

Progettazione delle prove (2)

Roberta Gori, Laura Semini
Ingegneria del Software
Dipartimento di Informatica
Università di Pisa

Criteri strutturali

Sono criteri per l'individuazione dei casi di input che si basano sulla struttura del codice

Perché criteri basati sul codice

- Abbiamo visto i criteri funzionali
- I criteri strutturali che vediamo oggi devono aiutare ad aggiungere altri test.
- Rispondono alla domanda:
 - “Quali altri casi devo aggiungere per far emergere malfunzionamenti che non sono apparsi con il testing fatto con casi di prova basati su criteri black-box (aka, per abuso di linguaggio, black-box testing)?”

Gli elementi di un flusso di controllo

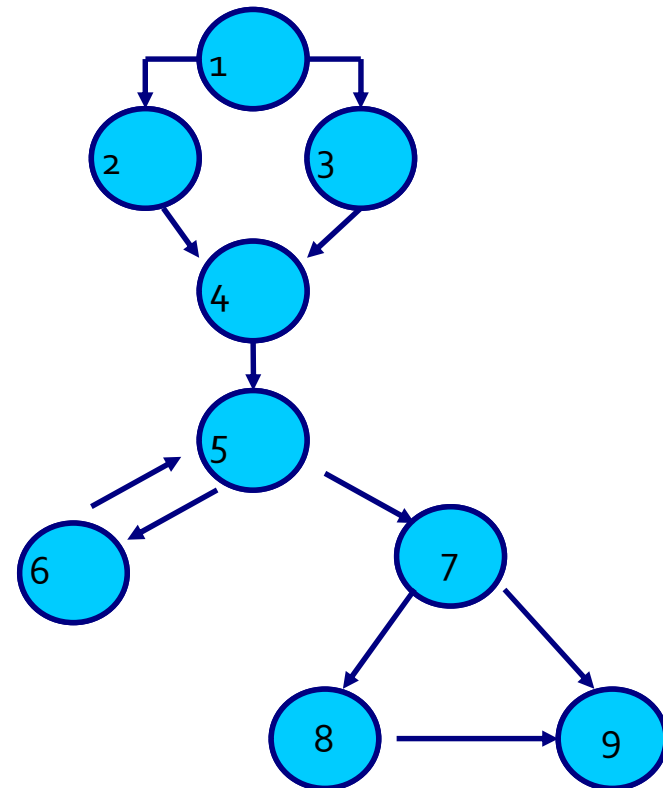
- Banalmente potremmo dire che un programma non è testato adeguatamente se alcuni suoi elementi non vengono mai esercitati dai test.
- I criteri strutturali di progettazione di casi di test (aka control flow testing) sono definiti per classi particolari di elementi e richiedono che i tests esercitino **tutti** quegli elementi del programma
- Gli elementi possono essere: **comandi**, **branches** (**decisioni**), **condizioni** o **cammini**.

Grafo di flusso

- Grafo di flusso
 - definisce la struttura del codice identificandone le parti e come sono collegate tra loro
 - è ottenuto a partire dal codice
- I diagrammi a blocchi (detti anche diagrammi di flusso o flow chart) sono un linguaggio di modellazione grafico per rappresentare algoritmi (in senso lato)

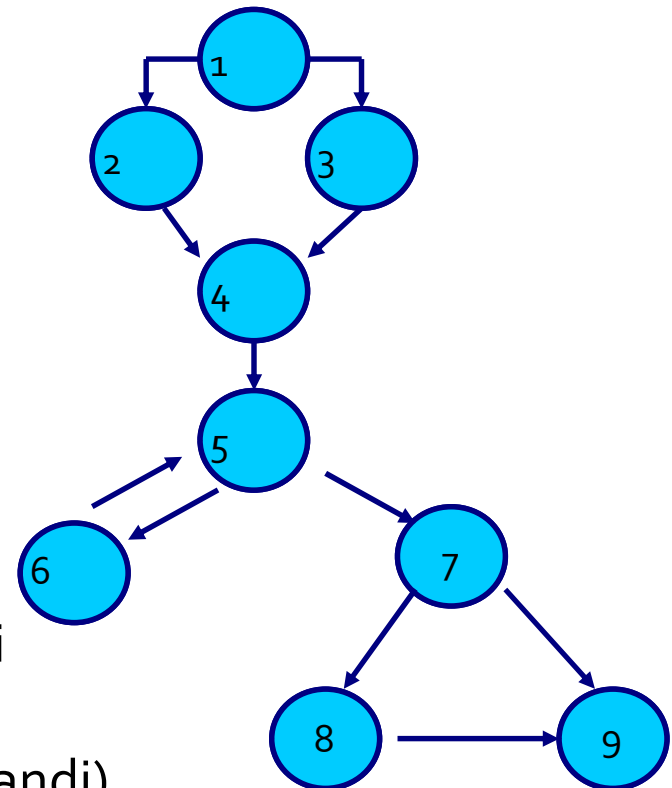
Un esempio di grafo di flusso

```
double eleva(int x, int y) {  
  1. if (y<0)  
  2.     pow = 0-y;  
  3.     else pow = y;  
  4. z = 1.0;  
  5. while (pow!=0)  
  6.     { z = z*x; pow = pow-1 }  
  7. if (y<0)  
  8.     z = 1.0 / z;  
  9. return(z);  
}
```



