

## Java-Testprogramme mit JUnit schreiben

JUnit ist ein Rahmenprogramm (engl. framework), welches das Schreiben von Testprogrammen in Java unterstützt. Für andere Programmiersprachen gibt es entsprechende Rahmenprogramme (NUnit für C#, VisualBasic.net und andere .net-Sprachen, CppUnit für C++, PyUnit für Python etc.). Gemeinsam werden diese Programme als *Familie der xUnit-Rahmenprogramme* bezeichnet.

### 1. Bibliotheken und Rahmenprogramme

In Java versteht man unter einer **Bibliothek** (engl. library) eine Sammlung von Klassen, die typischerweise keine selbstständigen Programme sind (technisch: die keine `main`-Methode enthalten). Im Gegensatz dazu ist ein **Rahmenprogramm** (engl. framework) typischerweise ein selbstständiges Programm („mit `main`-Methode“), welches ein Benutzer durch das Hinzufügen bestimmter Klassen vervollständigen muss und dadurch an seine speziellen Bedürfnisse anpassen kann.

### 2. Das Rahmenprogramm JUnit

JUnit ist ein Rahmenprogramm, welches sogenannte *Testfälle* ausführt und prüft, ob sie gelungen oder misslungen sind. Ein Benutzer muss zu diesem Rahmenprogramm nur noch die Testfälle hinzufügen, um es an seine Bedürfnisse anzupassen. Technisch ist ein Testfall in JUnit eine *parameterlose Prozedur* (engl. void method with no parameters).

JUnit unterstützt vor allem das Erstellen von **Komponenten-Tests** (engl. unit tests), bei denen einzelne Methoden oder Klassen getestet werden. Für sogenannte Integrationstests oder Systemtests (bei denen ein vollständiges, umfangreiches Softwaresystem getestet wird) ist JUnit weniger geeignet. Die Grenze zwischen Komponenten-Tests und Systemtests ist aber keine scharfe schwarze Linie, sondern eher eine ziemlich breite Grauzone.

Technisch muss man zwischen **JUnit Version 3.8** (für Java 1.4) und **JUnit Version 4.x** (für Java 5) unterscheiden. Die Version 4.0 wurde im Januar 2006 veröffentlicht, jetzt (Anfang 2007) ist die Version 4.2 aktuell. Die klassische Version 3.8 ist etwas einfacher als die neuen Versionen, funktioniert mit Java 1.4 und mit Java 5 und kann auch unabhängig von einer Java-Entwicklungsumgebung wie Eclipse oder Netbeans eingesetzt werden. Die neuen Versionen (4.0 und Nachfolger) bieten einige neue Befehle und Möglichkeiten, überlassen aber das Anzeigen der Testergebnisse der verwendeten Entwicklungsumgebung (z.B. Eclipse oder Netbeans) oder den sogenannten TestRunner-Programmen der klassischen Version.

Im Folgenden wird die klassische Version 3.8 von JUnit behandelt.

JUnit ist ein quelloffenes Entwicklungsprojekt (siehe [www.junit.org](http://www.junit.org)). Die Hauptentwickler sind Erich Gamma und Kent Beck.

### 3. Installation

Von der Adresse <http://sourceforge.net/projects/junit/> kann man sich (nicht nur die neueren Versionen, sondern auch) die klassische Version 3.8.2 von JUnit als .zip-Datei herunterladen (ca. 0,5 MB, inklusive Quellcode und Dokumentation). Wenn man die Datei entpackt, entsteht ein Verzeichnis namens `junit3.8.2`, welches unter anderem eine Datei namens `junit.jar` enthält. Den Pfadnamen dieser .jar-Datei (z.B. `C:\meineDateien\junit3.8.2\junit.jar`) sollte man in die Umgebungsvariable `CLASSPATH` eintragen. Unter Windows XP: Start, Systemsteuerung, System, Reiter „Erweitert“, Knopf „Umgebungsvariablen“. Die Variable `CLASSPATH` sollte eine Folge von Pfadnamen enthalten, die durch Semikolons voneinander getrennt sind, z.B. so:

```
c:\meineDateien\junit3.8.2\junit.jar;d:\meineKlassen;d:\otto\seineKlassen
```

Jeder Pfadname sollte eine `.jar`-Datei bezeichnen oder ein Verzeichnis, welches `.class`-Dateien enthält.

