

Ohjelmistotuotanto

Luento 6

28.3.

Testaus ketterissä menetelmissä

Testauksen automatisointi

# Ketterien menetelmien testauskäytännöt

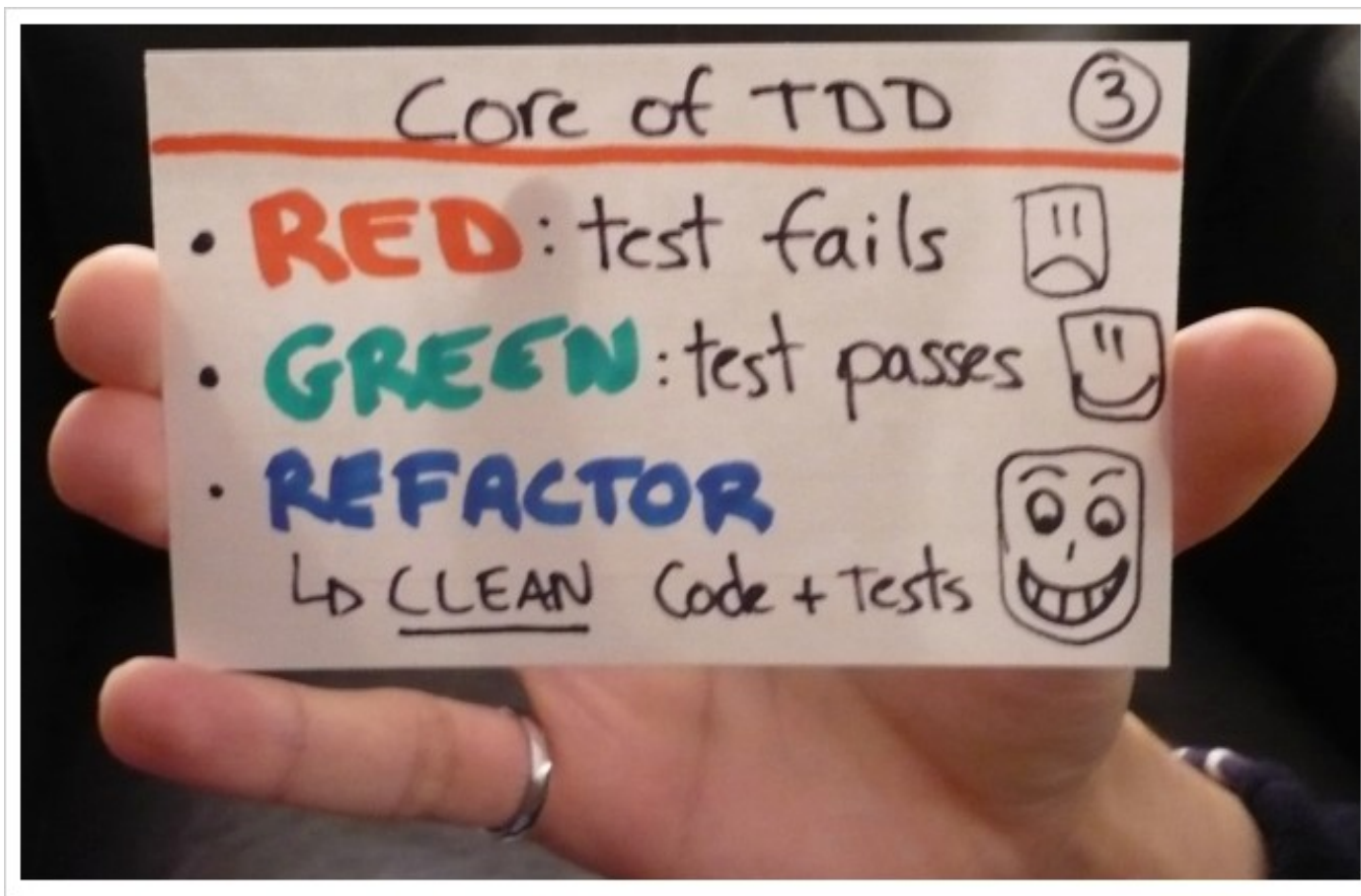
- Testauksen rooli ketterissä menetelmissä poikkeaa huomattavasti vesiputousmallisesta ohjelmistotuotannosta
- Iteraation/sprintin aikana toteutettavat ominaisuudet integroidaan muuhun koodiin ja testataan yksikkö-, integraatio- ja järjestelmätasolla
  - Sykli ominaisuuden määrittelystä siihen että se on valmis ja testattu on erittäin lyhyt, viikosta kuukauteen
- Testausta tehdään sprintin ”ensimmäisestä päivästä” lähtien, testaus ”integroituu” suunnitteluun ja toteutukseen
- Testauksen automatisointi erittäin tärkeässä roolissa sillä testejä ajetaan usein
  - Regressiotestaus tärkeää
- Ideaalitulanteessa testaajia sijoitettu kehittäjätiimiin, ja myös ohjelmoijat kirjoittavat testejä
  - Testaajan rooli muuttuu virheiden etsijästä virheiden estäjään: testaaja auttaa tiimiä kirjoittamaan automatisoituja testejä jotka pyrkivät estämään bugien pääsyn koodiin

