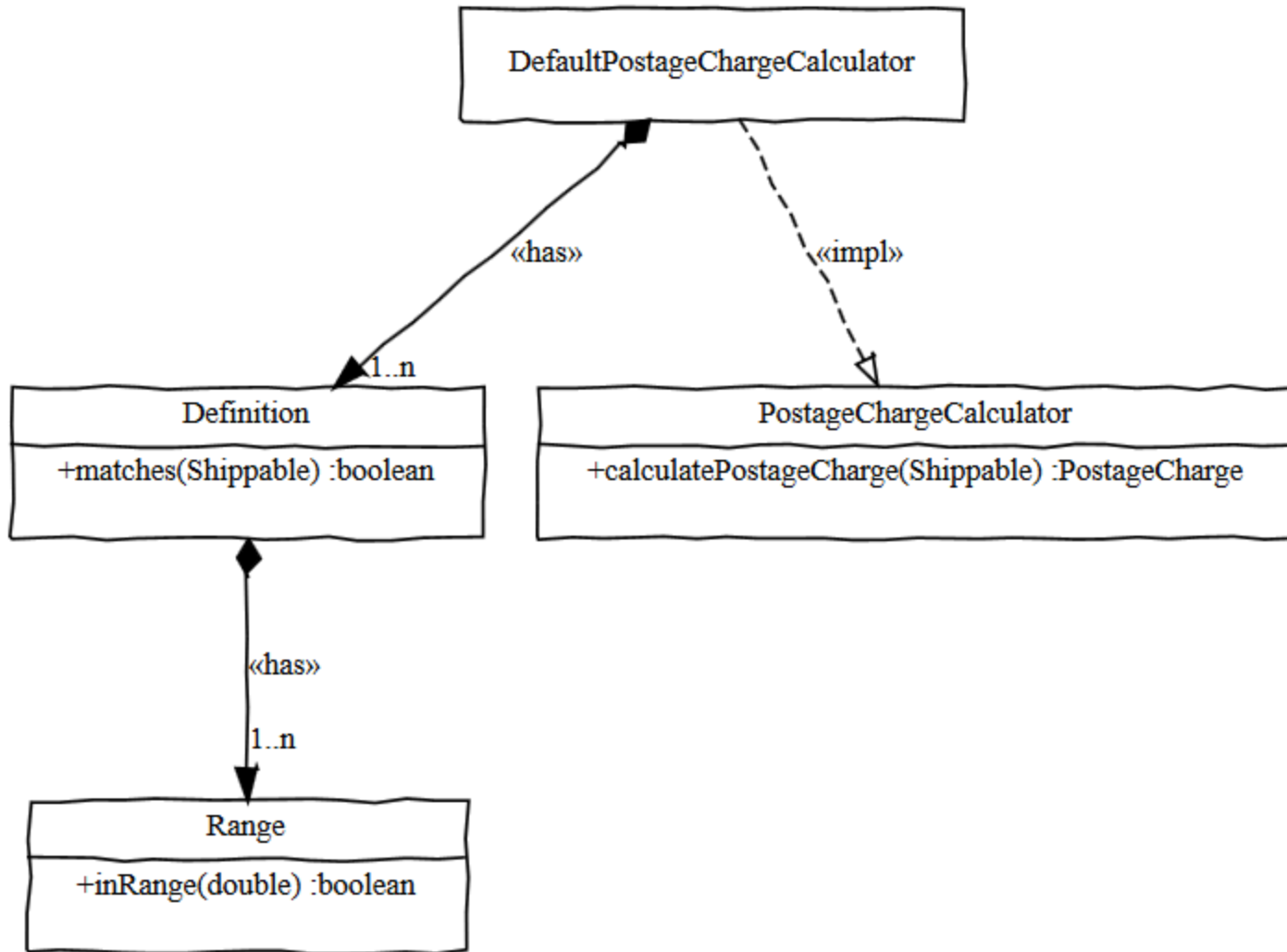
Das „System under Test“



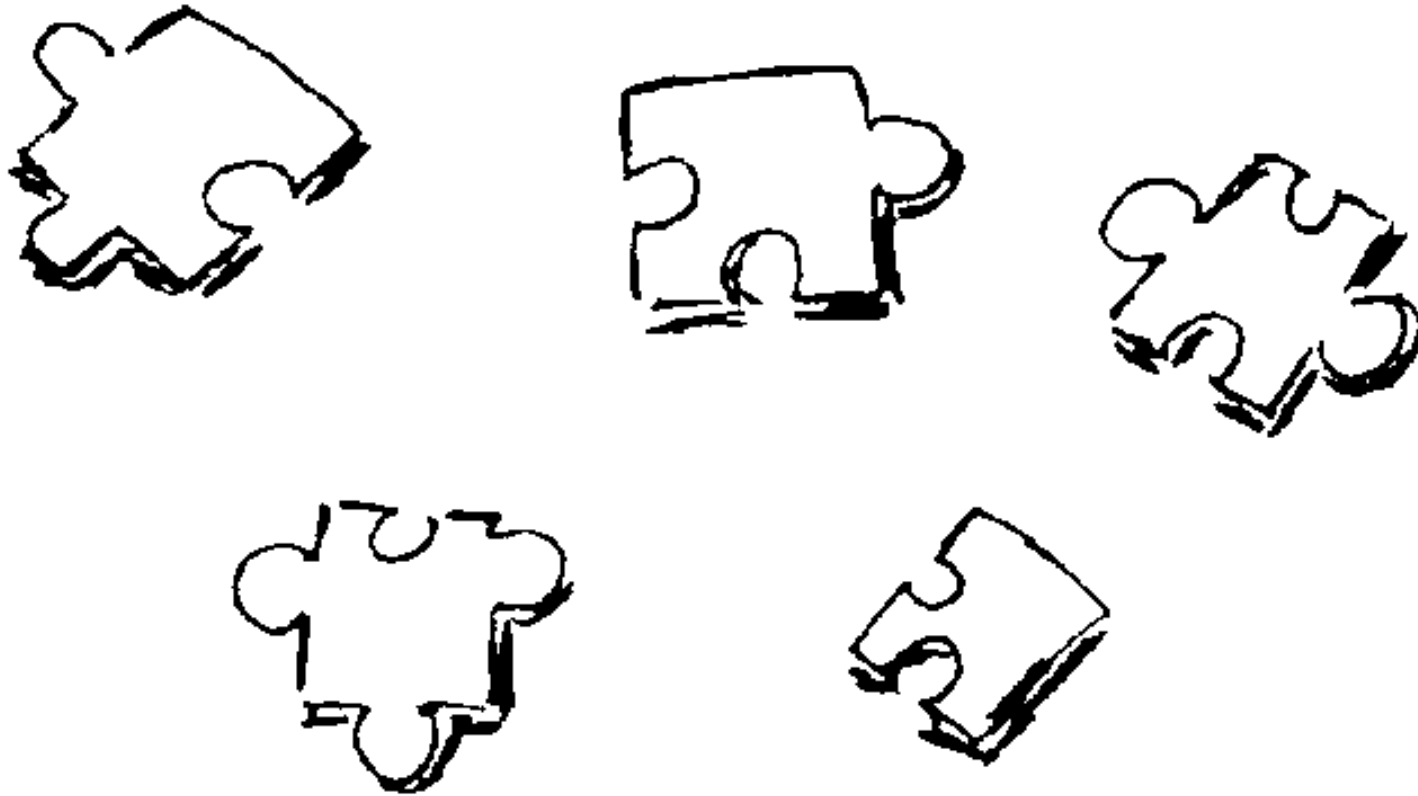
Das „System under Test“