#### 4. Ein Beispielprogramm

Die folgende Klasse ist eine Ergänzung für das Rahmenprogramm JUnit (Version 3.8) und dient dazu, die Klasse `java.lang.StringBuilder` zu testen.

```

1 import junit.framework.Test;          // Eine Schnittstelle
2 import junit.framework.TestCase;     // Eine Test-Klasse
3 import junit.framework.TestSuite;   // Eine Test-Klasse
4
5 public class StringBuilderJut00 extends TestCase {
6     // -----
7     static public Test suite() {
8         return new TestSuite(StringBuilderJut00.class);
9     } // suite
10    // -----
11    public void testKonstruktor() {
12        // Initialisiert der Konstruktor mit String-Parameter korrekt?
13        StringBuilder sb = new StringBuilder("ABC");
14        assertEquals("ABC", sb.toString());
15    } // testLeerSB
16    // -----
17    public void testAppendString() {
18        // Funktioniert das Anhaengen eines String-Objekts mit append?
19        StringBuilder sb = new StringBuilder();
20        sb.append("Hallo!");
21        assertEquals(6, sb.length());
22        assertEquals("Hallo!", sb.toString());
23    } // testAppendString
24    // -----
25    public void testAppendInt() {
26        // Funktioniert das Anhaengen eines int-Wertes mit append?
27        StringBuilder sb = new StringBuilder();
28        sb.append(+123);
29        assertEquals( 3 , sb.length());
30        assertEquals("123", sb.toString());
31    } // probiereAppendInt
32    // -----
33 } // class StringBuilderJut00

```

Der Name einer solchen Testklasse (im Beispiel: `StringBuilderJut00`) ist frei wählbar, aber die Klasse muss als Erweiterung der Klasse `junit.framework.TestCase` vereinbart werden (siehe Zeilen 2 und 5).

Die Klasse `StringBuilderJut00` enthält drei Testfälle. Damit sind die Methoden `testKonstruktor`, `testAppendString` und `testAppendInt` gemeint. Wenn der Name eines Testfalls mit "test" beginnt, ist „seine Verwaltung“ besonders einfach. Andere Namen sind möglich, aber nicht empfehlenswert. Auf jeden Fall ist ein Testfall eine  *Methode* , genauer: Eine öffentliche, parameterlose Objektprozedur (engl. a public non-static void-method with no parameters).

Eine Testklasse wie `StringBuilderJut00` muss eine Klassenmethode namens `suite` enthalten. Die muss ein `TestSuite`-Objekt liefern, welches die Namen aller Testfälle enthält. Solange diese Namen alle mit "test" beginnen, kann man die einfache `suite`-Method aus den Zeilen 7 bis 9 übernehmen und muss nur den Klassennamen (im Beispiel: `StringBuilderJut00`) anpassen (ein anderes Beispiel findet man im Abschnitt 7). Die `suite`-Methode muss eine öffentliche, parameterlose Klassenfunktion sein (engl. a public static non-void-method with no parameters).

Ein Testfall besteht aus vorbereitenden Befehlen (das können beliebige Java-Befehle sein) und aus `assert`-Befehlen. Im Beispiel enthält der Testfall `testKonstruktor` *einen* `assert`-Befehl und die anderen beiden Testfälle enthalten je *zwei*.

Ein `assert`-Befehl kann **gelingen** oder **misslingen**. Ein `assertEquals`-Befehl gelingt, wenn seine beiden Parameter gleich sind. Ein `assertTrue`-Befehl gelingt, wenn sein Parameter gleich `true` ist, ein `assertNotNull`-Befehl, wenn sein Parameter ungleich `null` ist etc. (siehe den Abschnitt 6 über `assert`-Befehle).

Wenn ein `assert`-Befehl **misslingt**, wirft er eine `assert`-Ausnahme (d.h. eine Ausnahme des Typs `junit.framework.AssertionFailedError`).

Ein Testfall kann (wie jede Methode) *normal beendet* oder auf Grund einer Ausnahme *abgebrochen* werden. Die folgenden drei Bezeichnungen sind nützlich, wenn man intensiv mit Testfällen umgeht:

*Ein Testfall T ist gelungen* bedeutet: T wurde normal beendet.

*T misslang mit einem assert-Fehler* bedeutet: T wurde mit einer `assert`-Ausnahme abgebrochen.

*T misslang mit einem unerwarteten Fehler* bedeutet: T wurde mit einer anderen (nicht-`assert`-) Ausnahme abgebrochen.

Im Englischen wird ein `assert`-Fehler als *failure* und ein unerwarteter Fehler als *error* bezeichnet. Die folgende Daumenregel soll deutlich machen, warum man zwischen `assert`-Fehlern und unerwarteten Fehlern unterscheidet:

**Daumenregel:** Misslingt ein Testfall mit einem **unerwarteten Fehler** (engl. *error*), so muss man typischerweise den Testfall (oder eine andere Stelle der Testklasse) korrigieren. Misslingt ein Testfall mit einem **assert-Fehler** (engl. *failure*), muss man typischerweise die getestete Methode oder Klasse korrigieren.