# Ketterien menetelmien testauskäytänteitä

- Puhumme tänään neljästä ketterien menetelmien suosimasta testauskäytännestä
- **Test driven development (TDD)**
  - Nimestään huolimatta kyseessä enemmänkin suunnittelu- ja toteutustason tekniikka
  - ”sivutuotteena” syntyy kattava joukko automaattisesti ajettavia yksikkö- ja integraatiotestejä
- **Acceptance Test Driven Development / Behavior Driven Development**
  - Käyttäjätason vaatimusten tasolla tapahtuva ”TDD”
- **Continuous Integration (CI)** suomeksi jatkuva integraatio
  - Perinteisen integraatio- ja integraatiotestausvaiheen korvaava työskentelytapa
- Kaikista edellisistä käytänneteistä seurauksena suuri joukko eritasoisia (eli yksikkö-, integraatio-, järjestelmä-) automatisoituja testejä
- **Exploratory testing**, suomeksi tutkiva testaus
  - Järjestelmätestauksen tekniikka jossa testaaminen tapahtuu ilman formaalia testisuunnitelmaa, testaaja luo lennossa uusia testejä edellisten testien antaman palautteen perusteella

# Test driven development

- TDD on yksi XP:n käytänteistä, Kent Beckin lanseeraama
- Joskus TDD:ksi kutsutaan tapaa jossa testit kirjoitetaan ennen koodin kirjoittamista
  - Tätä tekniikkaa parempi kuitenkin kutsua nimellä *test first programming*
- ”määritelmän mukainen” TDD etenee seuraavasti
  - 1) Kirjoitetaan sen verran testiä että testi ei mene läpi
    - Ei siis esim. kaikkia luokan metodien testejä, esim. aluksi vaan kutsu konstruktorille mitä ei vielä ole olemassa
  - 2) Kirjoitetaan koodia sen verran, että testi saadaan menemään läpi
    - Ei heti yritetäkään kirjoittaa ”lopullista” koodia
  - 3) Jos huomataan koodin rakenteen menneen huonoksi (copypasta koodissa, liian pitkiä metodeja, ..) *refaktoroidaan* koodin rakenne paremmaksi
    - Refaktoroinnilla tarkoitetaan koodin sisäisen rakenteen muuttamista sen rajapinnan ja toiminnallisuuden säilyessä muuttumattomana
  - 4) Jatketaan askeleesta 1



- TDD:llä ohjelmoitaessa toteutettavaa komponenttia ei yleensä ole tapana suunnitella tyhjentävästi etukäteen
- Testit kirjoitetaan ensisijaisesti ajatellen komponentin käyttäjää
  - huomio on komponentin rajapinnassa ja rajapinnan helppokäyttöisyydessä ei niinkään komponentin sisäisessä toteutuksessa
- Komponentin sisäinen rakenne muotoutuu refaktorointien kautta

# TDD

- TDD:ssä perinteisen suunnittelu-toteutus-testaus -syklin voi ajatella kääntyneen täysin päinvastaiseen järjestykseen, tarkka oliosuunnittelu tapahtuu vasta refaktorointivaiheiden kautta
- TDD:tä tehtäessä korostetaan yleensä lopputuloksen yksinkertaisuutta, toteutetaan toiminnallisuutta vain sen verran mitä testien läpimeno edellyttää
  - Ei siis toteuteta "varalta" ekstratoiminnallisuutta sillä "You ain't gonna need it" (YAGNI)
- Koodista on vaikea tehdä testattavaa jos se ei ole modulaarista ja löyhästi kytketyistä selkeärajapintaisista komponenteista koostuvaa
  - Tämän takia TDD:llä tehty koodi on yleensä laadukasta ylläpidettävyyden ja laajennettavuuden kannalta
- Muita TDD:n hyviä puolia:
  - Rohkaisee ottamaan pieniä askelia kerrallaan ja näin toimimaan fokusoidusti
  - Tehdyt virheet havaitaan nopeasti suuren testijoukon takia
  - Hyvin kirjoitetut testit toimivat toteutetun komponentin rajapinnan dokumentaationa

