

Teste de Software

Parte 2

Engenharia de Software
Profa. Dra. Elisa Yumi Nakagawa
1º semestre de 2017

Técnica Estrutural (Caixa Branca)

- Baseada no conhecimento da estrutura interna (implementação) do programa
- Teste dos detalhes procedimentais
- A maioria dos critérios dessa técnica utilizam uma representação de programa conhecida como grafo de programa ou grafo de fluxo de controle

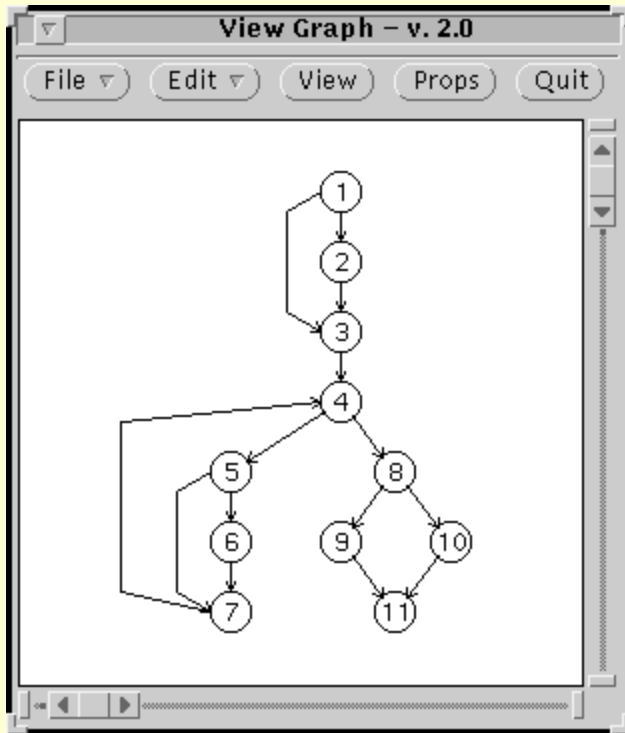
Técnica Estrutural

- Grafo de Programa
 - Nós: blocos “indivisíveis”
 - Não existe desvio para o meio do bloco
 - Uma vez que o primeiro comando do bloco é executado, os demais comandos são executados sequencialmente
 - Arestas ou Arcos: representam o fluxo de controle entre os nós

Identifier.c (função *main*)

```
/* 01 */ {
/* 01 */     char  achar;
/* 01 */     int   length, valid_id;
/* 01 */     length = 0;
/* 01 */     printf ("Identificador: ");
/* 01 */     achar = fgetc (stdin);
/* 01 */     valid_id = valid_s(achar);
/* 01 */     if (valid_id)
/* 02 */         length = 1;
/* 03 */     achar = fgetc (stdin);
/* 04 */     while (achar != '\n')
/* 05 */     {
/* 05 */         if (!(valid_f(achar)))
/* 06 */             valid_id = 0;
/* 07 */         length++;
/* 07 */         achar = fgetc (stdin);
/* 07 */     }
/* 08 */     if (valid_id && (length >= 1) && (length < 6) )
/* 09 */         printf ("Valido\n");
/* 10 */     else
/* 10 */         printf ("Invalido\n");
/* 11 */ }
```

Técnica Estrutural



Grafo de Programa

- Detalhes considerados
 - nó
 - arco
 - caminho
 - simples (2,3,4,5,6,7)
 - completo (1,2,3,4,5,7,4,8,9,11)

Grafo de Programa do *identifier*
Gerado pela *View-Graph*

Identifier.c (função *main*)

```
/* 01 */ {
/* 01 */     char  achar;
/* 01 */     int   length, valid_id;
/* 01 */     length = 0;
/* 01 */     printf ("Identificador: ");
/* 01 */     achar = fgetc (stdin);
/* 01 */     valid_id = valid_s(achar);
/* 01 */     if (valid_id)
/* 02 */         length = 1;
/* 03 */     achar = fgetc (stdin);
/* 04 */     while (achar != '\n')
/* 05 */     {
/* 05 */         if (!(valid_f(achar)))
/* 06 */             valid_id = 0;
/* 07 */         length++;
/* 07 */         achar = fgetc (stdin);
/* 07 */     }
/* 08 */     if (valid_id && (length >= 1) && (length < 6) )
/* 09 */         printf ("Valido\n");
/* 10 */     else
/* 10 */         printf ("Invalido\n");
/* 11 */ }
```

Caminho
Não-Executável

Identifier.c (funções valid_s () e valid_f ())

```
int valid_s (ch)
char  ch;
{
    if (((ch >= 'A') && (ch <= 'Z')) ||
        ((ch >= 'a') && (ch <= 'z'))))
        return (1);
    else
        return (0);
}
```

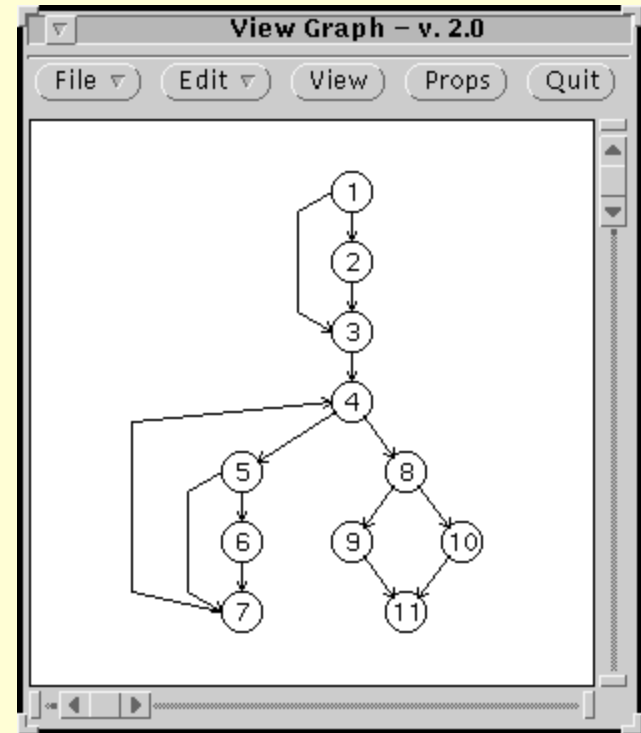
```
int valid_f(ch)
char ch;
{
    if (((ch >= 'A') && (ch <= 'Z')) ||
        ((ch >= 'a') && (ch <= 'z')) ||
        ((ch >= '0') && (ch <= '9'))))
        return (1);
    else
        return (0);
}
```

Técnica Estrutural

- Critérios da Técnica Estrutural
 - Baseados em Fluxo de Controle
 - Todos-Nós, Todas-Arestas e Todos-Caminhos
 - Baseados em Fluxo de Dados
 - Critérios de Rapps e Weyuker
 - Todas-Defs, Todos-Usos, Todos-P-Usos e outros
 - Critérios Potenciais-Usos (Maldonado)
 - Todos-Potenciais-Usos, Todos-Potenciais-Usos/DU e outros
 - Baseados em Complexidade
 - Critério de McCabe

Técnica Estrutural

- Critérios Baseados em Fluxo de Controle
 - Todos-Nós
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
 - Todos-Arcos
 - arcos primitivos
<1,2>, <1,3>, <5,6>, <5,7>, <8,9>, <8,10>
 - Todos-Caminhos



Grafo de Programa do *identifier*
Gerado pela *ViewGraph*

Exercício

➤ Exercício 5:) Considere a seguinte programa :

```
1. início
2.   ler (N)
3.   ler (M)
4.   se  $N < M$ 
5.     então
6.       se N for número par
7.         então  $NRO \leftarrow N+1$ 
8.         senão  $NRO \leftarrow N$ 
9.        $SOMA \leftarrow 0$ 
10.      enquanto  $(NRO \leq M)$ 
11.        se  $NRO > 0$ 
12.          então  $SOMA \leftarrow SOMA + NRO$ 
13.           $NRO \leftarrow NRO + 2$ 
14.        fim-enquanto
15.      escrever (N, M, SOMA)
16.    senão
17.      escrever (INTERVALO INCORRETO)
18. fim-programa
```

Exercício

- a) Elabore o GFC.
- b) Identifique todos os requisitos de teste considerando-se o Critério Todos-Nós.
- c) Projete o conjunto de casos de teste para os requisitos do item b.
- d) Identifique todos os requisitos de teste considerando-se o Critério Todos-Arcos.
- e) Projete o conjunto de casos de teste para os requisitos do item d.