**Beispiel-01:** Angenommen, beim Ausführen der beiden Zeilen

```
13   StringBuilder sb = new StringBuilder("ABC");
14   assertEquals("ABC", sb.toString());
```

im Testfall `testKonstruktor` misslingt der `assert`-Befehl (weil seine beiden Parameter ungleich sind). Dann misslingt der ganze Testfall mit einem `assert`-Fehler. In diesem Fall muss man **die getestete Klasse** `StringBuilder` prüfen und eventuell korrigieren. Vermutlich enthält (in diesem fiktiven Fall) der in Zeile 13 aufgerufene Konstruktor oder die in Zeile 14 aufgerufene Methode `toString` einen Fehler). Sinn und Zweck einer Testklasse wie `StringBuilderJut00` ist es, solche `assert`-Fehler zu entdecken (bzw. zu zeigen, dass sie abwesend sind).

**Beispiel-02:** Angenommen, wir hätten im obigen Testfall `testKonstruktor` aus Versehen

```
13   StringBuilder sb = null;
14   assertEquals("ABC", sb.toString());
```

geschrieben. Bevor in Zeile 14 die Methode `assertEquals` aufgerufen werden kann, muss der Wert des Parameterausdrucks `sb.toString()` berechnet werden. Dabei tritt eine `NullPointerException` auf. Deshalb misslingt der Testfall `testKonstruktor` mit einem unerwarteten Fehler (der `assert`-Befehl konnte seinen Vergleich ja noch nicht einmal beginnen). In diesem Fall muss die Zeile 13 der Testklasse (und nicht die getestete Klasse `StringBuilder`) korrigiert werden.

Es ist aber ziemlich einfach, Fälle zu konstruieren, in denen die obige Daumenregel *versagt*, wie etwa im folgenden Beispiel.

### Beispiel-03: Angenommen, wir hätten im Testfall `testKonstruktor` aus Versehen

```
13   StringBuilder sb = new StringBuilder("XYZ");
14   assertEquals("ABC", sb.toString());
```

geschrieben. Dann würde der Testfall mit einem `assert`-Fehler abgebrochen, aber offenbar müsste man trotzdem den *Testfall* korrigieren, und nicht die getestete Klasse `StringBuilder`.

**Allgemein gilt:** Wenn ein Testprogramm einen Fehler feststellt, dann kann der entweder im getesteten Programm oder aber im Testprogramm liegen.

**Vergleich:** Indem man zwei raue Steinplatten aneinander reibt kann man erreichen, dass beide glatter werden. Wenn man ein Programm P mit einem Testprogramm TP testet, kann man in beiden Programmen Fehler entdecken und beseitigen („bis P und TP beide glatt sind“).

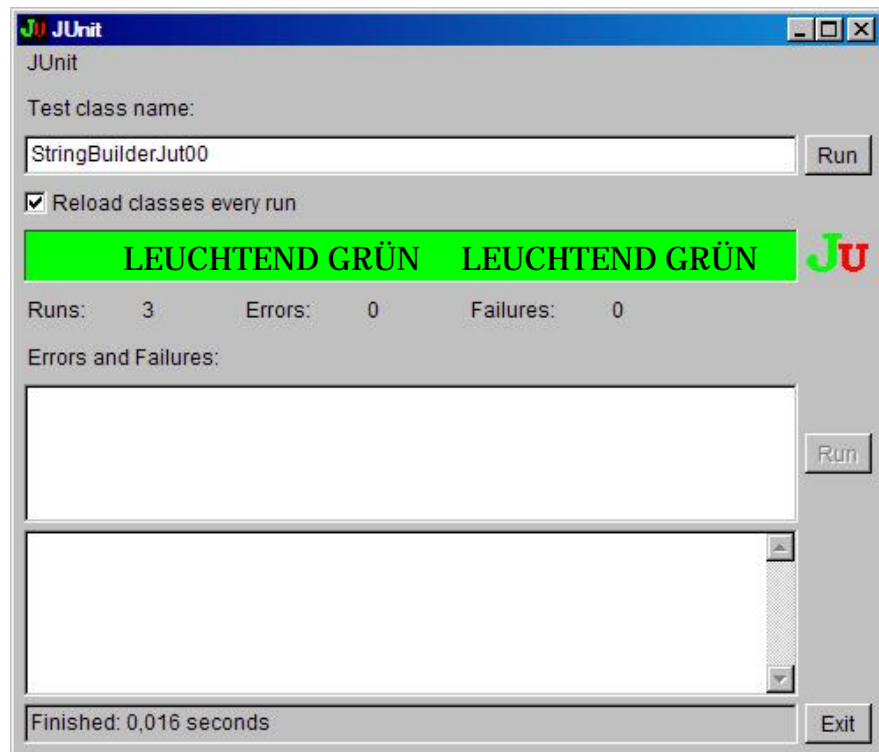
**Einfache Testprogramme:** Indem man Testprogramme besonders einfach und übersichtlich strukturiert (viel einfacher und übersichtlicher als die zu testenden Anwendungsprogramme), kann man sie besonders schnell „weitgehend fehlerfrei“ bekommen. Ab dann werden (fast) alle entdeckten Fehler im zu testenden Programm liegen.