# TDD

- TDD:llä on myös ikävät puolensa
  - Testikoodia tulee paljon, usein suunnilleen saman verran kuin varsinaista koodia
    - Toisaalta TDD:llä tehty tuotantokoodi on usein hieman normaalisti tehtyä koodia lyhempi
  - Jos ja kun koodi muuttuu, tulee testejä ylläpitää
  - TDD:n käyttö on haastavaa (muttei mahdotonta) mm. käyttöliittymä-, tietokanta- ja verkkoyhteyksistä huolehtivan koodin yhteydessä
    - testauksen kannalta hankalat komponentit kannattaakin eristää mahdollisimman hyvin muusta koodista, näin on järkevää tehdä, käytettiin TDD:tä tai ei
  - Jo olemassaolevan ”legacy”-koodin laajentaminen TDD:llä voi olla haastavaa
- Lisää TDD:stä
  - [http://jamesshore.com/Agile-Book/test\\_driven\\_development.html](http://jamesshore.com/Agile-Book/test_driven_development.html)
  - <http://butunclebob.com/ArticleS.UncleBob.TheThreeRulesOfTdd>



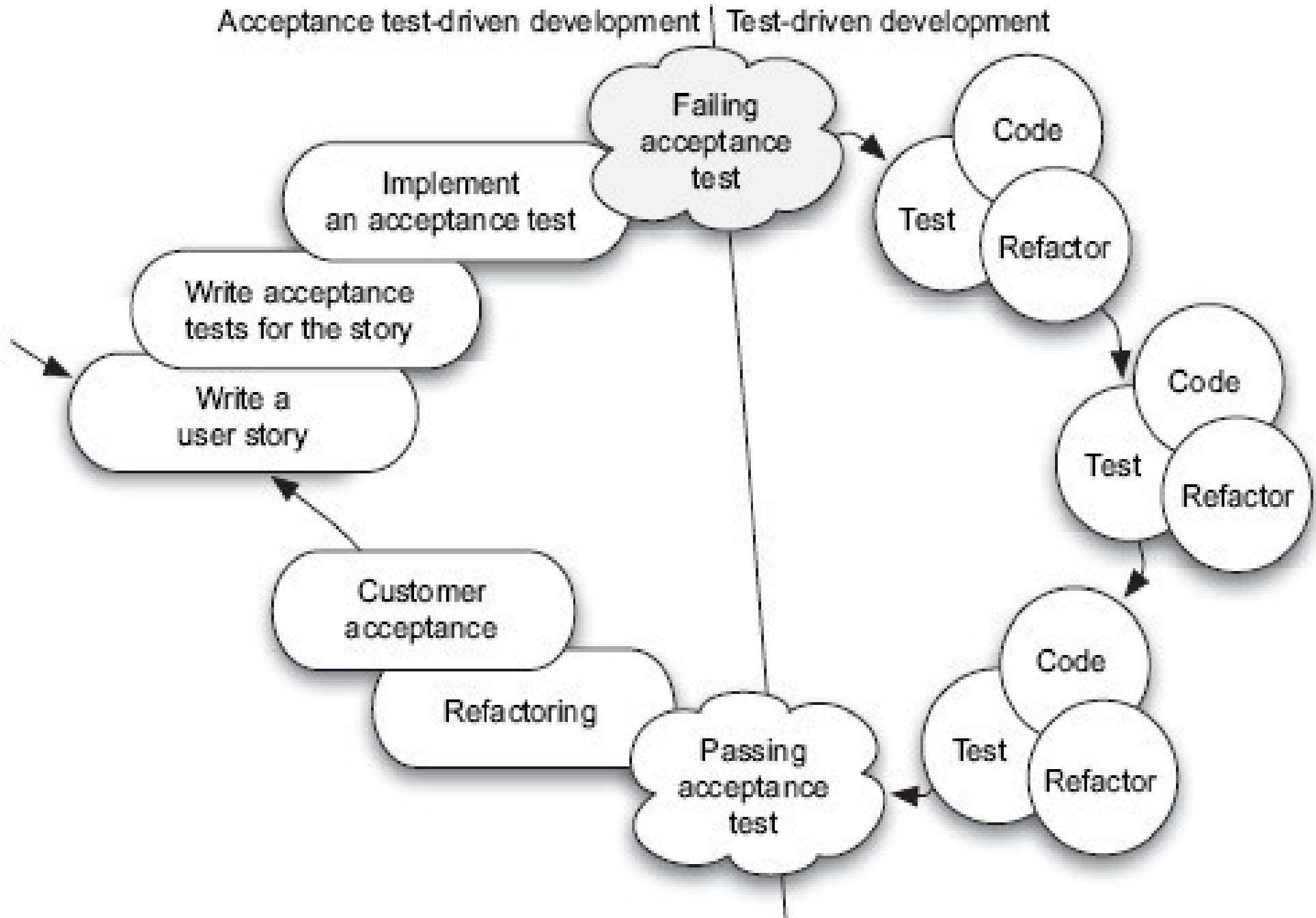
# Riippuvuudet yksikkötesteissä

- TDD:tä ja muutenkin yksikkötestejä tehdessä on ratkaistava kysymys miten testeissä suhtaudutaan testattavien luokkien riippuvuuksiin, eli luokkiin joiden oliota testattava luokka käyttää
- Dependency Injection -suunnittelumalli parantaa luokkien testattavuutta sillä se mahdollistaa riippuvuuksien antamisen luokille testistä käsin
  - <https://wiki.helsinki.fi/display/ohtu2012/dependency+injection>
- Yksi mahdollisuus on tehdä testejä varten riippuvuudet korvaavia tynkäkomponentteja eli stubeja, näin tehtiin mm. viikon 2 tehtävässä 3:
  - <https://wiki.helsinki.fi/display/ohtu2012/laskari2>
