

# **Software- Qualitätsmanagement**

**Vorlesung im Modul 10-202-2319  
Software-Management**

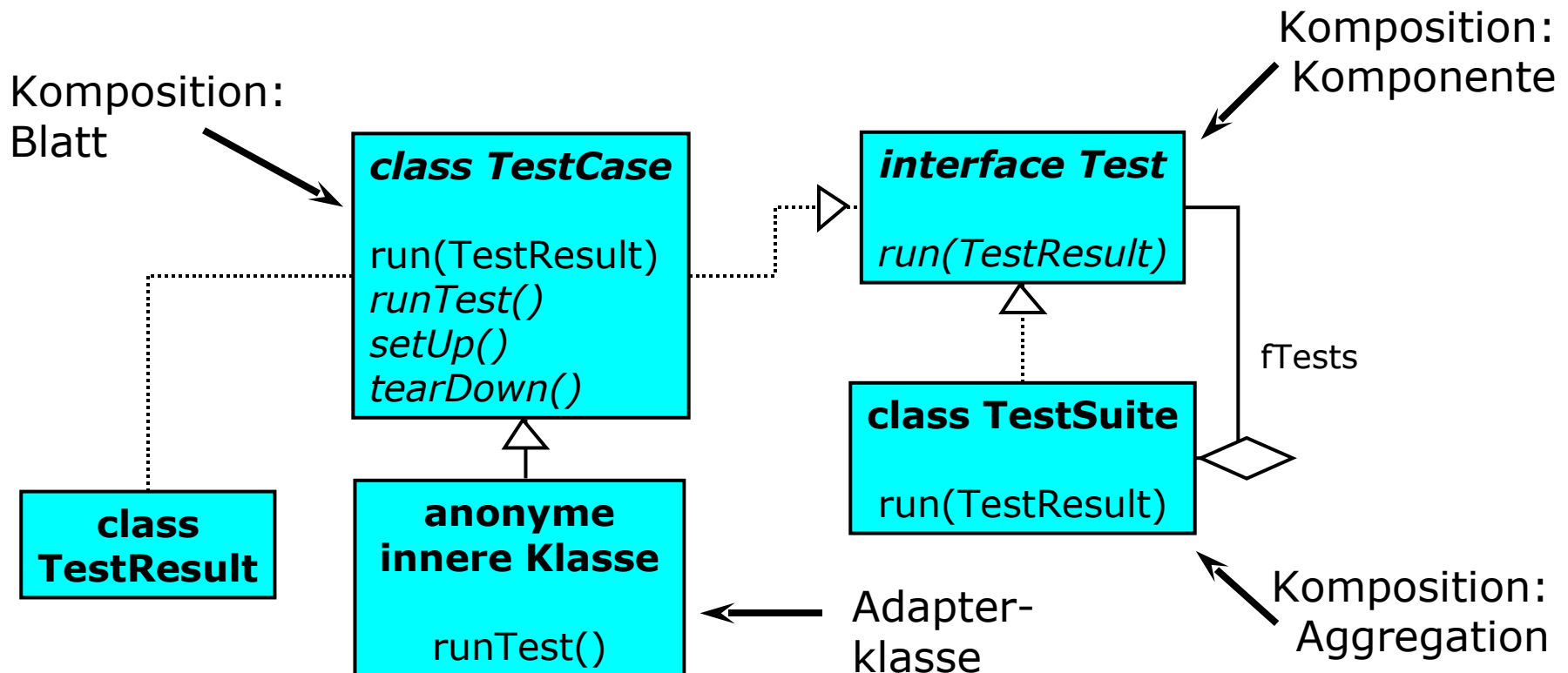
Sommersemester 2009

Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe

<http://bis.informatik.uni-leipzig.de/HansGertGraebe>

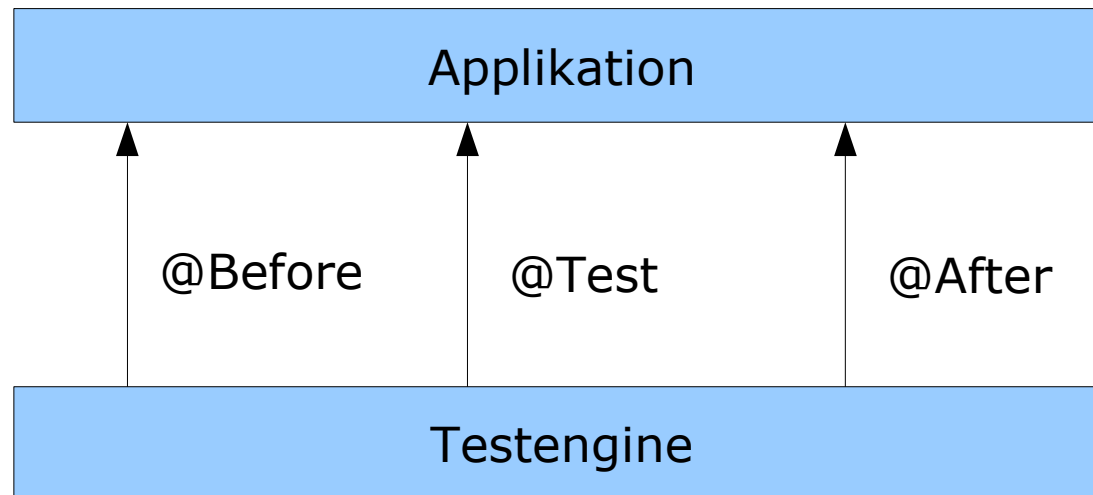
Nachteil dieser Methode: Alle Tests müssen per Hand in eine entsprechende TestSuite eingetragen werden (statischer JUnit-Zugang)