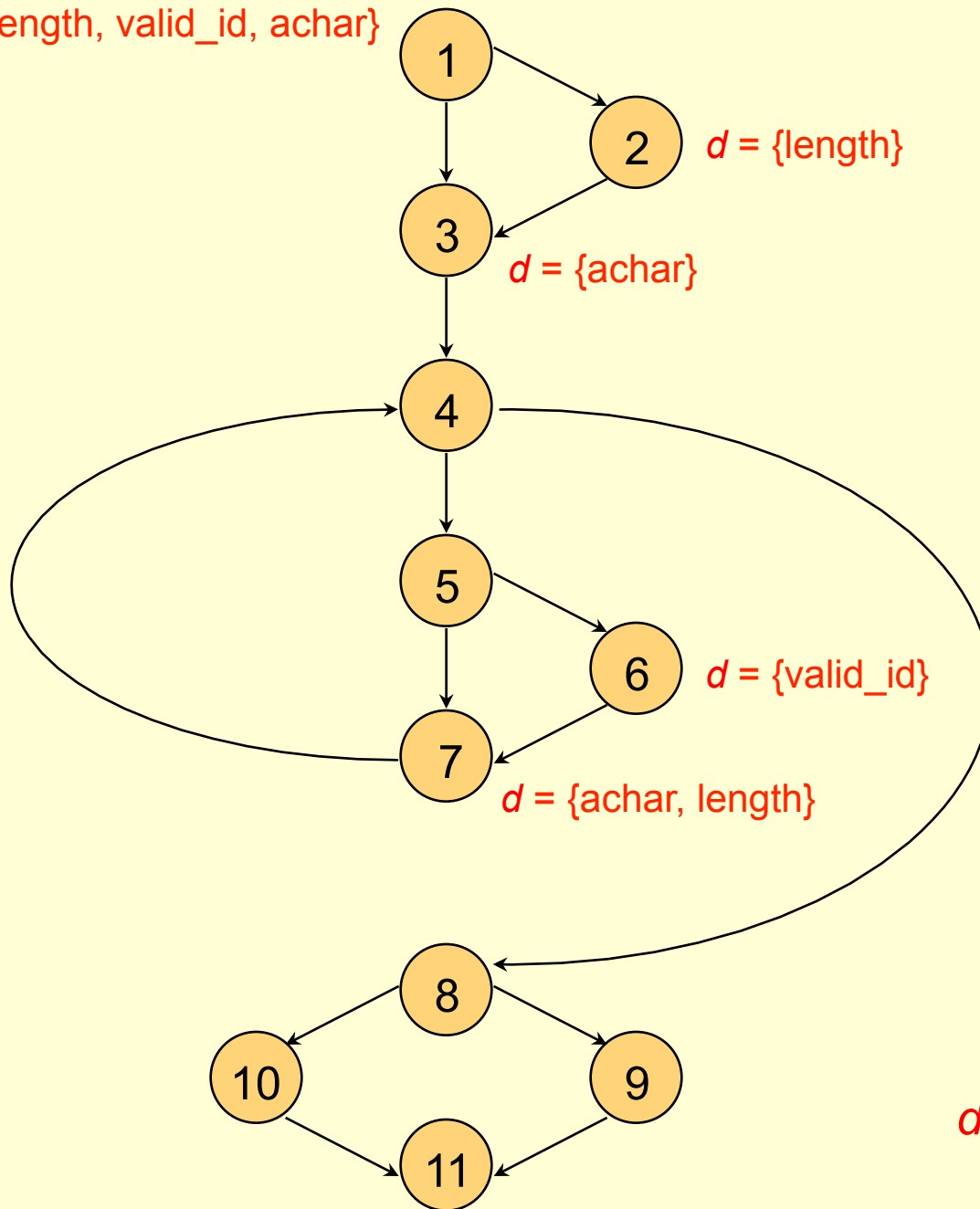
Técnica Estrutural

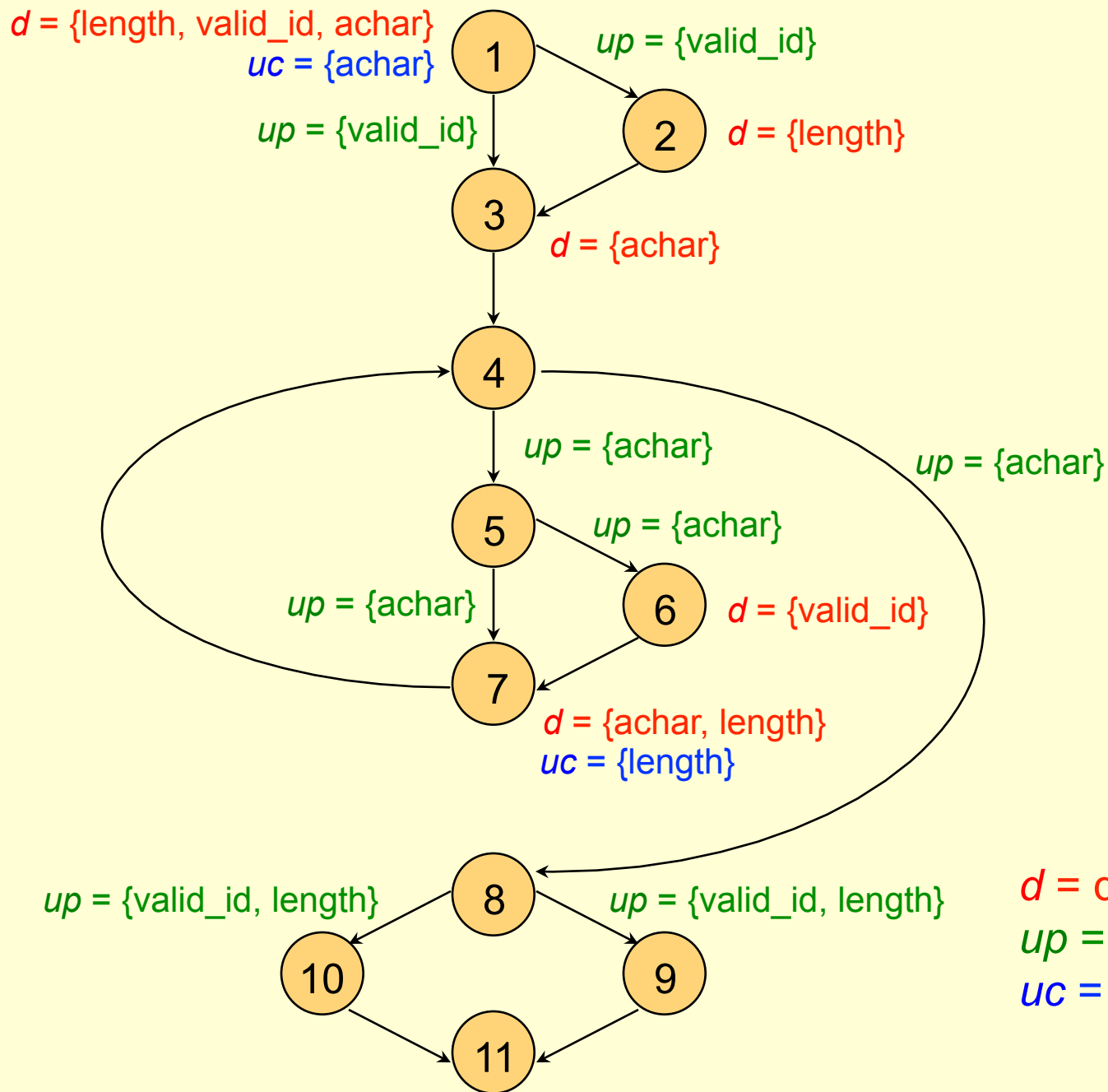
- Critérios Baseados em Fluxo de Dados
 - Rapps e Weyuker

Grafo Def-Uso: Grafo de Programa + Definição e Uso de Variáveis

- Definição
 - Atribuição de um valor a uma variável ($a = 1$)
- Uso
 - Predicativo: a variável é utilizada em uma condição
if ($a > 0$)
 - Computacional: a variável é utilizada em uma computação
 $b = a + 1$

$d = \{\text{length}, \text{valid_id}, \text{achar}\}$





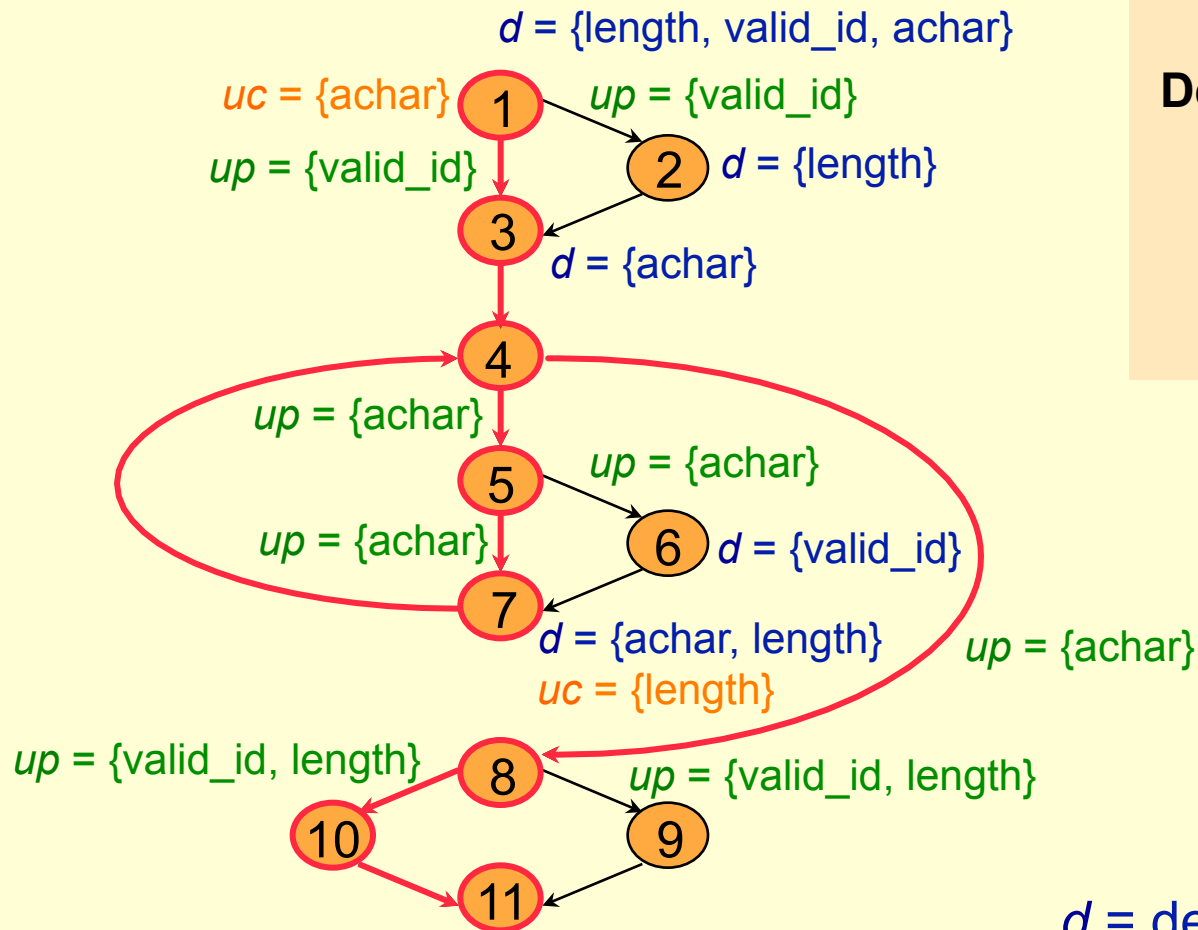
d = definição
 up = uso predicativo
 uc = uso computacional

Técnica Estrutural

- Critérios Baseados em Fluxo de Dados
 - Rapps e Weyuker
 - Todas-Definições

Requer que cada definição de variável seja exercitada pelo menos uma vez, não importa se por um c-uso ou por um p-uso.

