

# テスト駆動開発を活用する

LV2くまー  
2009.5.30 阿部

# スピーチの流れ

- テスト駆動開発とは
- テストの基本
- テストケースの指針
- 間違いやすいところ、デメリット
- 参考

# テスト駆動開発とは

- XP プラクティス
- 失敗する自動テストを作成する
- 天使を味方につける

# テストの基本

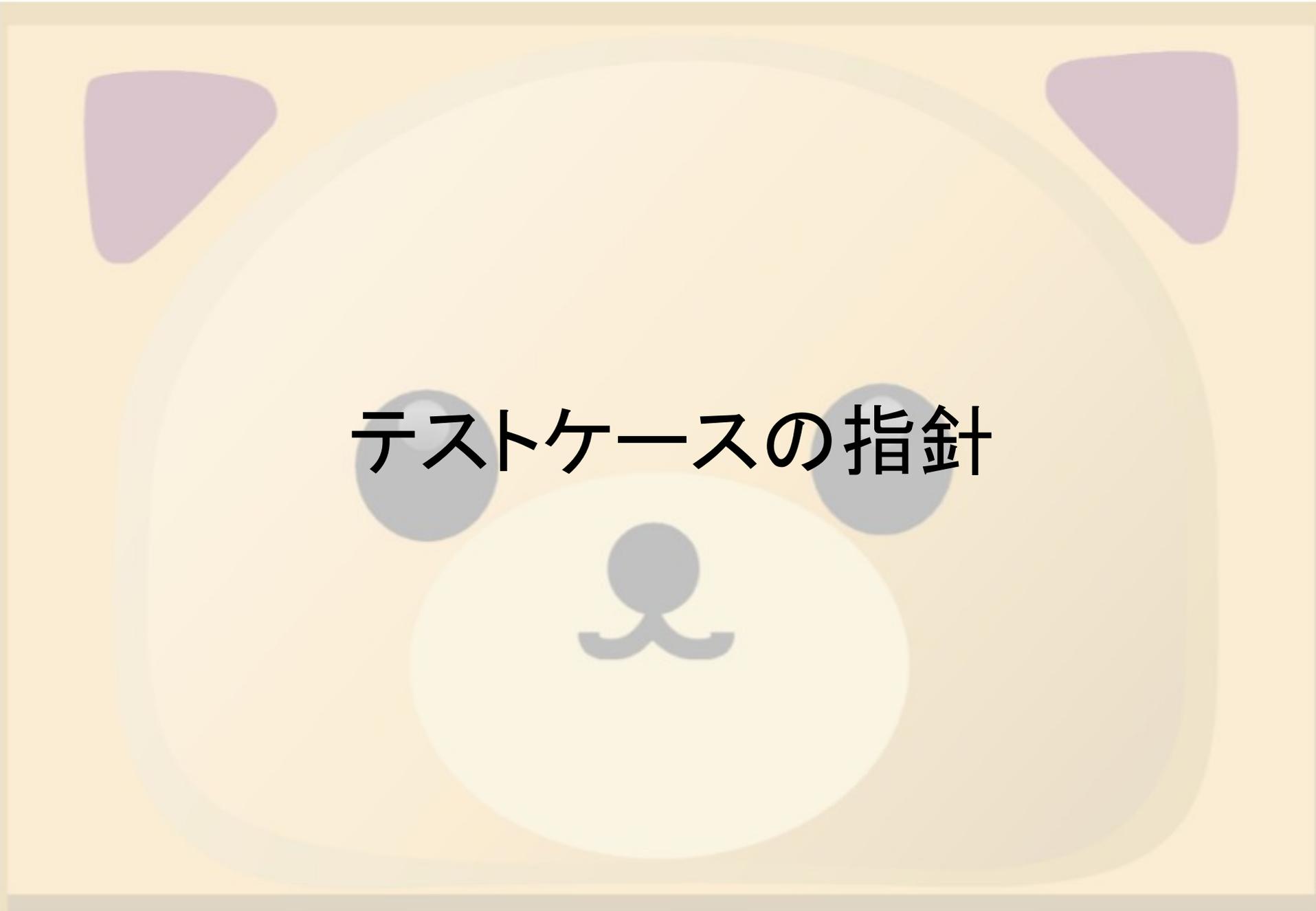
- 単体テストをいつ行うか
- ブラックボックステスト

<http://www.friendpaste.com/6XBEivJSH3jXLRPGkkgdkeH>

- ホワイトボックステスト

<http://www.friendpaste.com/2ZWBl4dzjoeygbclKMFAasn>





# テストケースの指針

# テストケースの指針その1

テストケースの基本パターンは二つ

- 正常パターン

<http://www.friendpaste.com/xMVz8re2IFLfVezQf6ISP>

- 例外パターン

<http://www.friendpaste.com/7FAIRGk32VCsWmXyNVnnW2>



# テストケースの指針その2

まずは知りたいことをテストしよう！

<http://www.friendpaste.com/6XBEivJSH3jXLRPGkkgdkeH>

<http://www.friendpaste.com/4hQMlc0Ve1Vf4JB8302tSE>

とりあえず失敗するケースを書くのもあり

<http://www.friendpaste.com/2EJO6xpNK0wC7JJlvBoeHX>



# テストケースの指針その3

テストはシンプルに

- 一つのケースで一つの結果を確かめる

<http://www.friendpaste.com/5D11E5WMclCR6rZtUquE2w>

<http://www.friendpaste.com/1ebU9lvpkIKmVyLNvvR8Lu>

- 必要最低限のインタフェースを心がける

<http://www.friendpaste.com/77Rvg0a1Lnc8OAG8J7s0nm>

- 同じかどうか確かめる



# テストケースの指針その4

呼び出し順序がある場合は  
アサーションを検討する

<http://www.friendpaste.com/56IUSTIewXaRzax5fHIBsu>

# テストケースの指針その5

テストデータを作ろう！

<http://www.friendpaste.com/My8r2VqqAJpWiY7CEW0ed>

<http://www.friendpaste.com/2LikmtEJD30OKR03G4j4Sx>



# テストケースの指針その6

いつも同じ結果を確認できるようにする

# テストケースの指針その7

バグの再現テストに使用する

# 間違いやすいところ、デメリット

## 《間違いやすいところ》

- テストケースを書くことが目的ではない
- テスト駆動開発が品質を保証するわけではない

## 《デメリット》

- コストがかかる

# 参考1

## 『[アジャイルプラクティス](#)』

[達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣](#)』第5章 アジャイルなフィードバック  
Venkat Subramaniam and Andy Hunt 著 オーム社

## 『[XPエクストリームプログラミング入門](#)』

ケントベック 著 ピアソンエデュケーション

## 『[コードコンプリート\(下\)](#)』第22章 デベロッパーテスト

Steve McConnell 著 日経BPソフトプレス



# 参考2

[http://b.hatena.ne.jp/hiroaki\\_abe\\_1973/tdd/article/](http://b.hatena.ne.jp/hiroaki_abe_1973/tdd/article/)



わんくま  
同盟

わんくま同盟 福岡勉強会 #07