- Stubeihin voidaan esim. kovakoodata metodikutsujen tulokset valmiiksi
  - Testi voi myös kysellä stubilta millä arvoilla testattava metodi sitä kutsui
- Stubeja on viimeaikoina ruvettu myös kutsumaan **mock-olioiksi**
- Martin Fowlerin artikkeli selvittää asiaa ja terminologiaa
  - <http://martinfowler.com/articles/mocksArentStubs.html>
- On olemassa useita kirjastoja mock-olioiden luomisen helpottamiseksi, tutustumme viikon 4 laskareissa asiaan tarkemmin

# User Storyjen testaaminen

- Luennon 2 kalvolla 16 mainittiin, että tärkeä osa User Storyn käsitettä ovat Storyn hyväksymätestit, eli Mike Cohnin sanoin:
  - *Tests that convey and document details and that will be used to determine that the story is complete”*
- User Storyt kuvaavat loppukäyttäjän kannalta arvoa tuottavia toiminnallisuuksia, esim:
  - *Asiakas voi lisätä oluen ostoskoriin*
- Hyväksymätestit on tarkoituksenmukaista ilmaista myös käyttäjän kielellä
  - Usein pidetään hyvänä asiana että asiakas on mukana laatimassa hyväksymätestejä
- Edellisen User Storyn hyväksymätestejä voisivat olla
  - Ollessaan tuotelistauksessa ja valitessaan tuotteen jota on varastossa, menee tuote ostoskoriin ja ostoskorin hinta sekä korissa olevien tuotteiden määrä päivittyy oikein
  - Ollessaan tuotelistauksessa ja valitessaan tuotteen jota ei ole varastossa, pysyy ostoskorin tilanne muuttumattomana
- Storyn hyväksymätestit on tarkoituksenmukaista kirjoittaa heti Storyn toteuttavan sprintin alussa

- Jos näin tehdään voidaan ajatella sprintissä tapahtuva ohjelmistokehitys ajatella hyväksymätestien tasolla tapahtuvana TDD:nä