(1 3 4 5 7 4 8 10 11)



Grafo Def-Use do *identifier*

Rapps e Weyuker Todas-Definições

Definição de *length* no nó 1

✓ (1,7, *length*)

× (1,(8,9), *length*)

(1,(8,10), *length*)

d = definição

up = uso predicativo

uc = uso computacional

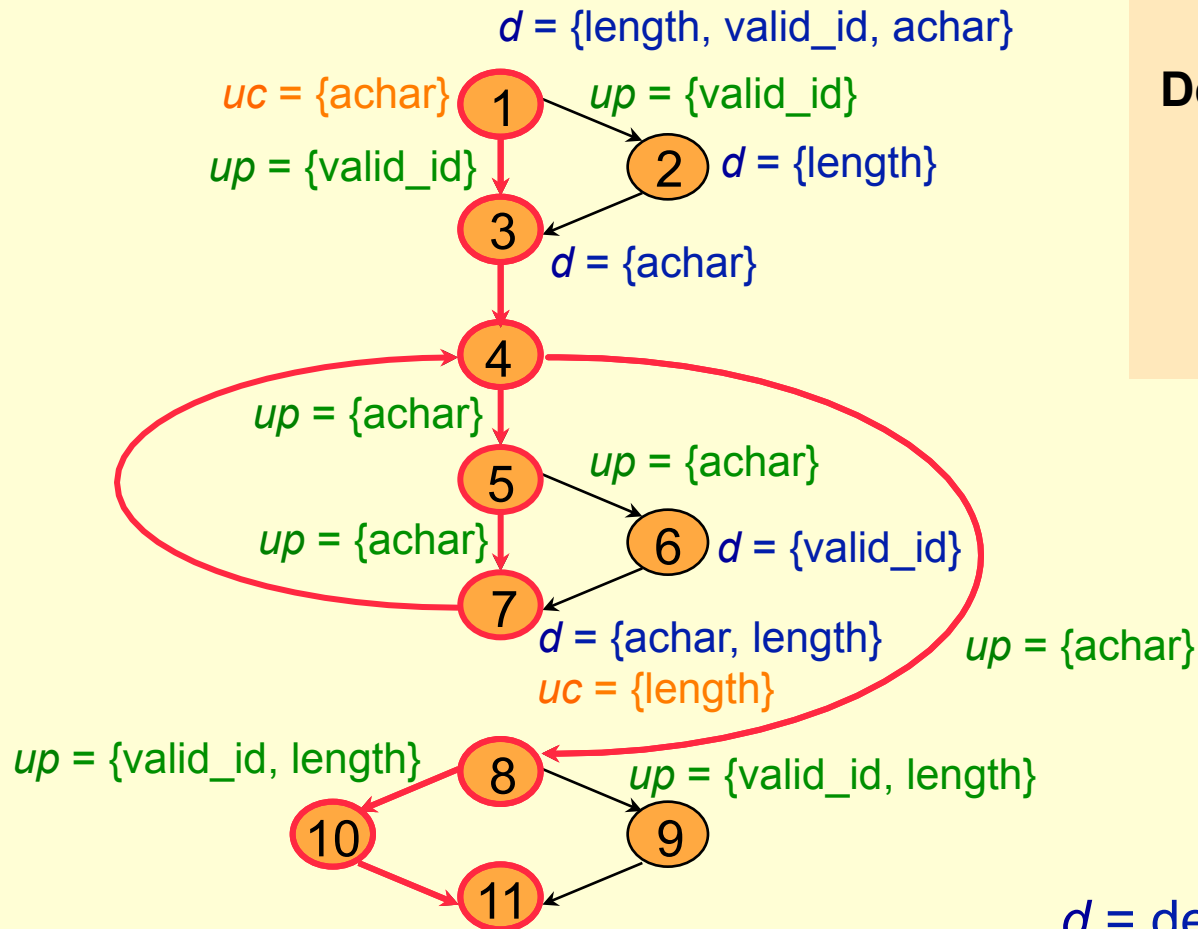
Técnica Estrutural

- Critérios Baseados em Fluxo de Dados
 - Rapps e Weyuker
 - Todos-Usos

Requer que todas as associações entre uma definição de variável e seus subseqüentes usos sejam exercitadas pelos casos de teste, através de pelo menos um caminho livre de definição.

(1 3 4 5 7 4 8 10 11)

(1 3 4 8 10 11)



Grafo Def-Use do *identifier*

Rapps e Weyuker Todos-Usos

Definição de *length* no nó 1

- ✓ (1,7, *length*)
- ✗ (1,(8,9), *length*)
- ✓ (1,(8,10), *length*)

d = definição

up = uso predicativo

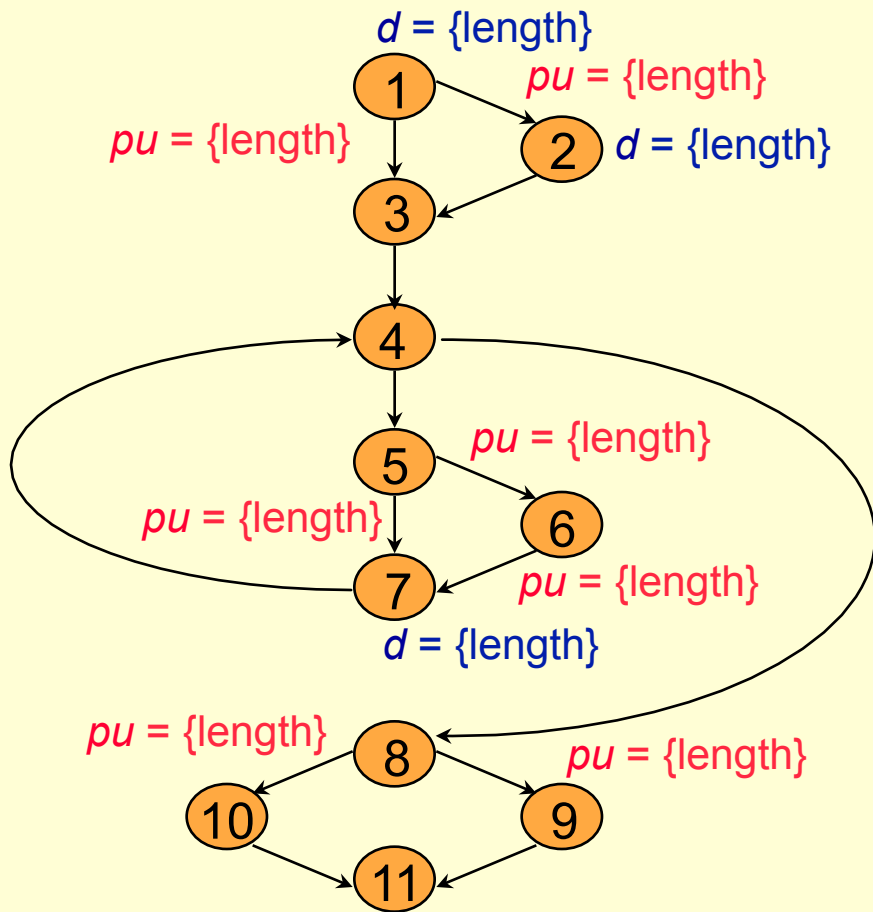
uc = uso computacional

Técnica Estrutural

- Critérios Baseados em Fluxo de Dados
 - Potenciais-Usos

Grafo Def: Grafo de Programa + Definição de Variáveis

- Conceito de Potencial-Associação
 - Associações são estabelecidas sem a necessidade de um uso explícito



Grafo Def do *identifier*

d = definição

pu = potencial-uso

Potenciais-Usos

Todos-Potenciais-Usos

Definição de *length* no nó 1

$\langle 1, (1, 2), \{length\} \rangle$

$\langle 1, (1, 3), \{length\} \rangle$

$\langle 1, (5, 6), \{length\} \rangle$

$\langle 1, (5, 7), \{length\} \rangle$

$\langle 1, (6, 7), \{length\} \rangle$

$\times \langle 1, (8, 9), \{length\} \rangle$

$\langle 1, (8, 10), \{length\} \rangle$

➤ Associações Requeridas

➤ Todos-Potenciais-Usos

Associações Requeridas	T_0	T_1	T_2	Associações Requeridas	T_0	T_1	T_2
1) <1,(6,7),{ <i>length</i> }>		✓		17) <2,(6,7),{ <i>length</i> }>	✓		
2) <1,(1,3),{ <i>achar</i> , <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>	✓			18) <2,(5,6),{ <i>length</i> }>	✓		
3) <1,(8,10),{ <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>		✓		19) <3,(8,10),{ <i>achar</i> }>		✓	
4) <1,(8,10),{ <i>valid_id</i> }>	✓			20) <3,(8,9),{ <i>achar</i> }>		✓	
5) <1,(8,9),{ <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>	*	*	*	21) <3,(5,7),{ <i>achar</i> }>	✓		
6) <1,(8,9),{ <i>valid_id</i> }>	✓			22) <3,(6,7),{ <i>achar</i> }>	✓		
7) <1,(7,4),{ <i>valid_id</i> }>	✓			23) <3,(5,6),{ <i>achar</i> }>	✓		
8) <1,(5,7),{ <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>	✓			24) <6,(8,10),{ <i>valid_id</i> }>	✓		
9) <1,(5,7),{ <i>valid_id</i> }>	✓			25) <6,(8,9),{ <i>valid_id</i> }>	*	*	*
10) <1,(5,6),{ <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>		✓		26) <6,(5,7),{ <i>valid_id</i> }>	✓		
11) <1,(5,6),{ <i>valid_id</i> }>	✓			27) <6,(5,6),{ <i>valid_id</i> }>			✓
12) <1,(2,3),{ <i>achar</i> , <i>valid_id</i> }>	✓			28) <7,(8,10),{ <i>achar</i> , <i>length</i> }>	✓		
13) <1,(1,2),{ <i>achar</i> , <i>length</i> , <i>valid_id</i> }>	✓			29) <7,(8,9),{ <i>achar</i> , <i>length</i> }>	✓		
14) <2,(8,10),{ <i>length</i> }>	*	*	*	30) <7,(5,7),{ <i>achar</i> , <i>length</i> }>	✓		
15) <2,(8,9),{ <i>length</i> }>		✓		31) <7,(6,7),{ <i>achar</i> , <i>length</i> }>			✓
16) <2,(5,7),{ <i>length</i> }>	✓			32) <7,(5,6),{ <i>achar</i> , <i>length</i> }>			✓