Alternative Lösung: Java sucht mit Reflection-Methoden nach Methoden mit entsprechendem Namen und fügt diese selbst zu einer TestSuite zusammen (dynamischer JUnit-Zugang).



#### JUnit 4

- Neuer Zugang über Annotationen und Dependency Injection
- Annotationen als neues Ausdrucksmittel der Metaprogrammierung.
- Zugriff auf markierte Codeelemente über Reflection-Mechanismus
- JUnit 4 verwendet dieses Sprachkonstrukt, um beliebige Methoden beliebiger Klassen als ausführbaren Testfall kennzeichnen zu können.



### JUnit 4

- Kein Ableiten von TestCase mehr.
- Import static = Import der statischen Methoden einer Klasse in eine andere Klasse
- Testmethoden als @Test public void *beliebigerName()* ohne Parameter.

```
import junit.framework.TestCase;  
import org.junit.Test;  
import static org.junit.Assert.*;  
  
public class EuroTest extends TestCase {  
    @Test public void testadding() {  
        Euro two = new Euro(2.00);  
        Euro sum = two.add(two);  
        assertEquals("sum", new Euro(4.00), sum);  
        assertEquals("two", new Euro(2.00), two);  
    }  
}
```

### Junit 4

**@Before** und **@After**: Setup- und Teardown-Methoden werden wie Testfälle via Annotation gekennzeichnet

- @Before Methoden werden vor jedem Testfall ausgeführt
- @After Methoden nach jedem Testfall
- @Before Methoden der Oberklasse vor denen der Unterklasse
- @After Methoden der Unterklasse vor denen der Oberklasse

**@BeforeClass** und **@AfterClass**: Für kostspielige Test-Setups, die nicht für jeden einzelnen Testfall neu auf- und abgebaut werden können,

- @BeforeClass läuft für jede Testklasse nur ein einziges Mal und noch vor allen @Before Methoden,
- @AfterClass entsprechend für jede Testklasse nur einmal und zwar nach allen @After Methoden.
- Die so markierten Methoden müssen statisch sein

## Junit 4

Erwartete Exceptions: Zum Testen von Exceptions kann der @Test Annotation mitgeteilt werden, dass die Ausführung Ihres Testfalls zu einer gezielten Exception führen soll:

```
public class EuroTest...  
@Test(expected = IllegalArgumentException.class)  
public void negativeAmount() {  
    final double NEGATIVE_AMOUNT = -2.00;  
    new Euro(NEGATIVE_AMOUNT); // should throw the exception  
}  
}
```

Ähnlich mit anderen Parametern, etwa `timeout`

### Testmethodik

- Jede der Testmethoden hat ihre Vor- und Nachteile.
  - **Strukturtests** sind nicht in der Lage, fehlende oder fehlerhafte Funktionalität (Semantik) zu erkennen.
  - **Funktionstests** sind nicht in der Lage, Implementationsdetails zu prüfen (Syntax).
    - Spezifikation besitzt ein höheres Abstraktionsniveau als die Implementierung.
- Üblich sind deshalb Kombinationen der Verfahren zu einer stufenweise aufgebauten **Testmethodik**.