# User Storyjen testaaminen

- Tällaisesta käytännöstä käytetään nimitystä *Acceptance Test Driven Development, ATDD*
  - ATDD:stä käytetään myös nimiä StoryTest Driven Development ja Customer Test Driven Development
  - <http://testobsessed.com/wp-content/uploads/2011/04/atddexample.pdf>
  - <http://www.methodsandtools.com/archive/archive.php?id=23>
  - <http://www.methodsandtools.com/archive/archive.php?id=72>
  - [www.industriallogic.com/papers/storytest.pdf](http://www.industriallogic.com/papers/storytest.pdf)
- Osittain sama idea kulkee nimellä Behavior Driven Development (BDD)
  - <http://dannorth.net/introducing-bdd/>
- ATDD:ssä sovelluskehityksen lähtökohta on User Storyn eli asiakkaan tasolla mielekäs toiminnallisuus
  - Asiakkaan terminologialla yhdessä asiakkaan kanssa kirjoitetut hyväksymätestit määrittelevät toiminnallisuuden ja näin ollen korvaavat perinteisen vaatimusdokumentin
  - Testien kirjoittamisprosessi lisää asiakkaan ja tiimin välistä kommunikaatiota

# Hyväksymätestauksen työkalut

- Yleensä hyväksymätesteistä pyritään tekemään automaattisesti suoritettavia, käytössä olevia työkaluja mm:
  - Fitnesse, FIT, Robot (ATDD)
  - Cucumber, JBehave, ja easyB (BDD)
- ATDD:ssä ja BDD:ssä siis kyse lähes samasta asiasta pienin painotuseroin
  - BDD kiinnittää testeissä käytettävän terminologian tarkemmin, BDD ei mm. puhu ollenkaan testeistä vaan spesifikaatioista
  - BDD:llä voidaan tehdä myös muita kuin hyväksymätason testejä
  - kurssilla käytämme pääosin BDD:n nimentäkäytäntöjä
- Tutustumme nyt easyB:hen <http://www.easyb.org/>
  - Melko läheistä sukua Cucumberille (Ruby) ja JBehavelle (Java) kuitenkin hieman kevyempi ja helpompi käyttää
- Kuten kaikissa ATDD/BDD-työkaluissa, testit kirjoitetaan asiakkaan kielellä
- Ohjelmoija kirjoittaa testeistä mäppäyksen koodiin, näin testeistä tulee automaattisesti suoritettavia

# EasyB

- Tarkastellaan esimerkkinä käyttäjätunnuksen luomisen ja sisäänkirjautumisen tarjoamaa palvelua
- Palvelun vaatimuksen määrittelevät User Storyt
  - A new user account can be created if a proper unused username and a proper password are given
  - User can log in with valid username/password-combination
- EasyB:ssä jokaisesta User Storystä kirjoiteaan oma .story-päätteinen tiedosto joka sisältää
  - Storyn kuvauksen joko vapaamuotoisena tekstinä (description) tai *as a... I want... so that* (narrative) -muodossa
  - Storyyn liittyvä hyväksymätestejä joita EasyB kutsuu *skenaa rioiksi*
- Storyn hyväksymätestit eli skenariot kirjoitetaan *Gherkin*-kielellä, muodossa
  - *Given [initial context], when [event occurs], then [ensure some outcomes]*
- Esimerkki seuraavalla sivulla

**description** 'User can log in with valid username/password-combination'

**scenario** 'user can login with correct password', {

**given** 'command login selected'

**when** 'a valid username and password are given'

**then** 'user will be logged in to system'

}

**scenario** 'user can not login with incorrect password', {

**given** 'command login selected'

**when** 'a valid username and incorrect password are given'

**then** 'user will not be logged in to system'

}

**scenario** 'nonexistent user can not login to', {

**given** 'command login selected'

**when** 'a nonexistent username and some password are given'

**then** 'user will not be logged in to system'

}

# EasyB: skenaarioiden mäppäys koodiksi

- Ideana on että asiakas kirjoittaa tiimissä olevien testaajien tai tiimiläisten kanssa yhteistyössä Storyyn liittyvät testit
  - Samalla Storyn haluttu toiminnallisuus tulee kirjattua sillä tarkkuudella, että ohjelmoijat toivon mukaan ymmärtävät mistä on kyse
- Skenaariot muutetaan automaattisesti suoritettaviksi testeiksi kirjoittamalla niistä mäppäys ohjelmakoodiin
  - Ohjelmoijat tekevät mäppäyksen siinä vaiheessa kun tuotantokoodia on tarpeellinen määrä valmiina
- EasyB:ssä mäppäys tehdään Groovy:llä
  - ”Javaa ilman puolipisteitä ja tyyppimäärittelyjä”
- Mäppäykset kirjoitetaan skenaarioiden yhteyteen
  - Tässä EasyB poikkeaa raskaammista esikuvistaan Cucumberista ja JBehavesta joissa mäppäykset kirjoitetaan omaan tiedostoon. Molemmilla tavoilla on etunsa
- Esimerkki seuraavalla sivulla, lisää asiasta laskareissa