Alle Testfälle in der Klasse `StringBuilderJut00` kann man *ausführen* lassen, indem man in einer Kommandozeile (z.B. in einem DOS- oder einem `bash`-Fenster) folgendes Kommando eingibt:

```
> java junit.awtui.TestRunner StringBuilderJut00
```

Nach kurzer Zeit sollte dann ein Fenster wie das nebenstehende aufgehen.

Falls Sie eine schwarz-weiss-Version dieses Papiers vor sich haben: Der hier zweimal mit „LEUCHTEND GRÜN“ beschriftete Balken ist auf dem Bildschirm nicht beschriftet, aber leuchtend grün. Dieser Balken (und der Text darunter) drücken aus, dass der durchgeführte Test vollständig gelungen ist (keiner der 3 Testfälle ist misslungen) und dass seine Durchführung insgesamt 0,016 Sekunden gedauert hat. Ein Test, bei dem der Programmierer irgendwelche Programmausgaben lesen und prüfen muss, dauert in aller Regel deutlich länger :-).



Unsere Testklasse hatte kaum eine Chance, in einer so gründlich ausgetesteten Standardklasse wie `StringBuilder` noch einen Fehler zu entdecken. Um aber zu zeigen, wie in JUnit das **Misslingen** von Testfällen angezeigt wird, sollen jetzt drei Fehler in die *Testklasse* eingebaut werden, und zwar in alle drei Zeilen, in denen ein `StringBuilder`-Objekt erzeugt wird:

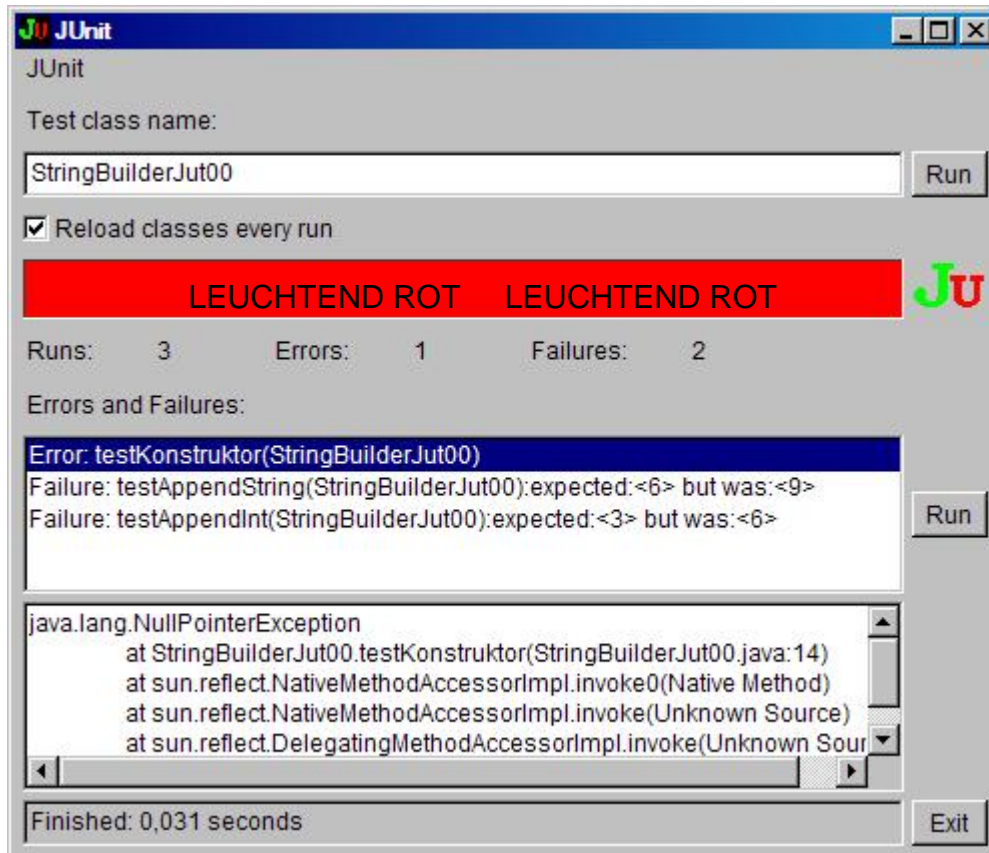
```

...     ...
13     StringBuilder sb = null;
...     ...
19     StringBuilder sb = new StringBuilder("ABC");
...     ...
27     StringBuilder sb = new StringBuilder("ABC");
...     ...