- Anforderungen an eine stufenweise aufgebaute **Testmethodik**
  - Erfüllung anerkannter Minimalkriterien (Zweigüberdeckung, Funktionstest)
  - Fehlersensitive Testdaten
  - Testdaten für funktionelle Korrektheitsprüfung
  - Systematik, Wirtschaftlichkeit, Nachvollziehbarkeit
  - Verwendung geeigneter Werkzeuge
    - Protokoll, Testmetriken erstellen, Regressionstests
- Problem der Verteilung der Verantwortung zwischen Programmierer und Tester.
  - Test durch Programmierer: Eigenes Code-Review
    - Prinzip der frühen Fehlerentdeckung
    - Prinzip der entwicklungsbegleitenden QS
  - Test durch Testabteilung: Tests unter anderen als den Entwicklungsbedingungen möglich



## Verschiedene Sichten auf den Testprozess

- **Programmierer:** strukturelle Aspekte stehen im Vordergrund
  - **Frage:** Durchlaufen die Testdaten die richtigen Wege
  - **Aspekte:** Test von Programmteilen, Tests zu Optimierungszwecken
- **Endprüfung:** funktionale Aspekte stehen im Vordergrund
  - **Frage:** Ist der vereinbarte Leistungsumfang vollständig und korrekt realisiert?
  - **Aspekte:** alle Teilfunktionen, Abdecken des gesamten Eingabebereichs, Spezialfälle korrekt behandelt
- **Management:** organisatorische Aspekte stehen im Vordergrund
  - **Aspekte:** Abschätzung des Testaufwands, Beurteilung des Projektfortschritts, Beurteilung der Testgüte

## Tests für Moduln mit hoher Kontrollflusskomplexität

**Voraussetzungen:** Testwerkzeug, Spezifikation, Quellcode

### 1. Funktionstest

- Testling wird instrumentiert
  - Ziel: Überdeckung im Hintergrund protokollieren
- Klassenbildung an Hand der Spezifikation, Auswahl von Grenzfällen, Spezialfällen und anderen Testfällen
  - Ohne Hinzuziehen des Quellcodes!
- Testfälle mit instrumentiertem Testling ausführen
  - Vergleich der Ist- mit den Soll-Werten

**Ergebnis:** Funktions- und Leistungsumfang wurde systematisch geprüft

## 2. Strukturtest

- Die in Phase 1 erstellte Überdeckungsstatistik wird ausgewertet.
  - Ursachen für nicht überdeckte Anweisungen, Pfade, Bedingungen sind zu ermitteln
- Testfälle für die noch nicht durchlaufenen Zweige etc. erstellen bzw. diese entfernen, bis die geplante Überdeckungsrate erreicht ist.
- Problem gegen Ende:
  - Testsituation schwer herstellbar (etwa „Platte voll“)
  - Testfälle schwer herleitbar (relevanter Eingabebereich schwer zu bestimmen)
  - Für beide Fälle ist eine spezialisierte Testabteilung oft besser gerüstet

**Ergebnis:** Struktur wurde systematisch geprüft und optimiert

### 3. Regressionstest

- Nochmaliger automatischer Durchlauf aller Testfälle mit Soll/Ist-Vergleich nach jeder Fehlerkorrektur.

**Ergebnis:** Konsistenz der Fehlerkorrekturen mit den bisherigen Testergebnissen wird sichergestellt.

- Hierfür ist der Einsatz eines entsprechenden Werkzeugs unerlässlich.

### Erfahrungen zum Einsatz testender Verfahren

- Ohne Testwerkzeuge sowie konstruktive Voraussicht ist eine systematische, effektive und ökonomische Überprüfung der Implementierung nicht möglich.
- Funktionstest muss bereits im Entwurf berücksichtigt werden.
  - Tests sind bereits in der Entwurfsphase mit zu planen und in der Implementierungsphase parallel zum funktionalen Code zu implementieren.
    - Regel: a little test, a little code, ...
    - Im Moment des Codierens sind die Vorstellungen über das Funktionieren des Codes am detailliertesten. Die rechte Zeit, auch über Tests nachzudenken ...
    - Prinzip der frühzeitigen Fehlerentdeckung!
  - gute Regel ist: Tests zuerst schreiben.
    - M. Fowler: „Wenn du eine Print-Anweisung zum Debuggen schreiben willst, dann denke gleich über einen Testfall nach.“

- Funktionstests bedürfen einer sorgfältigen Planung.
  - Tests sollten auch modelliert werden; Identifizieren gemeinsamer Testinitialisierungen (*setUp()*)
    - mehrfachen ähnlichen Testcode refaktorisieren!
  - Alte Tests lauffähig zu halten ist fast so wichtig wie neue Tests zum Laufen zu bringen.
  - Tests sollten mehrmals an Tag laufen
    - z.B. in der Frühstückspause
- Auf zusätzlichen Strukturtest sollte nicht verzichtet werden.
  - Sinnvoll, wenn entscheidende Teile des Codes fertig sind, und auf der Basis der Ergebnisse der während der Funktionstests erstellten Metriken
- Integrationstests erst, wenn alle Systemkomponenten die Einzeltests bestanden haben.