**description** 'User can log in with valid username/password-combination'

**scenario** "user can login with correct password", {

**given** 'command login selected', {

    auth = new AuthenticationService()

    io = new StubIO("login", "pekka", "akkep")

    app = new App(io, auth)

  }

**when** 'a valid username and password are given', {

    app.run()

  }

**then** 'user will be logged in to system', {

    io.getPrints().shouldHave("logged in")

  }

}

# Websovellusten testien automatisointi

- Olemme jo nähneet miten dependency injectionin avulla on helppo tehdä komentoriviltä toimivista ohjelmista testattavia
- Myös Java Swing- ja muilla käyttöliittymäkirjastoilla sekä web-selaimella käytettävien sovellusten automatisoitu testaaminen on mahdollista
- Tutustumme laskareissa Web-sovellusten testauksen automatisointiin käytettävään Selenium 2.0 WebDriver -kirjastoon
  - [http://seleniumhq.org/docs/03\\_webdriver.html](http://seleniumhq.org/docs/03_webdriver.html)
- Selenium tarjoaa rajapinnan jonka avulla on mahdollisuus simuloida ohjelmakoodista tai testikoodista käsin selaimen toimintaa, esim. linkkien klikkauksia ja lomakkeeseen tiedon syöttämistä
  - Selenium Webdriver -rajapinta on käytettävissä lähes kaikilla ohjelmointikielillä
- Seleniumia käyttävät testit voi tehdä normaalin testikoodin tapaan joko JUnit- tai easyB-testeinä
- Katsotaan esimerkkinä käyttäjätunnuksista ja sisäänkirjautumisesta huolehtivan järjestelmän web-versiota
  - Asiaan palataan tarkemmin laskareissa

```
scenario "user can login with correct password", {  
    given 'login selected', {  
        driver = new HtmlUnitDriver();  
        driver.get("http://localhost:8080");  
        element = driver.findElement(By.linkText("login"));  
        element.click();  
    }  
    when 'a valid username and password are given', {  
        element = driver.findElement(By.name("username"));  
        element.sendKeys("pekka");  
        element = driver.findElement(By.name("password"));  
        element.sendKeys("akkep");  
        element = driver.findElement(By.name("login"));  
        element.submit();  
    }  
    then 'user will be logged in to system', {  
        driver.getPageSource().contains("Welcome to Ohtu Application!").shouldBe true  
    }  
}
```

# Pois integraatiohelvetistä

- Vesiputousmallissa eli lineaarisesti etenevässä ohjelmistotuotannossa ohjelmiston toteutusvaiheen päättää integrointivaihe
  - yksittäin testatut komponentit integroidaan yhdessä toimivaksi kokonaisuudeksi
  - Suoritetaan integraatiotestaus joka varmistaa yhteistoiminnallisuuden
- Perinteisesti juuri integrointivaihe on tuonut esiin suuren joukon ongelmia
  - Tarkasta suunnittelusta huolimatta erillisten tiimien toteuttamat komponentit rajapinnoiltaan tai toiminnallisuudeltaan epäsopivia
  - ”integrointihelvetti” <http://c2.com/cgi/wiki?IntegrationHell>
- Suurten projektien integrointivaihe on kestänyt ennakoimattoman kauan
  - Integrointivaiheen ongelmat ovat aiheuttaneet ohjelmaan suunnittelutason muutoksia
- 90-luvulla alettiin huomaamaan, että riskien minimoimiseksi integraatio kannattaa tehdä useammin kuin vain projektin lopussa
- best practiceksi muodostui päivittäin tehtävä koko projektin kääntäminen *daily/nightly build* ja samassa yhteydessä *ns. smoke test*:in suorittaminen
  - <http://www.stevemccconnell.com/ieeesoftware/bp04.htm>