```

Wenn wir dann die fehlerhafte Testklasse `StringBuilderJut00` compiliert haben und erneut das Kommando

```
> java junit.awtui.TestRunner StringBuilderJut00
```



in einem DOS- oder bash-Fenster eingeben, sollte ein Fenster mit einem leuchtend *roten* Balken (anstelle des leuchtend *grünen* Balkens) erscheinen, etwa so wie hier abgebildet.

Der rote Balken macht deutlich (oder: macht es schwer zu übersehen), dass irgendetwas nicht stimmt. Dem Text unter dem farbigen Balken kann man entnehmen, dass insgesamt 3 Testfälle ausgeführt wurden (Runs: 3), dass davon einer mit einem unerwarteten Fehler misslungen ist (Errors: 1) und dass zwei mit einem assert-Fehler misslungen

gen sind (Failures: 2).

Im mittleren Teilfenster darunter wird jeder unerwartete Fehler (Error) und jeder assert-Fehler (Failure) durch eine einzeilige Meldung beschrieben.

Der in diesem mittleren Teilfenster ausgewählte Fehler wird im untersten Teilfenster dann noch genauer beschrieben: Durch eine Wiederholung der Meldung aus dem mittleren Fenster und einen vollständigen Stack-Trace. An dem Stack-Trace ist häufig vor allem die Zeilen-Nr am Ende der ersten Zeile (im Beispiel: :14) besonders interessant, weil sie meist auf eine bestimmte Zeile in der Testklasse (im Beispiel: `StringBuilderJut00`) hinweist.

Man beachte, dass in jedem Testfall höchstens *ein* Fehler auftreten kann, weil jeder Fehler den sofortigen Abbruch des Testfalls bewirkt. Das Auftreten eines Fehlers in *einem* Testfall verhindert aber nicht die Ausführung der *nachfolgenden Testfälle*.

## 5. JUnit-Testklassen und die zu testenden Klassen

Im vorigen Abschnitt wurde als Beispiel die JUnit-Testklasse `StringBuilderJut00` behandelt. Sie diente dazu, bestimmte Teile der Klasse `StringBuilder` zu testen. In diesem ersten Beispiel gab es also genau *eine* Testklasse und *eine* zu testende Klasse.

Das Rahmenprogramm JUnit läßt einem aber volle Freiheit bei der Entscheidung, *wieviele* Klassen man in *einer* Testklasse testen will oder mit *wieviel* Testklassen man *eine* zu testende Klasse testet. So kann man z.B. in *einer* Testklasse *mehrere* Klassen testen (z.B. weil diese Klassen „eng zusammengehören“ und nur zusammen sinnvoll getestet werden können), oder man kann für *eine* komplizierte Klasse `KK` *mehrere* Testklassen schreiben, die nur `KK` testen, etc.

## 6. assert-Befehle

In JUnit (Version 3.8) gibt es 32 `assert`-Methoden (vereinbart in der Klasse `junit.framework.Assert`). Die folgende Tabelle soll eine Übersicht geben und die „Systematik“ dieser Methoden erkennbar machen:

```

static void assertEquals (           boolean soll, boolean ist)
static void assertEquals (           byte   soll, byte   ist)
static void assertEquals (           char   soll, char   ist)
static void assertEquals (           double soll, double ist, double delta)
static void assertEquals (           float  soll, float  ist, float  delta)
static void assertEquals (           int    soll, int    ist)
static void assertEquals (           long   soll, long   ist)
static void assertEquals (           short  soll, short  ist)
static void assertEquals (           String soll, String ist)
static void assertEquals (           Object soll, Object ist)

static void assertSame (             Object soll, Object ist)
static void assertNotSame (          Object soll, Object ist)
static void assertFalse (            boolean ist)
static void assertTrue (             boolean ist)
static void assertNull (              Object ist)
static void assertNotNull (           Object ist)

static void assertEquals (String meld, boolean soll, boolean ist)
static void assertEquals (String meld, byte   soll, byte   ist)
static void assertEquals (String meld, char   soll, char   ist)
static void assertEquals (String meld, double soll, double ist, double delta)
static void assertEquals (String meld, float  soll, float  ist, float  delta)
static void assertEquals (String meld, int    soll, int    ist)
static void assertEquals (String meld, long   soll, long   ist)
static void assertEquals (String meld, short  soll, short  ist)
static void assertEquals (String meld, String soll, String ist)
static void assertEquals (String meld, Object soll, Object ist)

static void assertSame (String meld, Object soll, Object ist)
static void assertNotSame (String meld, Object soll, Object ist)
static void assertFalse (String meld, boolean ist)
static void assertTrue (String meld, boolean ist)
static void assertNull (String meld, Object ist)
static void assertNotNull (String meld, Object ist)