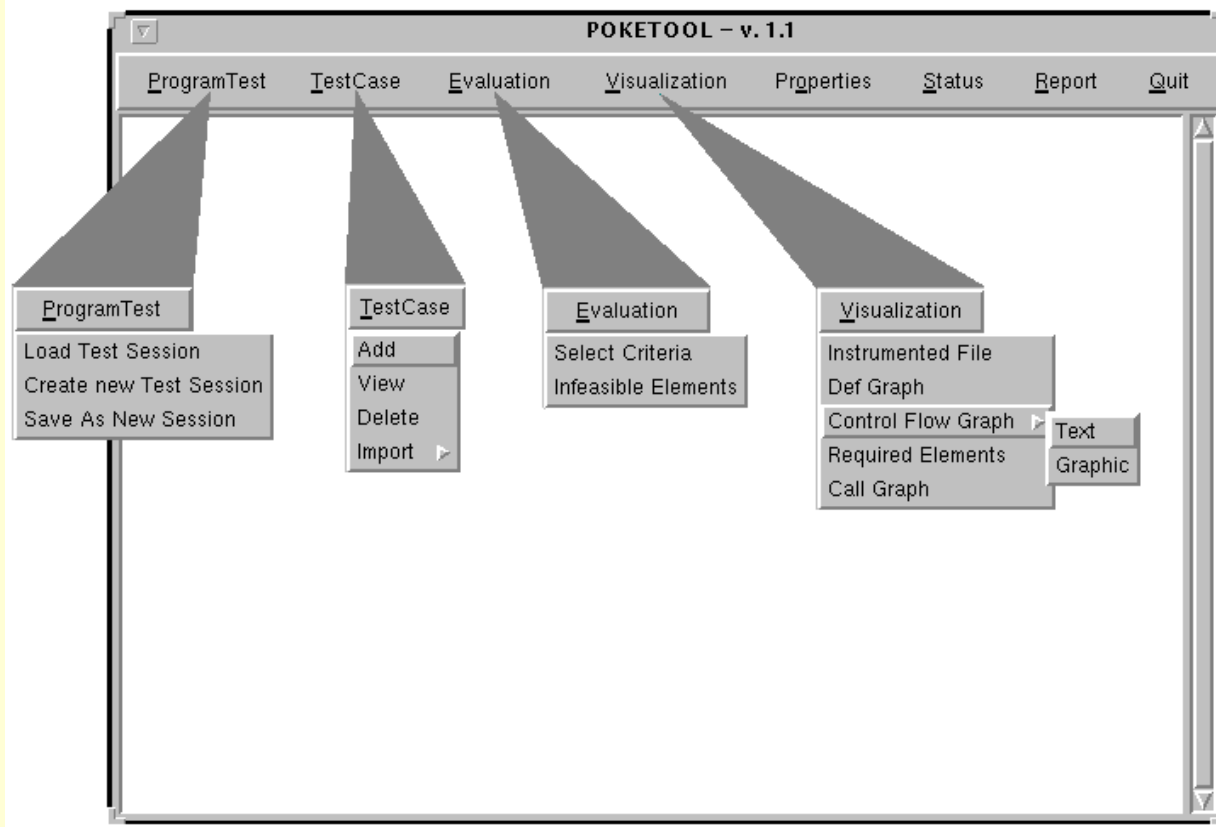
- $T_0 = \{ (a1, \text{Válido}), (2B3, \text{Inválido}), (Z-12, \text{Inválido}), (A1b2C3d, \text{Inválido}) \}$ (Classes de Equivalência)
- $T_1 = T_0 \cup \{ (1\#, \text{Inválido}), (\%, \text{Inválido}), (c, \text{Válido}) \}$ ()
- $T_2 = T_1 \cup \{ (\#-\%, \text{Inválido}) \}$

Técnica Estrutural

- Ferramenta *PokeTool*
 - Critérios Potenciais-Usos
 - Critérios de Rapps e Weyuker
 - Outros Critérios Estruturais
 - Todos-Nós, Todos-Arcos
 - Linguagem C
 - Outras Características
 - Importação de casos de teste
 - Inserção e remoção de casos de teste dinamicamente
 - Casos de teste podem ser habilitados ou desabilitados
 - Geração de relatórios

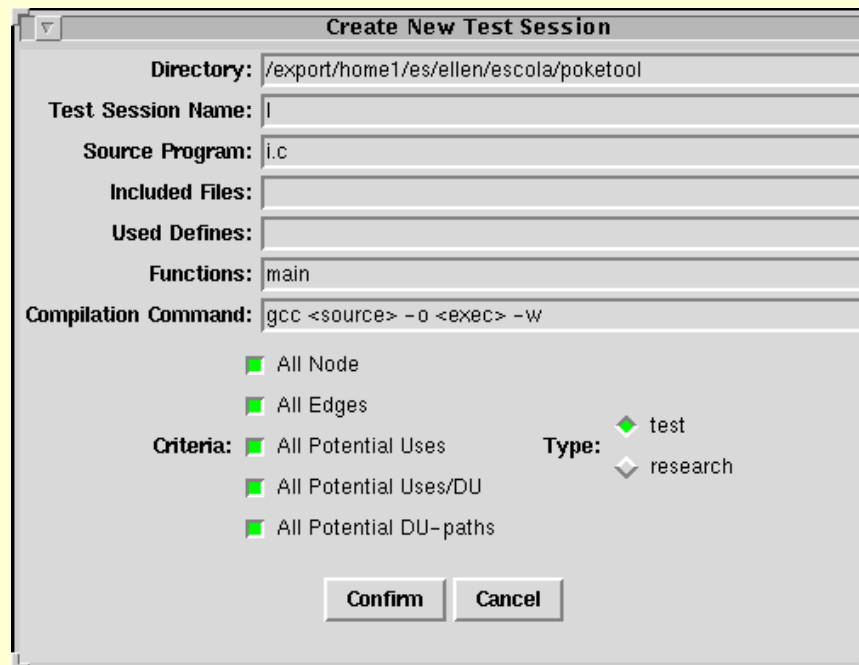
Técnica Estrutural

➤ *PokeTool*: Interface Gráfica



Técnica Estrutural

➤ *PokeTool*: Criando uma Sessão de Teste

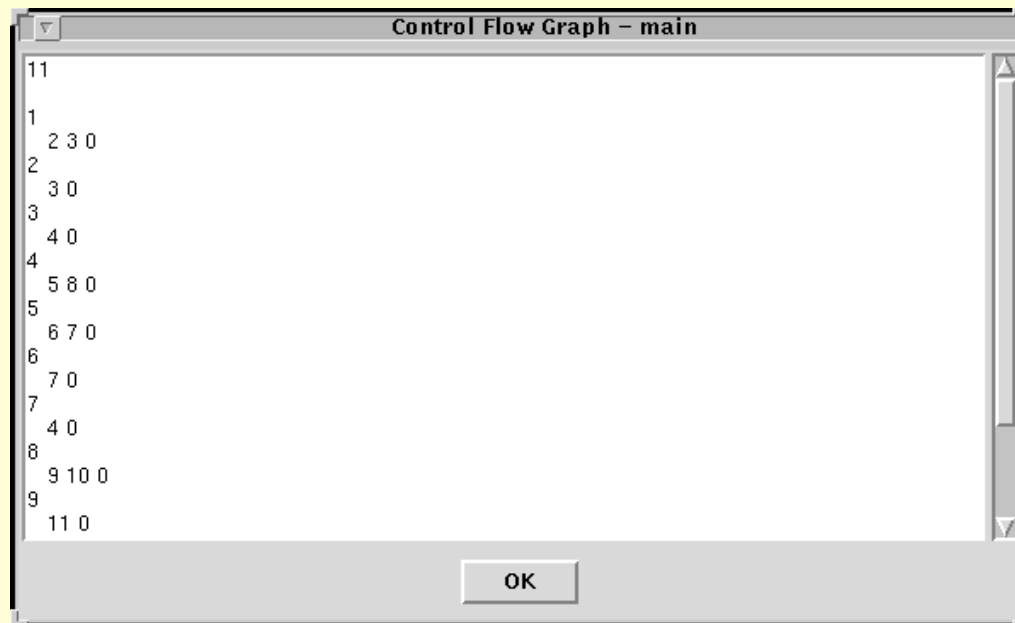


The screenshot shows a dialog box titled "Create New Test Session" with the following fields and options:

- Directory:** /export/home1/es/ellen/escola/poketool
- Test Session Name:** l
- Source Program:** i.c
- Included Files:** (empty field)
- Used Defines:** (empty field)
- Functions:** main
- Compilation Command:** gcc <source> -o <exec> -W
- Criteria:** (checkboxes for selection)
 - ☒ All Node
 - ☒ All Edges
 - ☒ All Potential Uses
 - ☒ All Potential Uses/DU
 - ☒ All Potential DU-paths
- Type:** (radio buttons for selection)
 - ☒ test
 - ☐ research
- Buttons:** Confirm, Cancel

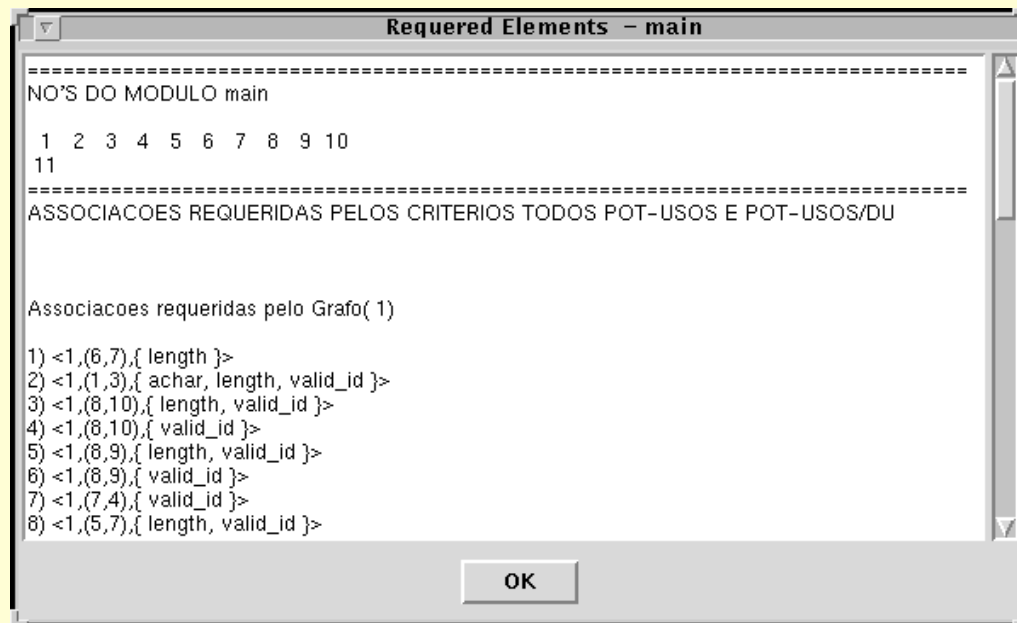
Técnica Estrutural

➤ *PokeTool*: Grafo de Programa



Técnica Estrutural

➤ *PokeTool*: Elementos Requeridos



Técnica Estrutural

➤ Status após T_0

The screenshot shows a 'Status' window with the following fields:

- Directory: /home/auri/identifier/poke
- Test Session Name: Identifier
- Source File: identifier.c
- Included Files:
- Used Defines:
- Compilation Command: gcc <source> -o <exec> -w
- Function: main
- Type: test
- Total Test Case: 4

Criteria:

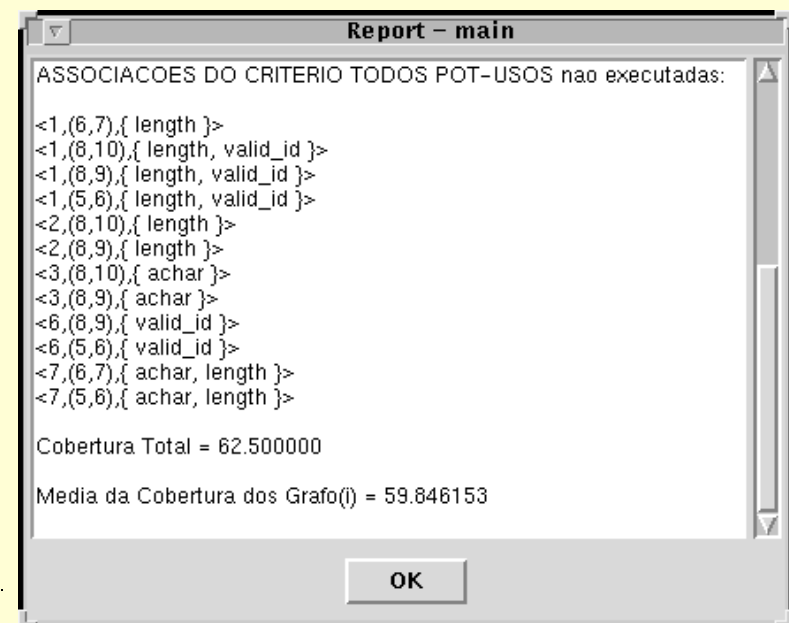
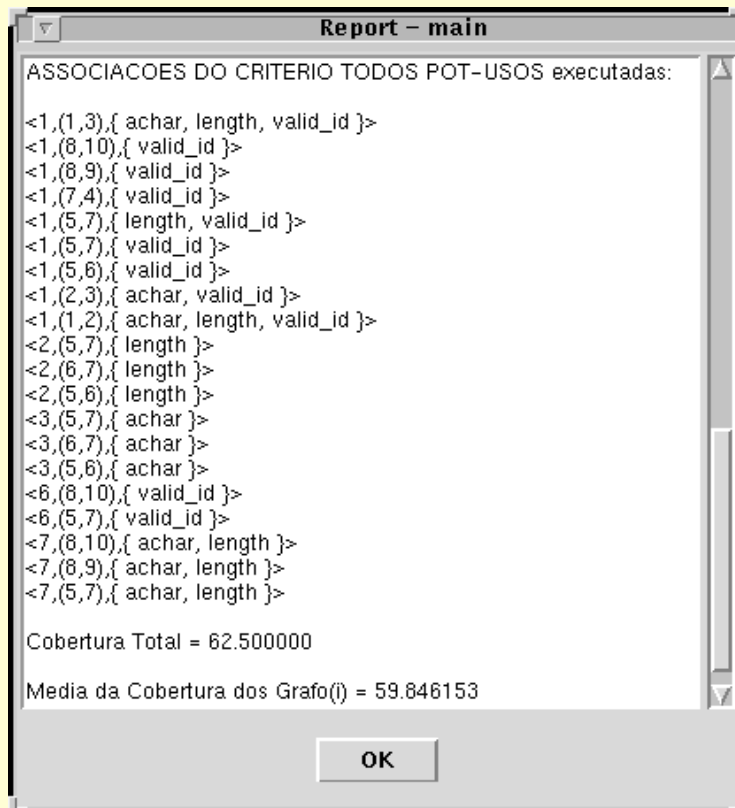
	Total	Exec	NExec	Infeas	Tot.Cover	Gr.Cover
☒ All Node	11	11	0	0	100.	
☒ All Edges	6	6	0	0	100.	
☒ All Potential Uses	32	20	12	0	62.50	59.84
☒ All Potential Uses/DU	32	17	15	0	53.12	51.76
☒ All Potential DU-paths	24	11	13	0	45.83	47.50

OK

➤ $T_0 = \{(a1, \text{Válido}), (2B3, \text{Inválido}), (Z-12, \text{Inválido}), (A1b2C3d, \text{Inválido})\}$

Técnica Estrutural

➤ *PokeTool*: Relatórios de Teste



Técnica Estrutural

➤ Status após T_1 (a) e T_2 (b)

Status

Directory: /home/auri/identifier/poke

Test Session Name: Identifier

Source File: identifier.c

Included Files:

Used Defines:

Compilation Command: gcc <source> -o <exec> -w

Function: main Type: test Total Test Case: 7

Criteria:

	Total	Exec	NExec	Infeas	Tot.Cover	Gr.Cover
■ All Node	11	11	0	0	100.	
■ All Edges	6	6	0	0	100.	
■ All Potential Uses	32	26	6	0	81.25	76.46
■ All Potential Uses/DU	32	26	6	0	81.25	76.46
■ All Potential DU-paths	24	18	6	0	75.00	75.00

OK

(a)

Status

Directory: /home/auri/identifier/poke

Test Session Name: Identifier

Source File: identifier.c

Included Files:

Used Defines:

Compilation Command: gcc <source> -o <exec> -w

Function: main Type: test Total Test Case: 8

Criteria:

	Total	Exec	NExec	Infeas	Tot.Cover	Gr.Cover
■ All Node	11	11	0	0	100.	
■ All Edges	6	6	0	0	100.	
■ All Potential Uses	32	29	3	0	90.62	89.46
■ All Potential Uses/DU	32	29	3	0	90.62	89.46
■ All Potential DU-paths	24	20	4	0	83.33	85.00

OK

(b)

- $T_1 = T_0 \cup \{(1\#, \text{Inválido}), (\%, \text{Inválido}), (c, \text{Válido})\}$
- $T_2 = T_1 \cup \{(\#-\%, \text{Inválido})\}$

Técnica Baseada em Erros

- Os requisitos de teste são derivados a partir dos erros mais freqüentes cometidos durante o processo de desenvolvimento do software
- Critérios da Técnica Baseada em Erros
 - Semeadura de Erros
 - Teste de Mutação
 - Análise de Mutantes (unidade)
 - Mutação de Interface (integração)

Análise de Mutantes

➤ Hipótese do Programador Competente

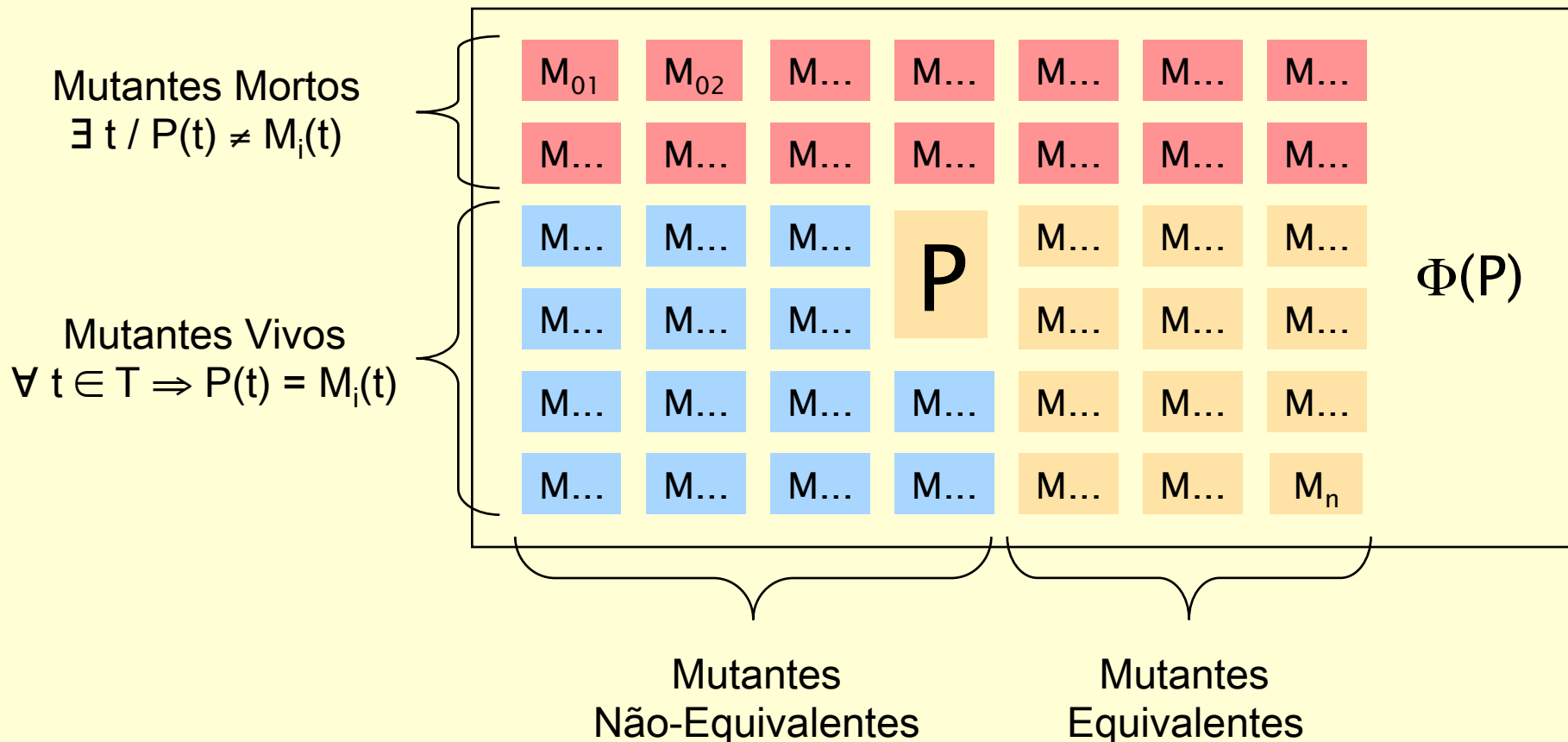
Programadores experientes escrevem programas corretos ou muito próximos do correto.

➤ Efeito de Acoplamento

Casos de teste capazes de revelar erros simples são tão sensíveis que, implicitamente, também são capazes de revelar erros mais complexos.