# Jatkuva integraatio – Continuous Integration

- Smoke test:
  - The smoke test should exercise the entire system from end to end. It does not have to be exhaustive, but it should be capable of exposing major problems
- Daily buildia ja smoke testiä käytettäessä järjestelmän integraatio tehdään (ainakin jollain tarkkuustasolla) joka päivä
  - Komponenttien yhteensopivuusongelmat huomataan nopeasti ja niiden korjaaminen helpottuu
  - Tiimin moraalit paranevat kun ohjelmistosta on olemassa päivittäin kasvava toimiva versio
- Mahdollisimman usein tapahtuva integraatiovaihe todettiin viisaaksi. Tästä syntyi idea toistaa integraatiota vielä päivittäistä sykliäkin useampiin: **jatkuva integraatio** eli **continuous integration**
  - <http://martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
  - [http://jamesshore.com/Agile-Book/continuous\\_integration.html](http://jamesshore.com/Agile-Book/continuous_integration.html)
- Integraatiovaiheen yllätysten minimoinnin lisäksi jatkuvassa integraatiossa on tarkoitus eliminoida ”but it works on my machine”-ilmiö

# Jatkuva integraatio – Continuous Integration

- Integraatiosta tarkoitus tehdä ”nonevent”, ohjelmistosta koko ajan olemassa integroitu ja testattu tuore versio
- Ohjelmisto ja kaikki konfiguraatiot pidetään keskitetyssä repositoriossa
- Koodi sisältää kattavat automatisoidut testit
  - Yksikkö-, integraatio- ja hyväksymätason testejä
- Yksittäinen palvelin, jonka konfiguraatio vastaa tuotantopalvelimen konfiguraatiota, varattu CI-palvelimeksi
- CI-palvelin tarkkailee repositorioa ja jos huomaa siinä muutoksia, hakee koodin, kääntää sen ja ajaa testit
  - Jos koodi ei käänny tai testit eivät menevät läpi, seurauksena poikkeustilanne joka korjattava välittömästi: **do not break the build**
- Sovelluskehittäjän työprosessi etenee seuraavasti
  - Haetaan repositoriosta koodin uusi versio
  - Toteutetaan työn alla oleva toiminnallisuus ja sille automatisoidut testit
  - Integroidaan kirjoitettu koodi suoraan muun koodin yhteyteen
  - Kun työ valmiina, haetaan repositorioon tulleet muutokset ja ajetaan testit

- Kun kehittäjän omalla koneella kaikki testit menevät läpi, ja eli koodi on integroitu muuhun ohjelmakoodiin, pushaa kehittäjä koodin repositorioon
- CI-palvelin huomaa tehdyt muutokset, hakee koodit ja suorittaa testit
- Näin minimoituu mahdollisuus sille että lisätty koodi toimii esim. konfiguraatioerojen takia ainoastaan kehittäjän paikallisella työasemalla
- Tämän hetken suosituin CI-palvelinohjelmisto on jo ensimmäiseltä viikolta tuttu Jenkins
- Tarkoituksena on, että jokainen kehittäjä integroi tekemänsä työn muuhun koodiin mahdollisimman usein, *vähintään* kerran päivässä
  - CI siis rohkaisee jakamaan työn pieniin osiin, sellaisiin jotka saadaan testeineen ”valmiiksi” yhden työpäivän aikana
  - CI-työprosessin noudattaminen vaatii kurinalaisuutta
- Jotta CI-prosessi toimisi joustavasti, tulee testien ajamisen tapahtua suhteellisen nopeasti, maagisena rajana pidetään usein kymmentä minuuttia
- Jos osa testeistä on hitaita, voidaan testit konfiguroida ajettavaksi kahdessa vaiheessa
  - *commit build*:in läpimeno antaa kehittäjälle oikeuden pushata koodi repositorioon
  - CI-palvelimella suoritetaan myös hitaammat testit sisältävä *secondary build*

# Seuraava askel jatkuvasta integraatiosta

- Usein CI:tä viedään vielä askel pidemmälle ja integraatioprosessiin lisätään myös automaattinen ”deployaus”
  - käännetty koodi paketoidaan ja siirretään suoritettavaksi testipalvelimelle
- Jatkuvaan integraatioon liittyvä koodin automaattinen deploaaminen testiympäristöön on monin tavoin hyödyllinen käytäntö
  - Ohjelmaa on mahdollista demota asiakkaalle milloin vaan
  - Testipalvelimella voidaan järjestelmälle ajaa esim. pitkäkestoisia kuormitustestejä
  - Testaajien on mahdollista tehdä tutkivaa testausta (tästä tarkemmin pian) koko ajan uusimmalle järjestelmän versiolle
- Viime aikoina on ruvettu suosimaan tyyliä jossa web-palveluna toteutettu ohjelmisto julkaistaan tuotantoon jopa useita kertoja päivästä
- Tästä tavasta käytetään nimitystä *continuous deployment* tai *continuous delivery*
  - <http://timothyfitz.wordpress.com/2009/02/08/continuous-deployment/>
  - <http://sna-projects.com/blog/2011/06/continuous-deployment-flickr/>