```

Die unteren 16 Methoden entsprechen „eins zu eins“ den oberen 16 Methoden, haben aber vorn einen zusätzlichen `String`-Parameter. Damit kann man eine Meldung angeben, die im Falle eines `assert`-Fehlers (zusammen mit dem Namen des Testfalls) ausgegeben wird. Wenn man die Namen der Testfälle sorgfältig wählt, kann man häufig auf eine solche zusätzliche Meldung verzichten.

## 6.1. assertEquals und die Reihenfolge der Parameter

Mit den 20 Methoden namens `assertEquals` kann man prüfen lassen, ob zwei Parameter eines beliebigen Typs *gleich* sind. Falls die zwei Parameter zu einem primitiven Typ gehören, werden sie mit dem Operator `==` verglichen: `soll == ist`. Falls sie aber zu einem Referenztyp gehören, werden sie mit der Methode `equals` verglichen: `soll.equals(ist)`.

In Fehlermeldungen des Rahmensystems wie z.B.

```
expected:<"ABC"> but was:<"XYZ">
```

wird davon ausgegangen, dass man in einem `assertEquals`-Befehl *zuerst* den erwarteten Soll-Wert und *danach* den tatsächlich vom Testling gelieferten Ist-Wert angibt:

```
assertEquals("ABC", sb.toString()); // Richtige Reihenfolge von Soll und Ist
assertEquals(sb.toString(), "ABC"); // Unglückliche Reihenfolge
```

## 6.2. assertEquals und assertEquals, Gleichheit und Identität

Mit den 2 Methoden namens `assertSame` kann man prüfen lassen, ob zwei Parameter eines Referenztyps *identisch* sind. Dazu werden die beiden Parameter mit dem Operator `==` verglichen.

**Beispiel-01: Gleichheit und Identität**

```
1 String s1 = new String("Hallo");
2 String s2 = new String("Hallo");
3 String s3 = s2;
4
5 assertEquals(s1, s2); // Gelingt, s1 und s2 sind gleich
6 assertEquals(s1, s2); // Mislingt, s1 und s2 sind nicht identisch
7 assertEquals(s2, s3); // Gelingt, s2 und s3 sind gleich
8 assertEquals(s2, s3); // Gelingt, s2 und s3 sind identisch
```

In den Zeilen 1 bis 3 werden mit `new` zwei `String`-Objekte mit unterschiedlichen Referenzen, aber gleichen Zielwerten erzeugt (beide repräsentieren den `String` "Hallo"). Die Variablen `s1` und `s2` haben unterschiedliche (Referenz-) Werte, zeigen aber auf zwei gleiche Zielwerte. Die beiden Variablen `s2` und `s3` haben gleiche (Referenz-) Werte und zeigen damit auf dasselbe `String`-Objekt.

## 6.3. Gleitpunktzahlen tolerant vergleichen

Gleitpunktzahlen der Typen `float` und `double` sind in aller Regel mit einem (mehr oder weniger großen) Fehler behaftet. Deshalb ist es selten sinnvoll, sie auf „exakte Gleichheit“ zu prüfen. Häufig sollte man zwei solche Zahlen nur dann als *ungleich* betrachten, wenn sie sich um mehr als eine bestimmte Zahl `delta` unterscheiden. Diese „maximale tolerierbare Differenz“ kann und muss man bei den `assertEquals`-Methoden für `float`- und `double`-Zahlen als `delta`-Parameter angeben.

**Beispiel-02: Gleichheit trotz kleiner Unterschiede**

```
9 assertEquals(10.0, 11.0, 1.0); // Gelingt |10.0 - 11.0| <= 1.0
10 assertEquals(10.0, 11.001, 1.0); // Mislingt |10.0 - 11.001| > 1.0
11 assertEquals(10.0, 10.1, 0.1); // Gelingt |10.0 - 10.1| <= 0.1
12 assertEquals(10.0, 9.8, 0.1); // Mislingt |10.0 - 9.8| > 0.1
```

Der Befehl in Zeile 9 gelingt, weil der Betrag der Differenz `10.0 - 11.0` nicht größer ist als das angegebene `delta` von `1.0`.