- Benutzerakzeptanz erfordert für die Tests einen hohen Automatisierungsgrad und komfortable Werkzeuge. (wie JUnit)
  - Verwendung integrativer konzeptioneller Testansätze
  - Nutzung vorhandener und bereits erstellter Testbibliotheken
    - Nach einiger Zeit ist Einfügen eines neuen Tests so einfach wie das Hinzufügen einer neuen Methode zu einer Klasse.
  - Mit Tests im Rücken ändert sich der Zugang zum Programmieren, da laufende Tests ein Gefühl von Sicherheit vermitteln.
- Die Testwerkzeuge müssen in die gesamte Entwicklungssystematik eingebettet sein und das Vorgehen durch entsprechende Testrichtlinien inhaltlich und methodisch untersetzt sein.

### 1. Testen versus Verifizieren

### 2. Konditionieren von Programmen

- Zusicherungen
- Spezifizieren mit Anfangs- und Endbedingung

### 3. Programmverifikation

- Verifikationsregeln
- Termination von Schleifen
- Entwickeln von Schleifen

### 1. Symbolisches Testen



**Testen** = Stichprobenartige Überprüfung des Programms

- Auswahl einer möglichst repräsentativen Menge von Eingabedaten
- Test liefert eine gewisse Plausibilität des korrekten Funktionierens, aber keine Sicherheit
- Mit Tests lassen sich nicht nur die Korrektheit, sondern auch andere Parameter (Profiling) erfassen.

Tests haben Überzeugungskraft, aber keine Beweiskraft im streng deduktiven Verständnis.  
Es bleibt immer ein Rest von Unsicherheit.

**Verifikation** = Formal exakte Methode, um durch theoretische Analyse die Konsistenz zwischen Spezifikation und Implementierung für *alle* möglichen Eingabedaten zu **beweisen**.

- Beweis im mathematisch deduktiven Verständnis

### Grundstruktur mathematischer Beweise

- modularer Aufbau aus Aussage-Bausteinen mit „Wenn..., dann...“ Struktur
- Verifikation eines neuen Bausteins durch **Beweis** = Zusammensetzen einer Argumentation aus bereits verifizierten Bausteinen nach den Regeln der (math.) Logik

**Programm** = schrittweise Transformation der Eingabe- in die Ausgabedaten nach einem vorgegebenen Algorithmus

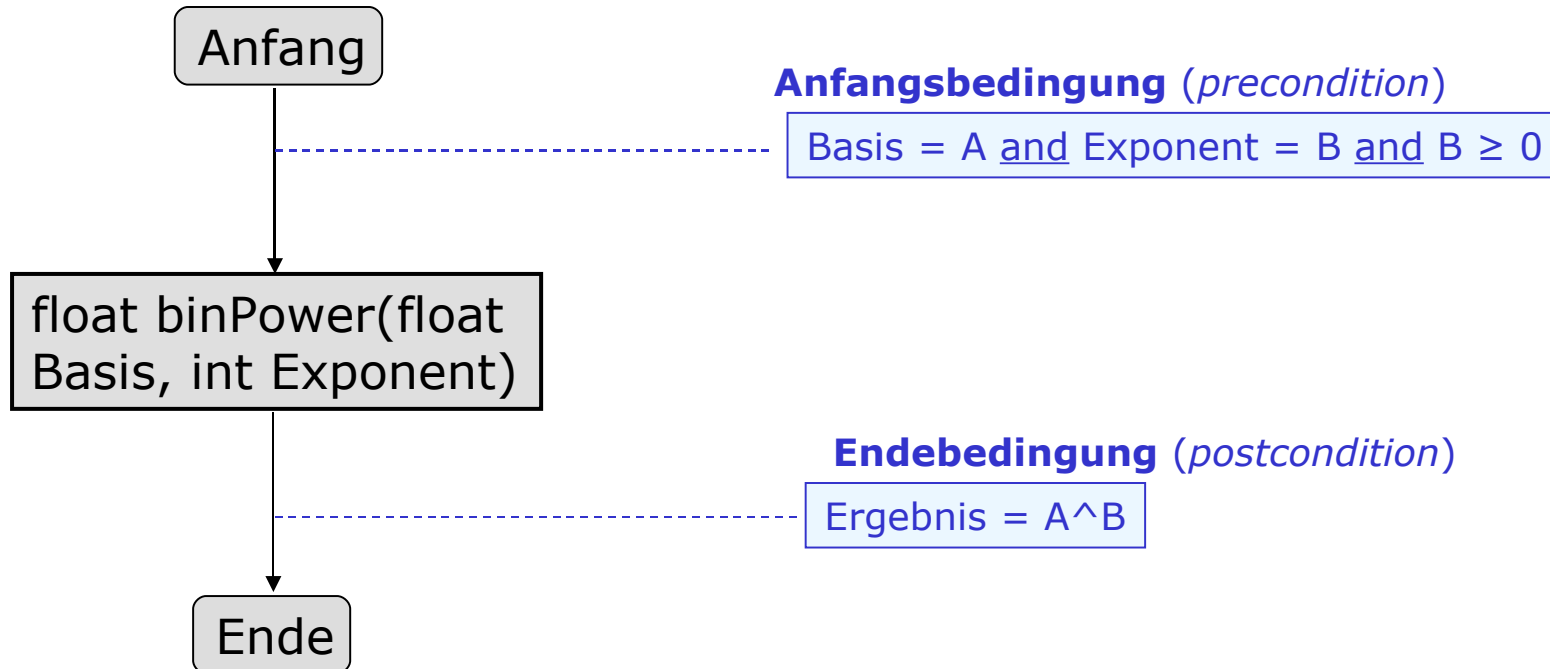
- modularer Aufbau, der für Zwecke der Verifikation entsprechend **konditioniert** werden muss.