Das „System under Test“



Zu klein

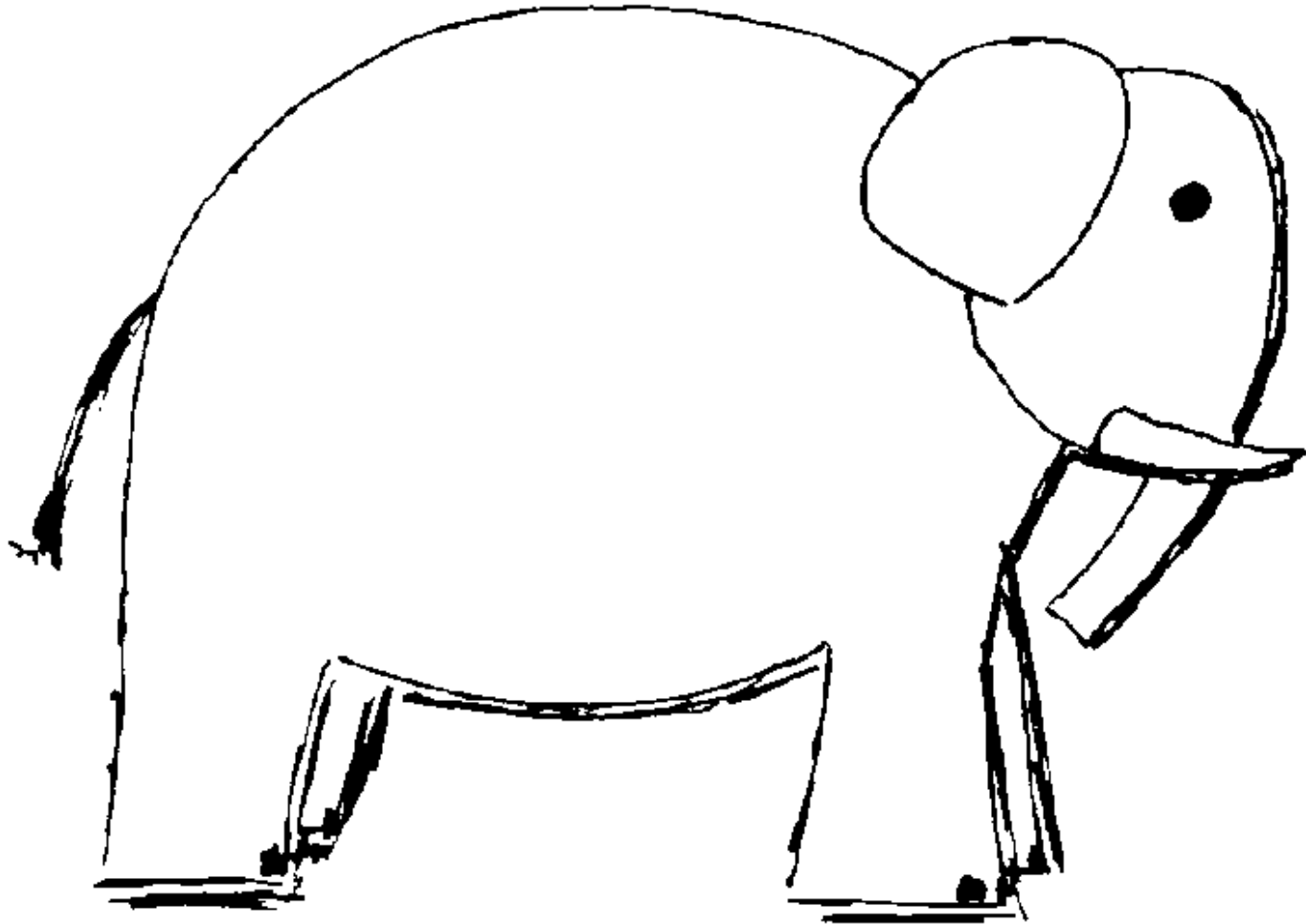


Jede Methode im
Produktivcode hat
genau eine
Testmethode

Durchbreche die
Schnittstellen
deines Systems

Treffe Architektur-
entscheidungen möglichst
früh. Zementiere diese
Entscheidungen über Tests