Der Befehl in Zeile 10 misslingt, weil der Betrag der Differenz `10.0 - 11.001` größer ist als das angegebene `delta` von `1.0`.

Man beachte, dass der `delta`-Parameter immer eine *absolute* (noch tolerierbare) *Differenz* angibt.

Wenn man mit Millionen (Euro) rechnet, ist eine absolute Differenz von `1.0` häufig tolerierbar. Rech-

net man dagegen mit Millionsteln (Gramm Dioxin), ist eine absolute Differenz von 1 . 0 häufig nicht tolerierbar.

Muss man gleichzeitig mit großen Zahlen (z.B. mit Millionen) und kleinen Zahlen (z.B. Millionsteln) rechnen, kann man häufig keine *absolute* Differenz, sondern nur eine *relative* Differenz tolerieren: Zwei Zahlen müssen dann als verschieden betrachtet werden, wenn sie sich z.B. um mehr als 3 Prozent oder um mehr als 0,05 Promille unterscheiden. Wenn man Gleitpunktzahlen mit einer solchen relativen Toleranz vergleichen will, muss man selbst eine entsprechende `assert`-Methode programmieren. Wenn diese Methode eine zu große Differenz feststellt, sollte sie eine der folgenden beiden `fail`-Methoden aufrufen (und dadurch eine `assert`-Ausnahme auslösen):

```
13 static void fail()
14 static void fail(String meld)
```

#### 6.4. Bequeme `assert`-Methoden

Wer will, kann alle `assert`-Befehle als Aufrufe der `assertEquals`-Methoden formulieren. Es ist sogar möglich, sich auf Aufrufe der Methode `assertTrue` zu beschränken. Die anderen `assert`-Methoden sind aber häufig „bequeme Abkürzungen“, die das Schreiben und Lesen von Testklassen etwas erleichtern.

|  |  |
|--|--|
| Die 2 Methoden namens <code>assertTrue</code>    | gelingen, wenn ihr <code>ist</code> -Parameter gleich <code>true</code> ist.                     |
| Die 2 Methoden namens <code>assertFalse</code>   | gelingen, wenn ihr <code>ist</code> -Parameter gleich <code>false</code> ist.                    |
| Die 2 Methoden namens <code>assertNull</code>    | gelingen, wenn ihr <code>ist</code> -Parameter gleich <code>null</code> ist.                     |
| Die 2 Methoden namens <code>assertNotNull</code> | gelingen, wenn ihr <code>ist</code> -Parameter ungleich <code>null</code> ist.                   |
| Die 2 Methoden namens <code>assertNotSame</code> | gelingen, wenn ihr <code>ist</code> - und ihr <code>soll</code> -Parameter nicht identisch sind. |

#### 6.5. Zugriff auf `assert`-Methoden und Klassenhierarchie

Wieso kann man in einer Klasse wie `StringBuilderJut00` „einfach so“ auf die 32 `assert`-Methoden und die beiden `fail`-Methoden zugreifen, die in der Klasse `Assert` definiert sind? Der folgende *Vererbungsbaum* enthält die Antwort:

```
java.lang.Object
|
+--- junit.framework.Assert
    |
    +--- junit.framework.TestCase
        |
        +--- StringBuilderJut00
```