### Zusicherungen

- Konditionierung bedeutet, das Programm in Einheiten von Wenn-Dann-Aussagen zu zerlegen.
- **Zusicherungen** beschreiben dazu bestimmte **Eigenschaften** der Datenlandschaft an vorgegebenen Kontrollpunkten im Programmfluss.
  - Logische Aussagen über Werte von Variablen im Programm
  - Formulierung auf unterschiedliche Art und Weise:
    - umgangssprachlich, z. B. x ist nicht negativ
    - formal, z. B.  $x \geq 0$
  - gebräuchliche Notationen :
    - Annotation durch gestrichelte Linien am Programmablaufplan
    - Kommentare oder Makros in Programmiersprachen, z. B. `assert (x >= 0); //Zusicherung ist ungültig, wenn x negativ ist.`
    - Ergänzung von Struktogrammen durch abgerundete Rechtecke

## 6. Verifizierende Verfahren

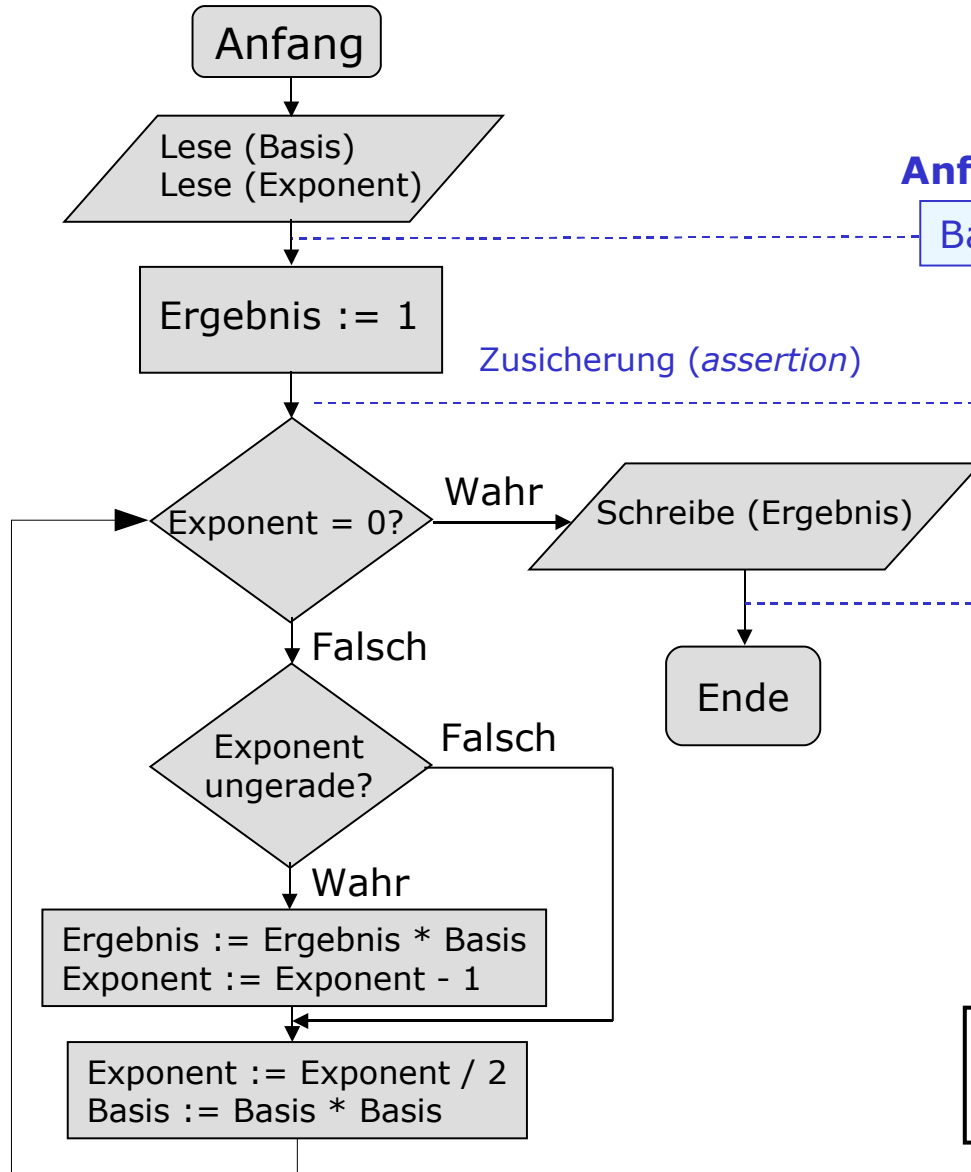
### 2. Konditionierung von Programmen



Beispiel: Binäres Potenzieren,  
Spezifikation

# 6. Verifizierende Verfahren

## 2. Konditionierung von Programmen



**Anfangsbedingung (precondition)**

$\text{Basis} = A \text{ and } \text{Exponent} = B \text{ and } B \geq 0$

**Schleifen-Invariante**

$\text{Ergebnis} * \text{Basis}^{\text{Exponent}} = A^B$   
and  $\text{Exponent} \geq 0$

**Endebedingung (postcondition)**

$\text{Ergebnis} = A^B$

Beispiel: Binäres Potenzieren,  
Programmablaufplan

### Beispiel binäres Potenzieren in Pseudocode-Notation

```
float binPower(float Basis, int Exponent) {  
  /* Ass: Basis = A and Exponent = B and B ≥ 0 */ // Anfangsbedingung  
  float Ergebnis:=1.0;  