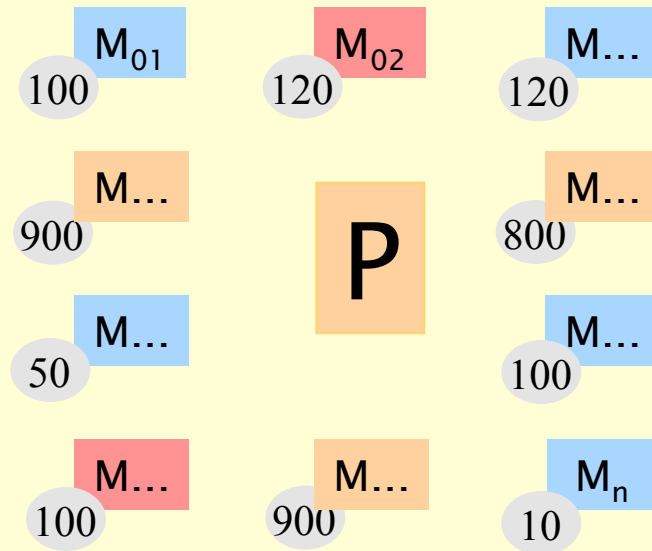
Teste de Mutação

- Status após a execução de P e M_i

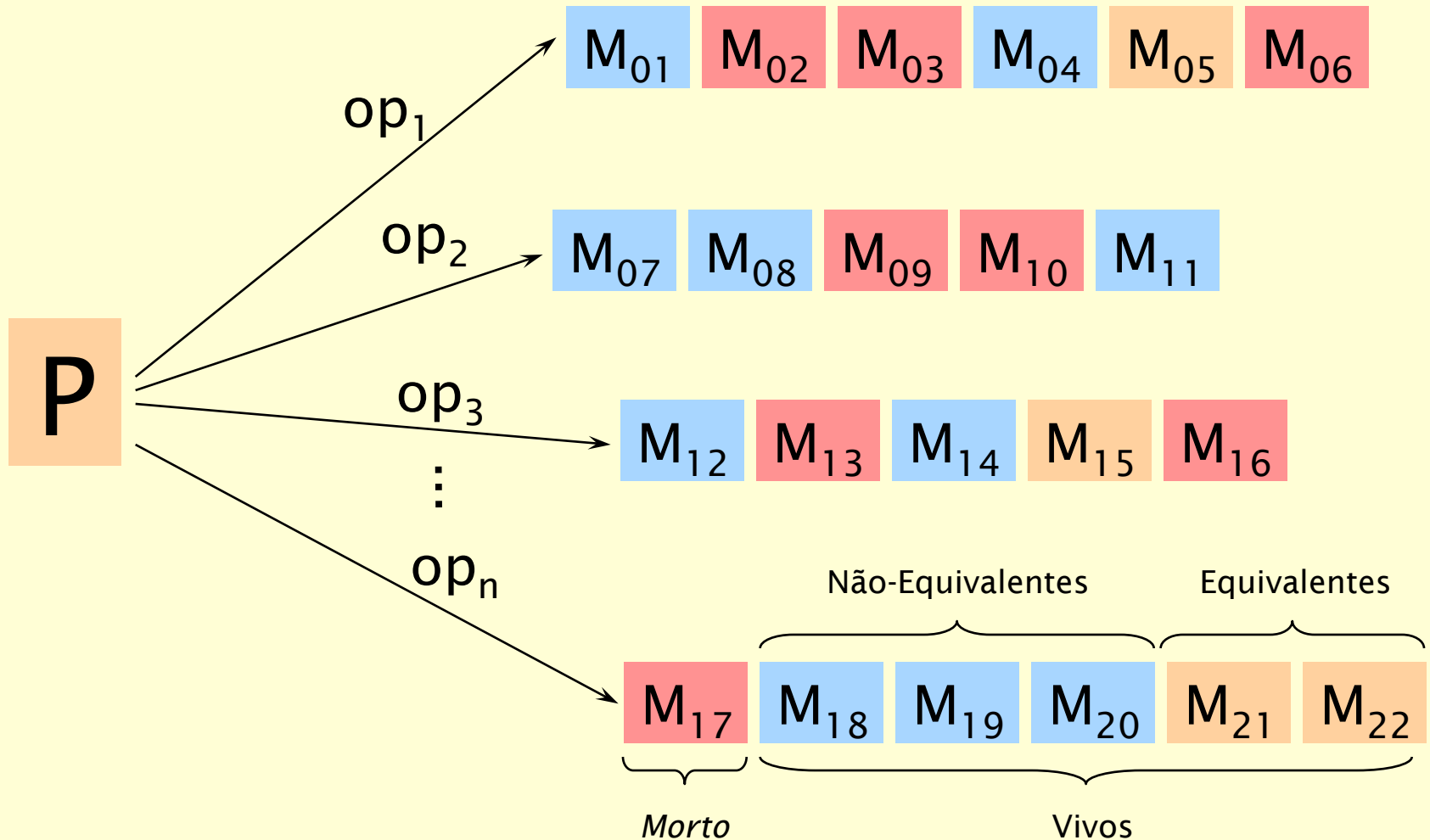


Teste de Mutação

Frequência de Execução
×
Determinação de Mutantes Equivalentes



Teste de Mutação

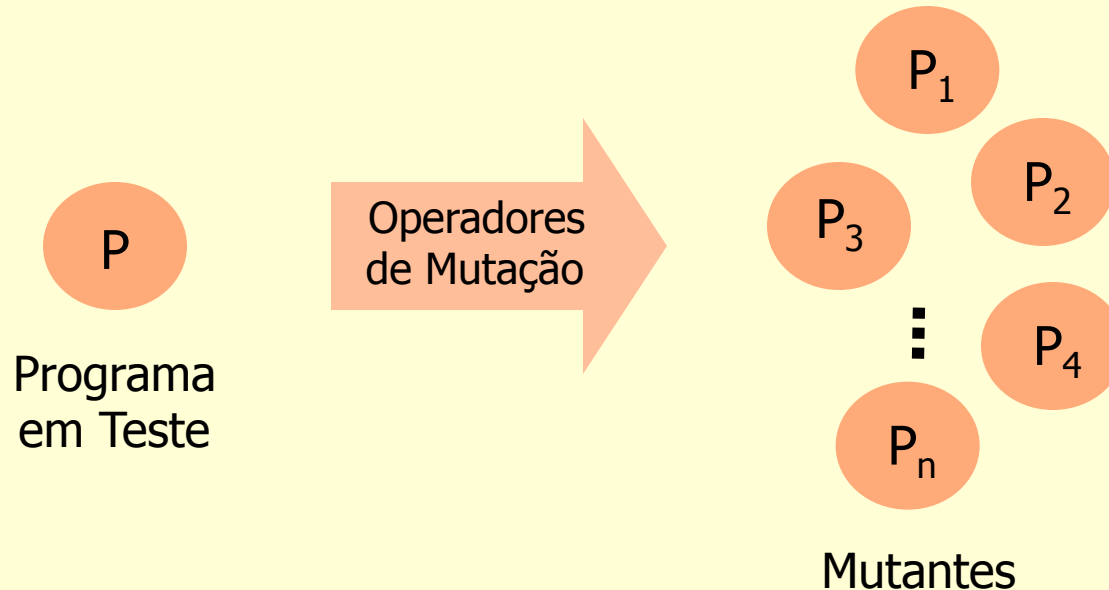


Análise de Mutantes

➤ Passos da Análise de Mutantes

1- Geração de Mutantes

*Para modelar os desvios sintáticos mais comuns, **operadores de mutação** são aplicados a um programa, transformando-o em programas similares: **mutantes**.*



Análise de Mutantes

- Seleção dos operadores de mutação
 - Abrangente
 - Capaz de modelar a maior parte dos erros
 - Pequena cardinalidade
 - Problemas de custo
 - Quanto maior o número de operadores utilizados, maior o número de mutantes gerados

Análise de Mutantes

➤ Exemplo de Mutantes

Mutante Gerado pelo Operador OLAN



```
if (valid_id * (length >= 1) && (length < 6) )  
    printf ("Valido\n");  
else  
    printf ("Invalido\n");
```

Mutante Gerado pelo Operador ORRN



```
if (valid_id && (length >= 1) && (length <= 6) )  
    printf ("Valido\n");  
else  
    printf ("Invalido\n");
```

Análise de Mutantes

➤ Passos da Análise de Mutantes

2 - Execução do Programa

- Execução do programa com os casos de teste

3 - Execução dos Mutantes

- Execução dos mutantes com os casos de teste
 - Mutante morto
 - Mutante vivo

4 - Análise dos Mutantes Vivos

- Mutante equivalente
- Inclusão de novos casos de teste

Escore de mutação:
$$ms(P,T) = \frac{DM(P,T)}{M(P) - EM(P)}$$

Análise de Mutantes

- Ferramenta *Proteum*
 - Critério Análise de Mutantes
 - Linguagem C
 - Outras Características
 - Importação de casos de teste
 - Inserção e remoção de casos de teste dinamicamente
 - Casos de teste podem ser habilitados ou desabilitados
 - Seleção dos operadores a serem utilizados
 - 71 operadores: comandos, operadores, variáveis e constantes
 - Geração de relatórios

Análise de Mutantes

- Ferramenta *Proteum*

- Interface gráfica

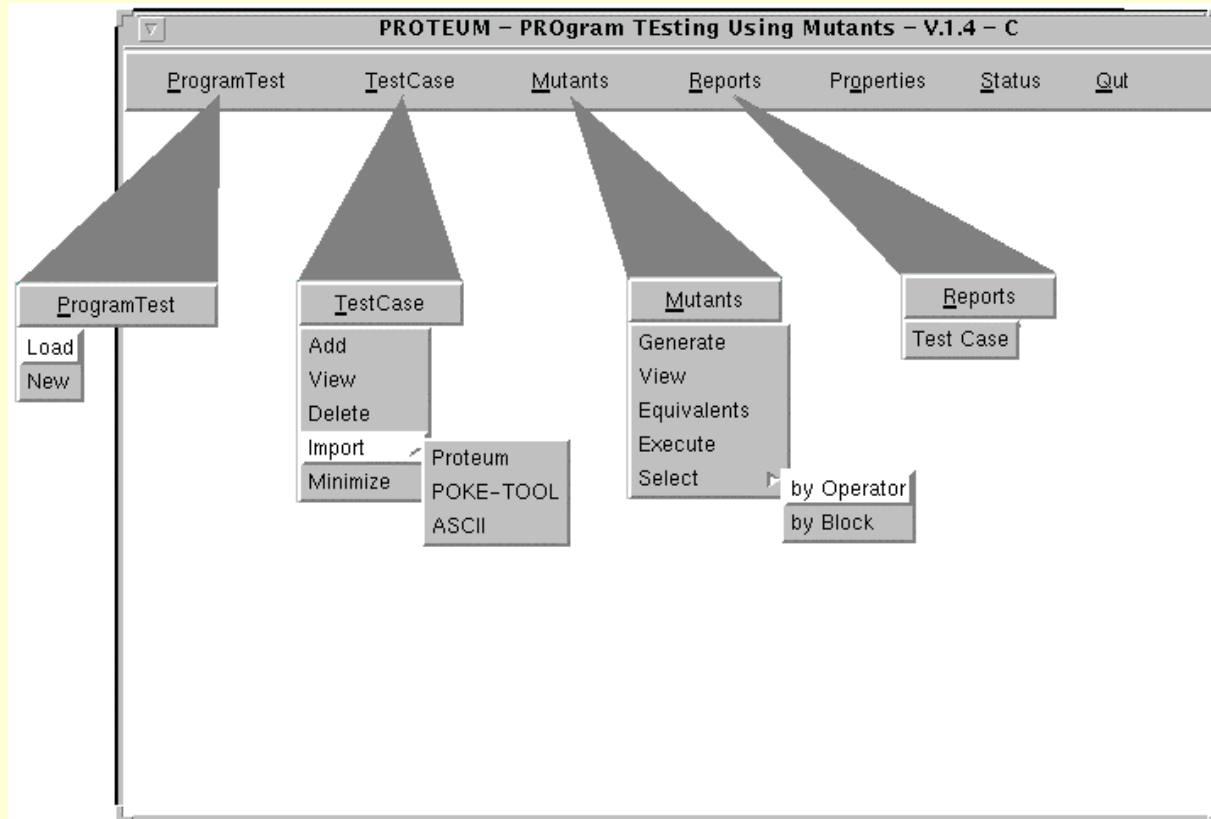
- Mais fácil
 - Constante interação com o testador