# Tutkiva testaaminen

- Jotta järjestelmä saadaan niin virheettömäksi, että se voidaan laittaa tuotantoon, on testauksen oltava erittäin perusteellinen
- Perinteinen tapa järjestelmätestauksen suorittamiseen on ollut laatia ennen testausta hyvin perinpohjainen testaussuunnitelma
  - Jokaisesta testistä on kirjattu testisyötteet ja odotettu tulos
  - Testauksen tuloksen tarkastaminen on suoritettu vertaamalla järjestelmän toimintaa testitapaukseen kirjattuun odotettuun tulokseen
- Automatisoitujen hyväksymätestien luonne on täsmälleen samanlainen, syöte on tarkkaan kiinnitetty samoin kuin odotettu tuloskin
- Jos testaus tapahtuu pelkästään etukäteen mietittyjen testien avulla, ovat ne kuinka tarkkaan harkittuja tahansa, ei kaikkia yllättäviä tilanteita osata välttämättä ennakoida
- Hyvät testaajat ovat kautta aikojen tehneet ”virallisen” dokumentoidun testauksen lisäksi epävirallista ”ad hoc”-testausta
- Pikkuhiljaa ”ad hoc”-testaus on saanut virallisen aseman ja sen strukturoitua muotoa on ruvettu nimittämään **tutkivaksi testaamiseksi** (exploratory testing)

# Tutkiva testaaminen

- *Exploratory testing is simultaneous learning, test design and test execution*
  - [www.satisfice.com/articles/et-article.pdf](http://www.satisfice.com/articles/et-article.pdf)
  - [http://www.satisfice.com/articles/what\\_is\\_et.shtml](http://www.satisfice.com/articles/what_is_et.shtml)
- Ideana on että testaaja ohjaa toimintaansa suorittamiensa testien tuloksen perusteella
- Testitapauksia ei suunnitella kattavasti etukäteen vaan testaaja pyrkii kokemuksensa ja suoritettujen testien perusteella löytämään järjestelmästä virheitä
- Tutkiva testaus ei kuitenkaan etene täysin sattumanvaraisesti
- Testaussessiolle asetetaan jonkinlainen tavoite
  - Mitä tutkitaan ja minkälaisia virheitä etsitään
- Ketterässä ohjelmistotuotannossa tavoite voi hyvin jäsentyä User Storyn tai muutaman Storyn määrittelemän toiminnallisuuden ympärille
  - Esim. testataan ostosten lisäystä ja poistoa ostoskorista

# Tutkiva testaaminen

- Tutkivassa testauksessa keskeistä on kaiken järjestelmän tekemien asioiden havainnointi
  - Normaaleissa etukäteen määritellyissä testauksessahan havainnoidaan vaan reagoiko järjestelmä odotetulla tavalla
  - Tutkivassa testaamisessa kiinnitetään huomio myös varsinaisen testattavan asian ulkopuoleisiin asioihin
- Esim. jos huomattaisiin selaimen osoiterivillä URL <http://www.kumpulabiershop.com/ostoskori?id=10> voitaisiin yrittää muuttaa käsin ostoskorin id:tä ja yrittää saada järjestelmä epästabiiliin tilaan
- Tutkivan testaamisen avulla löydettyjen virheiden toistuminen jatkossa kannattaa eliminoida lisäämällä ohjelmalle sopivat automaattiset regressiotestit
  - Tutkivaa testaamista ei siis kannata käyttää regressiotestaamisen menetelmänä vaan sen avulla kannattaa ensisijaisesti testata sprintin yhteydessä toteutettuja uusia ominaisuuksia
- Tutkiva testaaminen siis ei ole vaihtoehto normaaleille tarkkaan etukäteen määritellyille testeille vaan niitä täydentävä testauksen muoto