  /* Ass: Ergebnis*Basis^Exponent = A^B and Exponent ≥ 0 */  
  while (Exponent > 0) {  
    /* Schleifeninvariante:  
       Ass: Ergebnis*Basis^Exponent = A^B and Exponent > 0 */  
    if (isOdd(Exponent)) {  
      Ergebnis := Ergebnis * Basis;  
      Exponent:= Exponent-1;  
    }  
    Exponent := Exponent/2;  
    Basis := Basis * Basis;  
  }  
  return Ergebnis;  
} /* Ass: Return-Wert = A^B */ // Endebedingung
```

### Beispiel gcd-Berechnung mit Euklidischem Algorithmus

```
int gcd(int a, int b) {  
    /* Ass: a = A and b = B */ // Anfangsbedingung  
    while (b != 0) {  
        /* Ass: gcd(a,b) = gcd(A,B) and b ≠ 0 */  
        int r = a mod b; a := b, b := r;  
    }  
    /* Ass: b = 0 and a [=gcd(a,b)] = gcd(A,B) */  
    return a;  
} /* Ass: Return-Wert = gcd(A,B) */ // Endebedingung
```

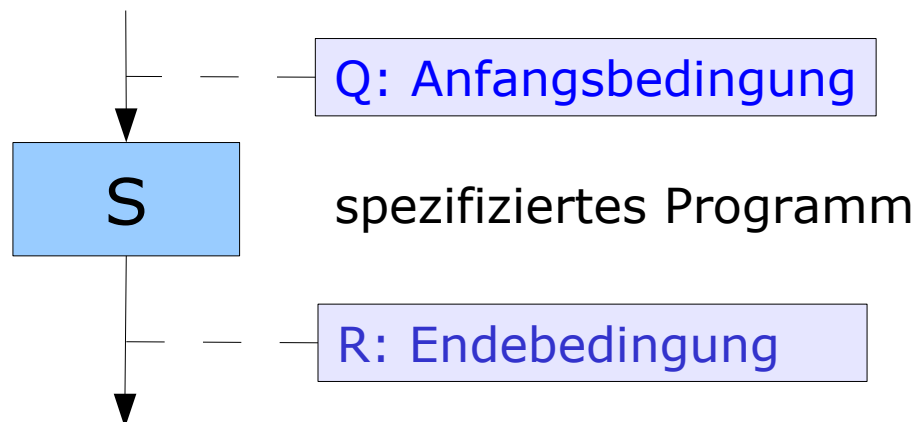
### Beispiel Erweiterter Euklidischer Algorithmus

```
(int g, int u, int v) ExtendedEuklid(int a, int b) {  
    /* Ass: a = A and b = B */  
    int ua:=1; int va:=0; int ub:=0; int vb:=1;  
    /* Ass: gcd(a,b) = gcd(A,B) and a = ua*A+va*B and b = ub*A+vb*B */  
    while (b != 0) {  
        /* Ass: gcd(a,b) = gcd(A,B) and b ≠ 0 and  
           a = ua*A+va*B and b = ub*A+vb*B */  
        int q = a div b;  
        int r=a-q*b; int uc:=ua-q*ub; int vc:=va-q*vb;  
        a :=b, b:=r; ua:=ub; ub:=uc; va:=vb; vb:=vc;  
    }  
    /* Ass: b = 0 and a [=gcd(a,b)] =gcd(A,B) and a = ua*A+va*B */  
    return (a,ua,va);  
} /* Ass: g = gcd(A,B) and g = u*A+v*B */
```