- Scripts

- Possibilitam a condução de uma sessão de teste de modo programado
 - Domínio dos conceitos de mutação e dos programas que compõem as ferramentas

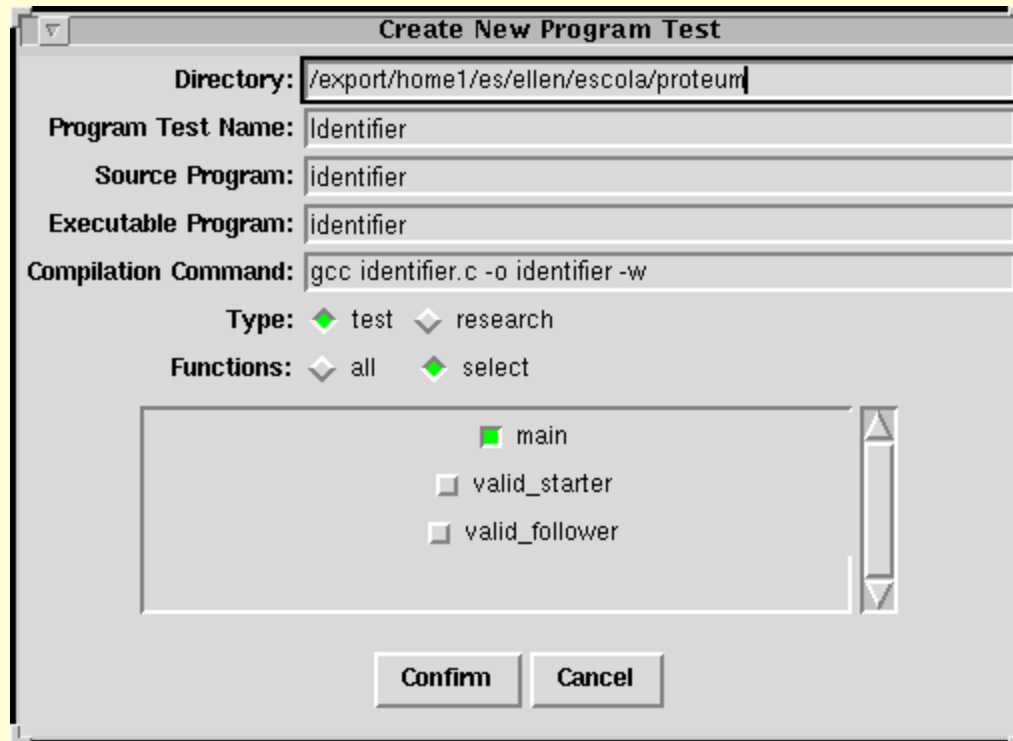
Análise de Mutantes

➤ *Proteum*: Interface Gráfica



Análise de Mutantes

- *Proteum*: Criando uma Sessão de Teste

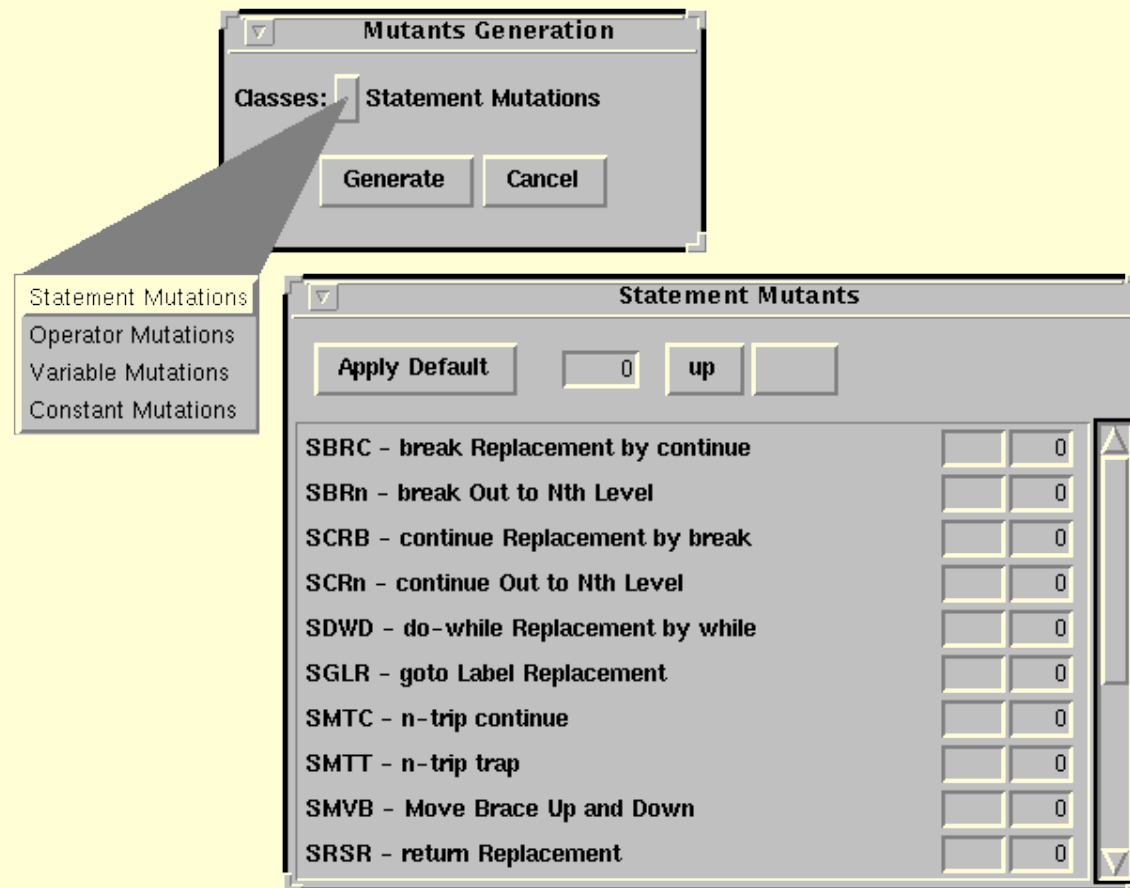


The screenshot shows a dialog box titled "Create New Program Test". It contains several input fields and options:

- Directory:** /export/home1/es/ellen/escola/proteum
- Program Test Name:** Identifier
- Source Program:** identifier
- Executable Program:** identifier
- Compilation Command:** gcc identifier.c -o identifier -w
- Type:** ☒ test ☐ research
- Functions:** ☐ all ☒ select
- A list of functions to test: ☒ main, ☐ valid_starter, ☐ valid_follower
- Buttons: Confirm, Cancel

Análise de Mutantes

➤ *Proteum*: Gerando Mutantes



Análise de Mutantes

➤ Status após T_0 (a) e T_2 (b)

The screenshot shows a 'Status' window with the following fields and values:

Directory:	/home/auri/identifier/teum		
Program Test Name:	Identifier		
Source Program:	identifier		
Executable Program:	identifier		
Compilation Command:	gcc identifier.c -o identifier -w		
Type:	Test	Test Cases:	4
Total Mutants:	933	Live Mutants:	403
Active Mutants:	933	Anomalous Mutants:	0
Equivalent Mutants:	0	MUTATION SCORE:	0.568

OK

(a)

The screenshot shows a 'Status' window with the following fields and values:

Directory:	/home/auri/identifier/teum		
Program Test Name:	Identifier		
Source Program:	identifier		
Executable Program:	identifier		
Compilation Command:	gcc identifier.c -o identifier -w		
Type:	Test	Test Cases:	8
Total Mutants:	933	Live Mutants:	371
Active Mutants:	933	Anomalous Mutants:	0
Equivalent Mutants:	0	MUTATION SCORE:	0.602

OK

(b)

- $T_0 = \{ (a1, \text{Válido}), (2B3, \text{Inválido}), (Z-12, \text{Inválido}), (A1b2C3d, \text{Inválido}) \}$
- $T_1 = T_0 \cup \{ (1\#, \text{Inválido}), (\%, \text{Inválido}), (c, \text{Válido}) \}$
- $T_2 = T_1 \cup \{ (\#-\%, \text{Inválido}) \}$

Análise de Mutantes

➤ *Proteum*: Visualização de Mutantes

The screenshot displays the 'View Mutants' window in the Proteum tool. At the top, there are controls for selecting a mutant (currently '0'), buttons for 'up' and 'dw', and a 'Type to Show' section with checkboxes for 'Alive', 'Dead', 'Anomalous', 'Equivalent' (checked), and 'Inactive'. Below these are fields for 'Status' (set to 'Alive; Active') and 'Operator' (set to 'Cccr - Constant for Constant Replacement').

