



Diese Wiki Seite sieht etwas verhaselt aus, da sie in erster Linie im Präsentationsmodus funktionieren muß.

Browser im Kiosk Modus: \* Safari: keine Ahnung \* Firefox recht gut per Plugin:

<https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/1568> \* Opera von Haus aus = Unit Testing Cocoa

*The main thing that distinguishes legacy code from non-legacy code is tests, or rather a lack of tests.*

*Michael Feathers*



Unit Test  
Bundle

ungeordnete Stichpunkte \* Michael Feathers [http://www.objectmentor.com/omTeam/feathers\\_m.html](http://www.objectmentor.com/omTeam/feathers_m.html)

\* Martin Fowler

- CI <http://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
- OT: VCS <http://martinfowler.com/bliki/VersionControlTools.html>

\* Michael T. Nygard <http://www.pragprog.com/titles/mnee/release-it> \* SQLite Testing

<http://www.sqlite.org/testing.html>

== Was ist ein Unit Test?

\* Testprogramm für einzelne Programmbausteine (Klassen, einzelne Methoden), \* zustandslos, bereitet die Vorbedingungen selbst vor, \* automatisierbar, prüft alle Nachbedingungen, Schritt im Build Prozeß, \* normalerweise in der gleichen Sprache geschrieben wie der zu testende Code, \* nicht Teil des ausgelieferten Programms. == Quelltext Impression

```
#import <SenTestingKit/SenTestingKit.h>
@interface MyClassTC : SenTestCase {}
@end

#import "MyClass.h"
@implementation MyClassTC
-(void)setUp {
}

-(void)tearDown {
}

-(void)testMethodXY {
    ...
}
```

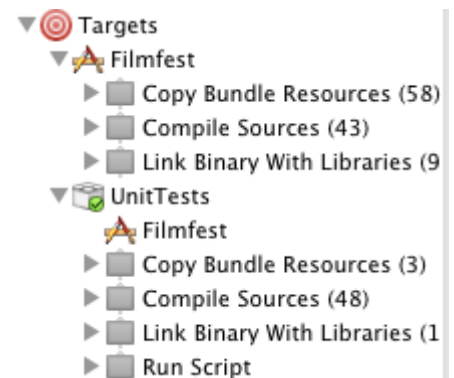
```
STAssertEqualObjects(@"expected", ..., @"fail");
}
@end
```

== Was nützen mir Unit Tests?

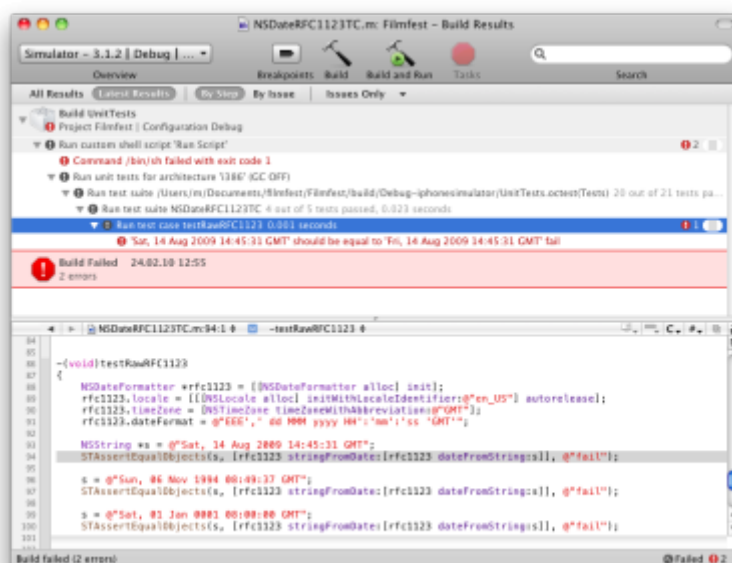
\* Klarheit der Abhängigkeiten in meinem Code (Stichwort [Dependency Injection & Inversion of Control](#)), \* Refactoring ohne Nervenkitzel, \* eindeutig definiertes Verhalten ([Design by Contract](#)), Förderung der Teamarbeit, \* keine „vergessenen“ Tests, da jeder Build alle prüft, Bedingung für Continuous Integration. == Wie geht's prinzipiell? \* Test Framework zur bequemen Entwicklung, Ausführung und für Berichte, \* normalerweise pro Logikbaustein (Klasse) eine Testklasse, \* pro Bug / gewünschtem Verhalten eine Testmethode:

```
-(void)testRFC1123 {
    NSString *s = @"Fri, 14 Aug 2009 14:45:31 GMT";
    STAssertEqualObjects(s, [[NSDate dateFromRFC1123:s]
       /rfc1123String], @"fail");
}
```

== Wie geht's mit Cocoa



\* [SenTestingKit](#) / [OCUnit](#) kommt von Apple mit - gibt aber auch andere Implementierungen und Zusätze, \* neues XCode Target: „Cocoa > Unit Test Bundle“ \* direkte Abhängigkeit vom bisherigen Target, fertig.