### 7. Noch ein Beispielprogramm

Das folgende Beispielprogramm demonstriert einige zusätzliche Möglichkeiten, die JUnit bietet.

```
1 import junit.framework.Test; // Eine Schnittstelle
2 import junit.framework.TestCase; // Eine Test-Klasse
3 import junit.framework.TestSuite; // Eine Test-Klasse
4
5 public class StringBuilderJut01 extends TestCase {
6     // -----
7     static public Test suite() {
8         // Alle mit "test" beginnenden Namen von Testfaellen kann man
9         // (pauschal) wie folgt in ein TestSuite-Objekt einfüegen:
```

```

10     TestSuite ts1 = new TestSuite(StringBuilderJut01.class);
11
12     // Beliebige Namen von Testfaellen kann man einzeln wie folgt
13     // in ein TestSuite-Objekt einfüegen:
14     ts1.addTest(new StringBuilderJut01("pruefeAppendInt"));
15     // Diese zweite Vorgehensweise setzt einen StringBuilderJut01-
16     // Konstruktor mit einem String-Parameter voraus (siehe unten).
17     return ts1;
18 } // suite
19 // -----
20 public StringBuilderJut01(String name) {super(name);}
21 // -----
22 // Eine globale Variable, die von allen Testfaellen benutzt werden kann:
23 StringBuilder sb;
24
25 // Die Methode setUp wird (vom JUnit-Rahmenprogramm) vor jedem
26 // einzelnen Testfall aufgerufen:
27 public void setUp() {
28     sb = new StringBuilder();
29     pln("setUp wurde aufgerufen!");
30 } // setUp
31
32 // Die Methode tearDown wird (vom JUnit-Rahmenprogramm) nach jedem
33 // einzelnen Testfall aufgerufen:
34 public void tearDown() {
35     pln("tearDown wurde aufgerufen!");
36 }
37 // -----
38 public void testKonstruktor() {
39     // Initialisiert der Konstruktor mit String-Parameter korrekt?
40     sb = new StringBuilder("ABC");
41     assertEquals("ABC", sb.toString());
42 } // testLeerSB
43 // -----
44 public void testAppendString() {
45     // Funktioniert das Anhaengen eines String-Objekts mit append?
46     sb.append("Hallo!");
47     assertEquals(6, sb.length());
48     assertEquals("Hallo!", sb.toString());
49 } // testAppendString
50 // -----
51 public void pruefeAppendInt() {
52     // Funktioniert das Anhaengen eines int-Wertes mit append?
53     sb.append(+123);
54     assertEquals( 3 , sb.length());
55     assertEquals("123", sb.toString());
56 } // probiereAppendInt
57 // -----
58 static public void main(String[] _) {
59     // Die 3 Testfaelle in suite() ausfuehren lassen:
60     junit.awtui.TestRunner.run(StringBuilderJut01.class);
61 } // main
62 // -----
63 // Eine Methode mit einem kurzen Namen:
64 static void pln(Object ob) {System.out.println(ob);}
65 // -----
66 } // class StringBuilderJut01

```

Kurze Erläuterung der hier benutzten zusätzlichen Möglichkeiten:

1. In der Methode `suite` wird der Testfall-Name `pruefeAppendInt`, der nicht mit "test" beginnt, in ein `TestSuite`-Objekt eingefügt (Zeile 14).

2. Dazu ist ein Konstruktor mit einem `String`-Parameter erforderlich. Ein solcher Konstruktor wird in Zeile 14 aufgerufen und in Zeile 20 vereinbart.

3. In den Zeilen 27 bis 30 wird eine (parameterlose Objekt-) Prozedur namens `setUp` vereinbart. Diese Methode wird vom Rahmenprogramm JUnit vor jedem einzelnen Testfall ausgeführt.

4. In den Zeilen 34 bis 36 wird eine (parameterlose Objekt-) Prozedur namens `tearDown` vereinbart. Diese Methode wird vom Rahmenprogramm JUnit nach jedem einzelnen Testfall ausgeführt.

5. Die Testklasse enthält jetzt eine `main`-Methode (Zeile 58 bis 61). Somit kann man sie auf zwei Weisen ausführen lassen:

5.1. Indem man das Programm `StringBuilderJut01` startet, etwa so:

```
> java StringBuilderJut01
```

5.2. Indem man (wie bisher) in einem DOS- oder `bash`-Fenster das folgende Kommando eingibt:

```
> java junit.awtui.TestRunner StringBuilderJut00
```

## 8. Testergebnisse als Textzeilen ausgeben

Die Ergebnisse eines JUnit-Tests kann man nicht nur *graphisch anzeigen*, sondern auch als eine Folge von *Textzeilen* ausgeben lassen. Wenn man die fehlerhafte Version der Klasse `StringBuilderJut00` verwendet und in einem DOS- oder `bash`-Fenster das folgende Kommando eingibt:

```
> java junit.textui.TestRunner StringBuilderJut00
```

erhält man folgende Ausgabe:

```
.E.F.F
Time: 0
There was 1 error:
1) testKonstruktor(StringBuilderJut00) java.lang.NullPointerException
   at StringBuilderJut00.testKonstruktor(StringBuilderJut00.java:14)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
   at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
There were 2 failures:
1) testAppendString(StringBuilderJut00) junit.framework.AssertionFailedError:
expected:<6> but was:<9>
   at StringBuilderJut00.testAppendString(StringBuilderJut00.java:21)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
   at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
2) testAppendInt(StringBuilderJut00) junit.framework.AssertionFailedError:
expected:<3> but was:<6>
   at StringBuilderJut00.testAppendInt(StringBuilderJut00.java:29)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
   at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
   at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
```

```
FAILURES!!!
```

```
Tests run: 3, Failures: 2, Errors: 1
```

Diese Zeilen kann man relativ einfach von einem anderen Werkzeug weiterverarbeiten lassen (was mit der graphischen Ausgabe kaum möglich ist).