**Konditionierung** = Programm(teil) in einen Wenn-Dann-Zusammenhang einspannen

- Anfangsbedingung (Vorbedingung, *precondition*),
  - legt zulässige Werte der Variablen vor dem Ablauf des Programms fest
- Endebedingung (Nachbedingung, *postcondition*),
  - legt die gewünschten Werte der Variablen, sowie Beziehungen zwischen den Variablen nach dem Programmlauf fest.



## 6. Verifizierende Verfahren

### 2. Konditionierung von Programmen

#### Notation:

- in linearem Programmtext:  $\{Q\} S \{R\}$
- bei Spezifikation ohne konkretes Programm:  $\{Q\} . \{R\}$

#### Unterscheide

- zwischen **Zuweisung** und **Zusicherung**
  - Exponent  $:= A$  (Zuweisung im Programmtext)
  - Exponent  $= A$  (Zusicherung im Kontext)
- zwischen **Programmvariablen** und **symbolischen Wertbezeichnern** sowie
- zwischen **Wert vor und nach der Zuweisung.**

## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

**Verifikation** des Programms  $\{ Q \} S \{ R \}$

= Mathematisch exakter Beweis der Aussage

„Wenn vorher **Q** erfüllt ist und **S** ausgeführt wird,  
dann ist danach **R** erfüllt.“

### Beispiele

- Verifikation des Beispiels **binPower**
- Verifikation des Beispiels **gcd**
- Verifikation des Beispiels **ExtendedEuklid**

## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### Verifikationsregeln

- **Voraussetzung:** Programm ist aus konditionierten Bausteinen modular zusammengesetzt
  - Korrektheit des gesamten Programms ergibt sich aus der korrekten Zusammensetzung korrekter Teilstrukturen
- **Vorgehen:** Komplexes Programm wird verifiziert durch schrittweises Zusammensetzen aus **verifizierten einfacheren Strukturen** nach wenigen einfachen **Verifikationsregeln**.
- Folgende Verifikationsregeln existieren:
  - Konsequenz-Regel,
  - Zuweisungs-Regel,
  - Sequenz-Regel,
  - **if**-Regel und
  - **while**-Regel

## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### Konsequenz-Regel

Gilt  $\{Q'\} S \{R'\}$  und

- $Q'$  wird durch  $Q$  ersetzt, wobei  $Q$  schärfer ist als  $Q'$ .
- $R'$  wird durch  $R$  ersetzt, wobei  $R$  schwächer ist als  $R'$ .

so gilt auch  $\{Q\} S \{R\}$ .

#### Beispiel:

$$\{Q' ::= x \leq y\} S \{R' ::= x = y + 2\} \Rightarrow \{Q ::= x < y\} S \{R ::= y \leq x\}$$

## 6. Verifizierende Verfahren

## 3. Programmverifikation

- Geht man vorwärts durch ein Programm, so kann man Bedingungen abschwächen:
  - Hinzufügen eines Terms mit **oder**-Verknüpfung
  - Weglassen eines **und**-verknüpften Terms
  - ➔ Schwächere Bedingung
- Bei rückwärtiger Abarbeitung eines Programms, dürfen Bedingungen verschärft werden:
  - Hinzufügen eines Terms mit **und**-Verknüpfung
  - Weglassen eines **oder**-verknüpften Terms
  - ➔ Schärfere Bedingung
- Notation von Verifikationsregeln als Schlussregel:

Voraussetzungen  
Schlussfolgerung

$$\frac{Q \Rightarrow Q', \{Q'\} S \{R'\}, R' \Rightarrow R}{\{Q\} S \{R\}}$$

## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### Zuweisungs-Regel

- Die Zuweisung  $x := A$  verändert den Wert von  $x$ 
  - Beispiel:  $\{ y+z = 25 \} x := y+z \{ x = 25 \}$
- Allgemeine Struktur:  **$\{ R(A) \} x := A \{ R(x) \}$** 
  - so zu verstehen: Hat man einen logischen Ausdruck  $R = R(x)$  mit der freien Variablen  $x$  und bildet  $Q := R(A)$  durch Ersetzen dieser Variablen mit dem Ausdruck  $A$ , so ist die Aussage

$$\{ Q \} x := A \{ R \}$$

wahr.