\* ...und jetzt der schwierige Teil: == Step & Trace

dazu brauchen wir ein „Custom Executable“: \* Pfad Developer/usr/bin/otest relativ zu „Current SDK“ \* einige [Parameter und etliche Umgebungsvariablen](#) das können wir dann als Active Executable starten und debuggen. **Vorsicht:** \* Parameter und Umgebungsvariablen gehen in die \*.pbxuser Datei ein und gehen drum leicht verloren. \* die Debugsitzung startet nur, wenn alle Tests erfolgreich sind (Build Abhängigkeit) - ich kommentiere die kritischen STAsserts zeitweise aus (Holzhammer)

== NSLog \* Terminal: xcodebuild auf das Test Target loslassen und die NSLogs kommen auf die Konsole \* XCode: Custom Executable als Active Executable und schon sehen wir die NSLogs auch. == Exkurs: Entwicklungsprozesse \* [Extreme Programming \(XP\)](#), \* [Test Driven Development \(TDD\)](#), \* [Documentation Driven Development \(DDD\)](#), \* [Design by Contract \(DbC\)](#).

\* [DDD mit Link zu "presentation on Documentation-Driven Development" \(Slideshare\)](#)

== Was ich vermissee \* einfachere Projekteinrichtung, \* benutzerbezogene Einstellungen abschaffen, \* Testabdeckung messen und anzeigen. ([CoverStory?](#))

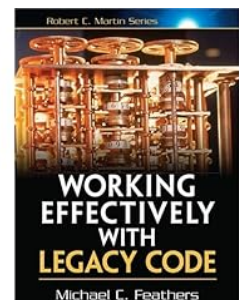
|     |    |                                       |
|-----|----|---------------------------------------|
| 120 |    | public void setDrawToTeeTime(final do |
| 121 | 46 | if (Double.isInfinite(drawToT         |
| 122 | 0  | mu = 0;                               |
| 123 |    | else                                  |
| 124 | 46 | mu = 2.0 * (IceSize.F                 |
| 125 |    | / (g                                  |
| 126 | 46 | PropModelHelper.setDrawToTeeT         |
| 127 | 46 | }                                     |
| 128 |    | }                                     |

Report generated by [Cobertura](#) 1.9.2 on 23.07.09 17:23.

== Locker bleiben *Don't stress about unit tests. They are intended as a tool for ensuring good test coverage and memory management. Use them in that way to aid your development process.* [ADC](#)

\* Unit Tests verhindern natürlich [nicht jeden Bug](#), \* Testing-Taliban schrecken moderate Seelen oft ab, \* ein laufendes Programm ist wichtiger als 100% Testabdeckung, \* die ersten Tests für Spaghetti Code können allerdings frustrieren. == Querverweise / Lesetips

\* [Michael Feathers: Working Effectively with Legacy Code](#) \* [Erica Sadun bei TUAW](#)



XCode Anleitungen die ich schlußendlich verstanden habe: \* [Cocoa with Love: A sample iPhone App with unit tests](#) \* [Cocoa with Love: A sample Mac Application with unit tests](#) \* [meine Zusammenfassung zur XCode Projekteinrichtung](#) == Vielen Dank

für Eure Aufmerksamkeit.



Feedback willkommen an [Marcus Rohrmoser](#)

Die Folien zum Nachlesen gibt's hier:

[http://mro.name/go/cocoaheads\\_testing](http://mro.name/go/cocoaheads_testing)



---

aus Sicht eines iPhone Entwicklers.

ein Vortrag bei den [CocoaHeads](#) von

[CocoaHeads](#), [Unit](#), [Test](#), [Cocoa](#), [XCode](#)

From:

<https://wiki.mro.name/> - ☐

Permanent link:

<https://wiki.mro.name/cocoaheads/testing?rev=1268834824>

Last update: **2010/03/17 15:07**