Zu groß



Mache dir keine
Gedanken über den
Schnitt deiner
Software

Schreibe Tests immer
erst nachdem du den
Produktivcode
geschrieben hast

Nutze dein einmal
konfiguriertes System
für möglichst viele
Tests

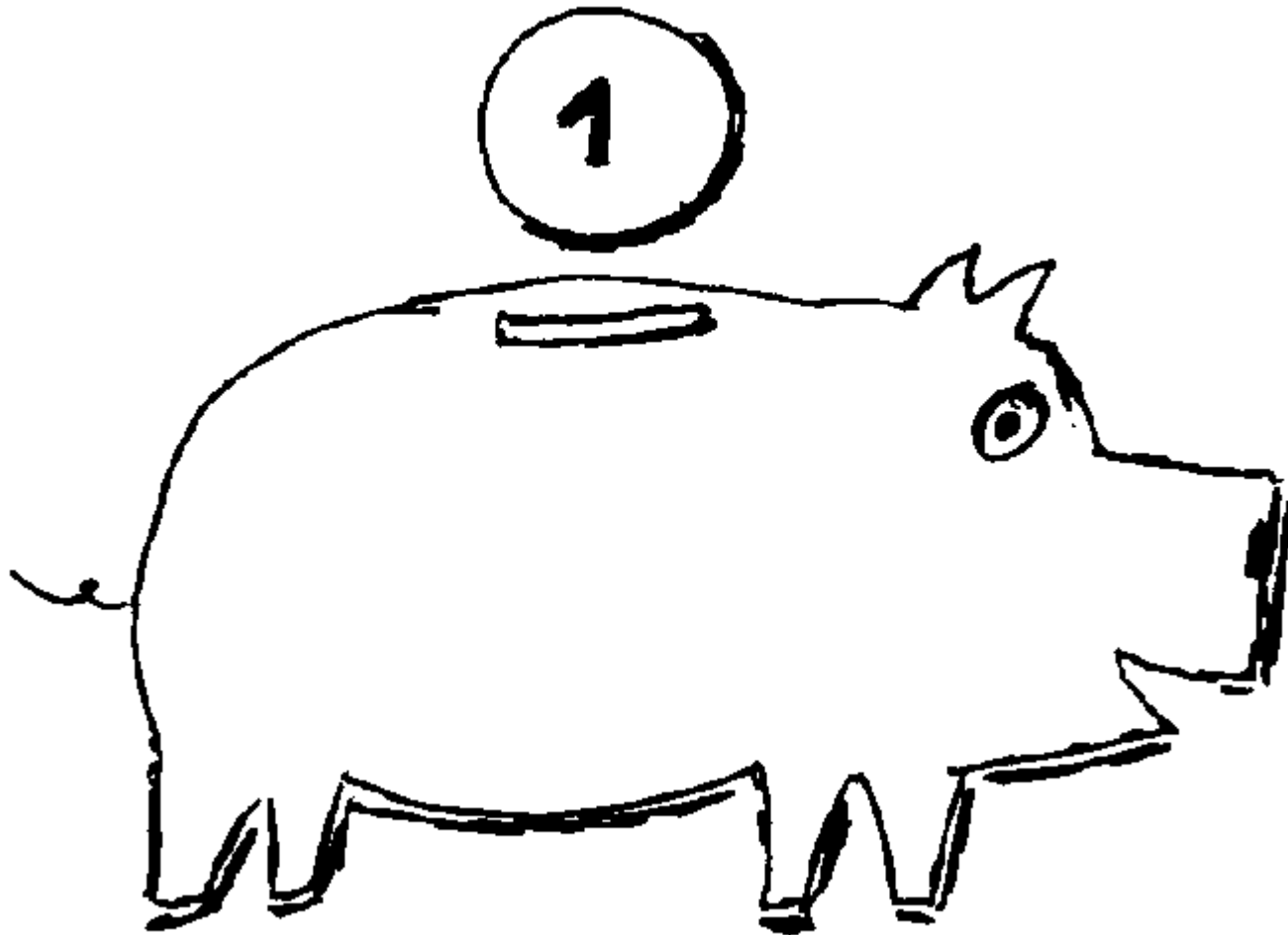
Zu fokussiert



Nutze Mocks wo immer
es geht. Nutze alle
Features der Mocking
Frameworks

Teste deine
Macks

Zu genügsam



Formuliere Tests

immer

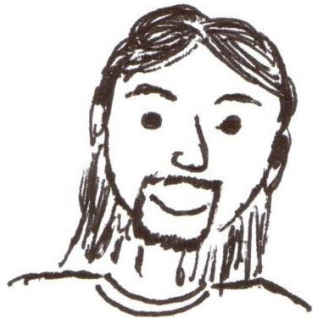
vollumfänglich

technisch

Entscheide dich für
genau eine Ebene der
Testpyramide

Fazit

- Schlechte Tests
 - sind manchmal leicht, oft schwer zu erkennen
 - machen keinen Spaß
 - weder dem, der sie schreibt
 - noch dem, der sie lesen und warten muss
 - sind verprasstes Budget
 - sind immer noch (ein bisschen) besser als keine Tests
- Habt Mut, eure Tests zu verbessern.
 - Denkt über den Tellerrand hinaus
- Entscheidungen werden uns Entwicklern nicht abgenommen. Sie sind von uns zu treffen

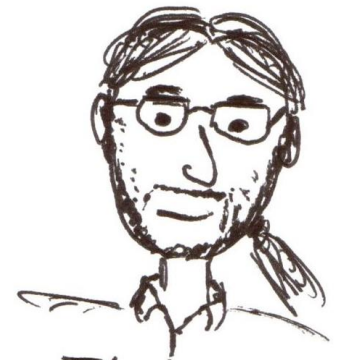


Peter
Fichtner

Fiducia & GAD IT AG



Die 10 goldenen
Regeln für
schlechte
Tests



Tilmann
Glaser

it-economics GmbH