- Regel wird eingesetzt beim Rückwärtsarbeiten, um aus einer Nach- eine Vorbedingung abzuleiten:

$$\begin{aligned} \text{Bsp.: } \{ Q? \} x := x+25 \{ x = 2y \} \\ \{ R(A) \} x' = x+25 \{ R(x') ::= x' = 2y \} \end{aligned}$$

Als Vorbedingung ergibt sich  $\{ Q ::= 2y = x + 25 \}$

## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### Sequenz-Regel

Zwei Programmteile  $S_1$  und  $S_2$  können zusammengesetzt werden, wenn die Nachbedingung von  $S_1$  gleich der Vorbedingung von  $S_2$  ist.

$$\frac{\{Q\} S_1 \{P\}, \{P\} S_2 \{R\}}{\{Q\} S_1 ; S_2 \{R\}}$$

Die Sequenz-Regel kann mit Hilfe der Konsequenz-Regel noch verallgemeinert werden: Es genügt, wenn die Nachbedingung von  $S_1$  „schärfer“ ist als die Vorbedingung von  $S_2$ , um  $S_1$  und  $S_2$  zu einem Programmstück zusammenzusetzen.

$$\frac{Q \Rightarrow Q_1, \{Q_1\} S_1 \{R_1\}, R_1 \Rightarrow Q_2, \{Q_2\} S_2 \{R_2\}, R_2 \Rightarrow R}{\{Q\} S_1 ; S_2 \{R\}}$$



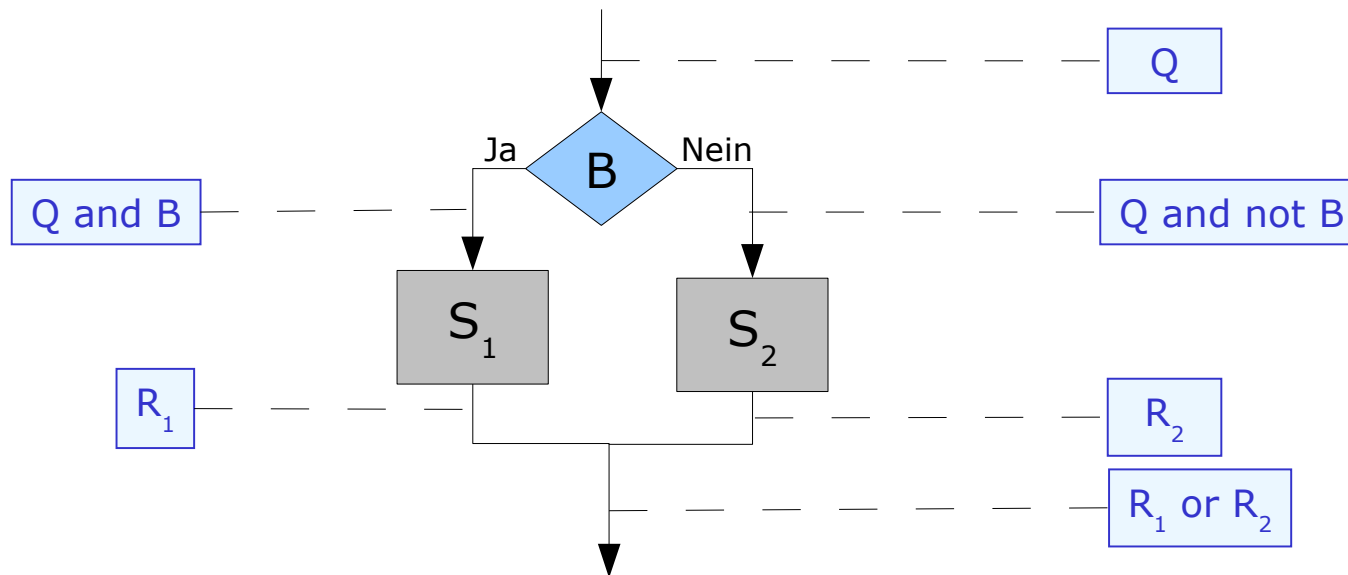
## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### if-Regel

Gibt an, unter welchen Voraussetzungen zwei Programmstücke  $S_1$  und  $S_2$  und eine Bedingung  $B$  zu einer zweiseitigen Auswahl mit der Vorbedingung  $Q$  und der Nachbedingung  $R$  zusammengesetzt werden können.

$$\frac{\{Q \text{ and } B\} S_1 \{R\}, \{Q \text{ and not } B\} S_2 \{R\}}{\{Q\} \text{ if } B \text{ then } S_1 \text{ else } S_2 \{R\}}$$



## 6. Verifizierende Verfahren

### 3. Programmverifikation

#### Beispiel:

$\{true\}$  if  $x \geq y$  then  $m := x$  else  $m := y$   $\{m = \max(x, y)\}$