The main area is split into two panes: 'Original Program' and 'Mutant Program'. Both panes show the same C code, but the mutant version has a red double arrow '>>' next to the line 'int length, valid_id;', indicating a mutation where the initial value of 'length' is changed from 0 to 1.

```
main ()
{
    char  achar;
    int   length, valid_id;

    >> length = 0;

    printf ("Digite um possivel identificador Silly Pascal\n");
    printf ("seguido por <ENTER>: ");

    achar = fgetc (&__iob[0] );
    valid_id = valid_starter (achar);

    if (valid_id)
        length = 1;
    achar = fgetc (&__iob[0] );

    while (achar != '\n') {
        if (!(valid_follower (achar))) {
            valid_id = 0;
        }
        length++;
        achar = fgetc (&__iob[0] );
    }
```

Análise de Mutantes

➤ Status após T_3 (a) e T_4 (b)

Status

Directory: /home/auri/identifier/proteum

Program Test Name: identifier

Source Program: identifier

Executable Program: identifier

Compilation Command: gcc identifier.c -o identifier -w

Type:	Test	Test Cases:	21
Total Mutants:	933	Live Mutants:	64
Active Mutants:	933	Anomalous Mutants:	0
Equivalent Mutants:	78	MUTATION SCORE:	0.925

OK

(a)

Status

Directory: /home/auri/identifier/proteum

Program Test Name: identifier

Source Program: identifier

Executable Program: identifier

Compilation Command: gcc identifier.c -o identifier -w

Type:	Test	Test Cases:	25
Total Mutants:	933	Live Mutants:	2
Active Mutants:	933	Anomalous Mutants:	0
Equivalent Mutants:	136	MUTATION SCORE:	0.997

OK

(b)

- $T_3 = T_2 \cup \{(zzz, \text{Válido}), (aA, \text{Válido}), (A1234, \text{Válido}), (ZZZ, \text{Válido}), (AAA, \text{Válido}), (aa09, \text{Válido}), ([, \text{Inválido}), (\{, \text{Inválido}), (x/, \text{Inválido}), (x:, \text{Inválido}), (x18, \text{Válido}), (x[, \text{Inválido}), (x\{\{, \text{Inválido})\}$
- $T_4 = T_3 \cup \{(@, \text{Inválido}), (` , \text{Inválido}), (x@, \text{Inválido}), (x` , \text{Inválido})\}$

Análise de Mutantes

➤ Mutantes Vivos

Mutante Gerado pelo Operador VTWD



```
if (valid_id && (length >= 1) && (PRED(length) < 6) )  
    printf ("Valido\n");  
else  
    printf ("Invalido\n");
```

Mutante Gerado pelo Operador ORRN



```
if (valid_id && (length >= 1) && (length <= 6) )  
    printf ("Valido\n");  
else  
    printf ("Invalido\n");
```

$t = \{(ABCDEF, \text{Válido})\}$
Saída obtida = Inválido

Identifier.c (função *main*)

Versão Corrigida

```
/* 01 */ {
/* 01 */     char  achar;
/* 01 */     int   length, valid_id;
/* 01 */     length = 0;
/* 01 */     printf ("Digite um possível identificador\n");
/* 01 */     printf ("seguido por <ENTER>: ");
/* 01 */     achar = fgetc (stdin);
/* 01 */     valid_id = valid_s(achar);
/* 01 */     if (valid_id)
/* 02 */         length = 1;
/* 03 */     achar = fgetc (stdin);
/* 04 */     while (achar != '\n')
/* 05 */     {
/* 05 */         if (!(valid_f(achar)))
/* 06 */             valid_id = 0;
/* 07 */         length++;
/* 07 */         achar = fgetc (stdin);
/* 07 */     }
/* 08 */     if (valid_id && (length >= 1) && (length <= 6) )
/* 09 */         printf ("Valido\n");
/* 10 */     else
/* 10 */         printf ("Invalido\n");
/* 11 */ }
```

Análise de Mutantes

- *Status* após T_5 no programa corrigido

The screenshot shows a window titled "Status" with the following fields and values:

Directory:	/home/auri/identifier/teum/correto		
Program Test Name:	Identifier		
Source Program:	identifier		
Executable Program:	identifier		
Compilation Command:	gcc identifier.c -o identifier -w		
Type:	Test	Test Cases:	26
Total Mutants:	933	Live Mutants:	0
Active Mutants:	933	Anomalous Mutants:	0
Equivalent Mutants:	136	MUTATION SCORE:	1.000

At the bottom center is an "OK" button.

- $T_5 = T_4 \cup \{(ABCDEF, \text{Válido})\}$

Teste de Integração

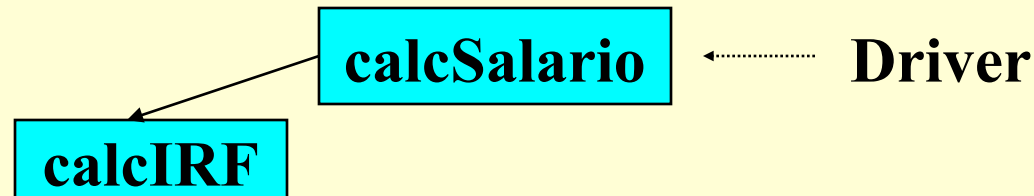
- Após testar cada módulo (teste de unidade), deve-se testar a integração entre os módulos (teste de integração)
 - O teste de unidade não garante que a integração das unidades terá sucesso
 - Por exemplo, funções, quando combinadas, podem produzir resultados inesperados

Teste de Integração

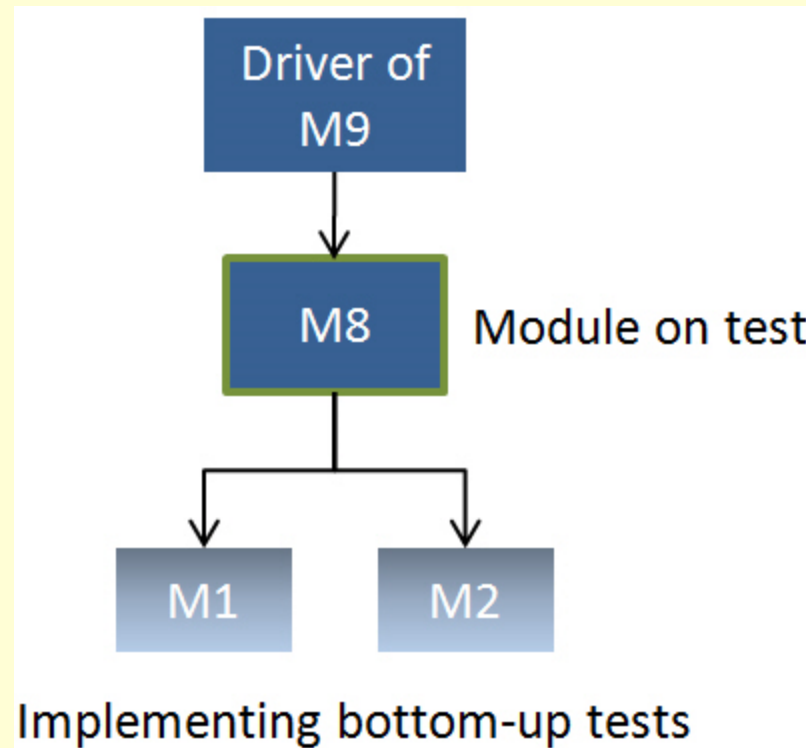
- Considere uma unidade $F \rightarrow$ referente a uma sub-rotina ou um método, por exemplo
- *Driver*
 - Unidade que coordena o teste de F , sendo responsável por:
 - ler os dados de teste fornecidos pelo testador,
 - repassar esses dados na forma de parâmetros para F ,
 - coletar os resultados relevantes produzidos por F e
 - apresentá-los para o testador
- *Stubs*
 - Unidade que simula o comportamento da unidade chamada por F com o mínimo de computação

Teste de Integração

- Exemplo de driver:
 - Função para calcular o salário (calcSalario), com base no salário base, número de horas, adicionais, desconto de IRF(sub-função calcIRF), desconto de INSS (sub-função calcINSS)
- Se ainda não temos o calcSalario, como testar calcIRF(salBruto)?
 - Driver
 - Fazer um falso calcSalario que inicializa as variáveis necessárias para poder chamar o calcIRF, chama calcIRF e apresenta o resultado.



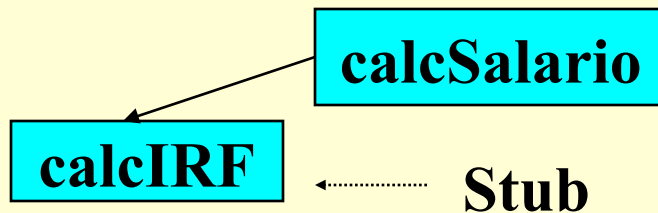
Teste de Integração



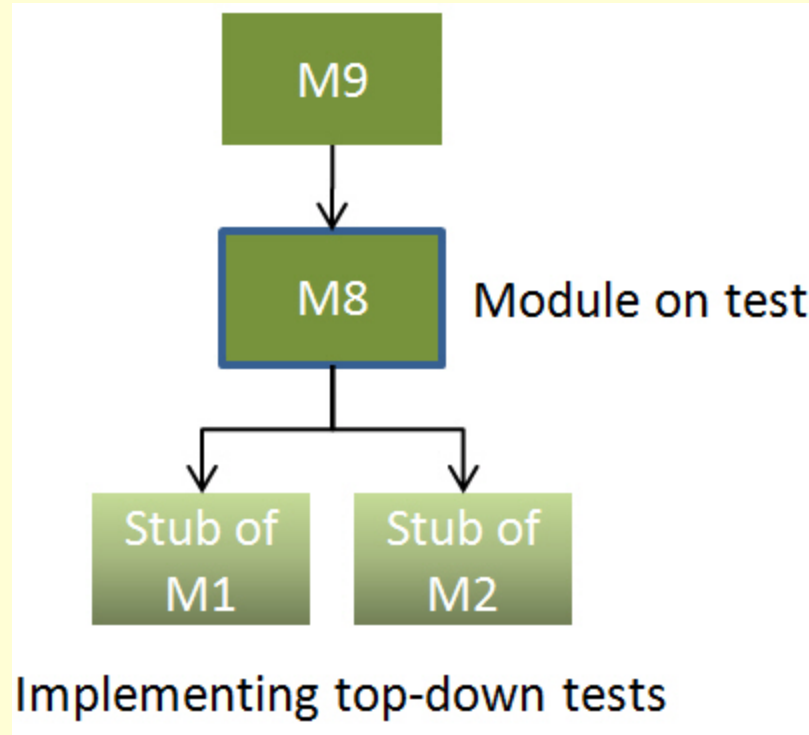
Teste bottom-up: começa pelo teste de unidade e depois integra

Teste de Integração

- Por outro lado, se ainda não temos o calcIRF, mas já temos calcSalario, como testar calcSalario?
 - Stub
 - Fazer um falso calcIRF que retorna um valor qualquer (fixo, por exemplo, 20,00)



Teste de Integração



Teste top-down: começa pelo teste das unidades de hierarquia mais alta e depois testa as unidades folha

Teste em OO

- Teste de unidade: métodos individualmente testados
- Teste de classe: testa a integração entre métodos de uma classe
- Teste de integração: testa a interação entre classes do sistema
- Teste de sistema: testa a funcionalidade do sistema como um todo

Conclusões

- A atividade de teste é fundamental no processo de desenvolvimento de software
 - Qualidade do produto
- Alto custo da atividade de teste
- Desenvolvimento e aplicação de técnicas e critérios de teste
- Desenvolvimento e utilização de ferramentas de teste
- Não existe um algoritmo de teste de propósito geral para provar a corretitude de um programa

Perspectivas

- Estratégias de Teste
- Teste de Integração
- Teste Orientado a Objetos e de Componentes
- Teste de Aspectos
- Teste de Especificação
- Teste de Sistemas Reativos
- Ambiente Integrado para Teste, Depuração e Manutenção de Software