Copertura dei comandi

```
double eleva(int x, int y) {  
  1. if (y<0)  
  2.     pow = 0-y;  
  3.     else pow = y;  
  4. z = 1.0;  
  5. while (pow!=0)  
  6.     { z = z*x; pow = pow-1 }  
  7. if (y<0)  
  8.     z = 1.0 / z;  
  9. return(z);  
}
```



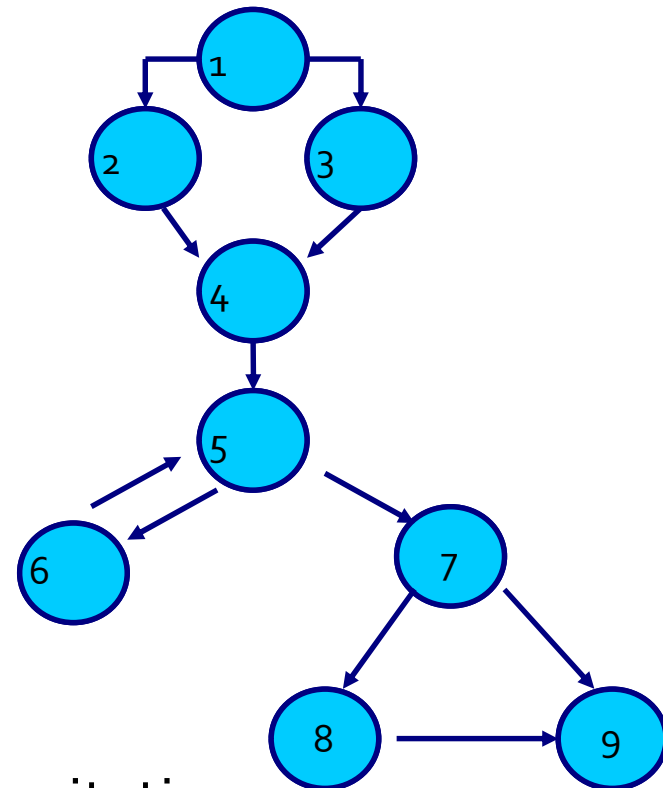
Insieme di valori per x e y che esercitino i comandi

Esempi:

- $\{(x=2, y=2), (x=0, y=0)\}$ (non esercita tutti i comandi)
- $\{(x=-2, y=3), \{(x=4, y=0), (x=0, y=-5)\}$ (esercita tutti i comandi)

Copertura dei comandi: come scegliamo tra insiemi di test

```
double eleva(int x, int y) {  
  1. if (y<0)  
  2.     pow = 0-y;  
  3.     else pow = y;  
  4. z = 1.0;  
  5. while (pow!=0)  
  6.     { z = z*x; pow = pow-1 }  
  7. if (y<0)  
  8.     z = 1.0 / z;  
  9. return(z);  
}
```



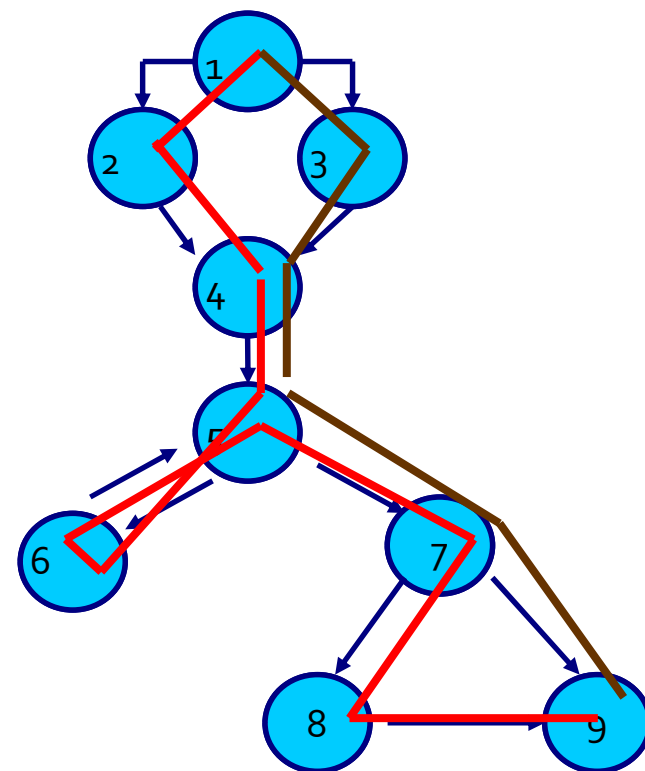
Misura di copertura = $\frac{\text{numero di comandi esercitati}}{\text{numero di comandi totali}}$

Copertura dei comandi

```
double eleva(int x, int y) {  
  1. if (y<0)  
  2.     pow = 0-y;  
  3.     else pow = y;  
  4. z = 1.0;  
  5. while (pow!=0)  
  6.     { z = z*x; pow = pow-1 }  
  7. if (y<0)  
  8.     z = 1.0 / z;  
  9. return(z);  
}
```

Per avere una copertura totale servono almeno due casi di test: uno con $y < 0$ e uno con $y \geq 0$. In particolare:

- $\{(x=2, y=-2)\}$ esercita i comandi lungo il cammino rosso ed ha una copertura di $8/9=89\%$
- $\{(x=2, y=0)\}$ esercita i comandi lungo il cammino marrone ed ha una copertura di $6/9 = 66\%$
- $\{(x=2, y=-2), (x=2, y=0)\}$ ha una copertura di $9/9=100\%$

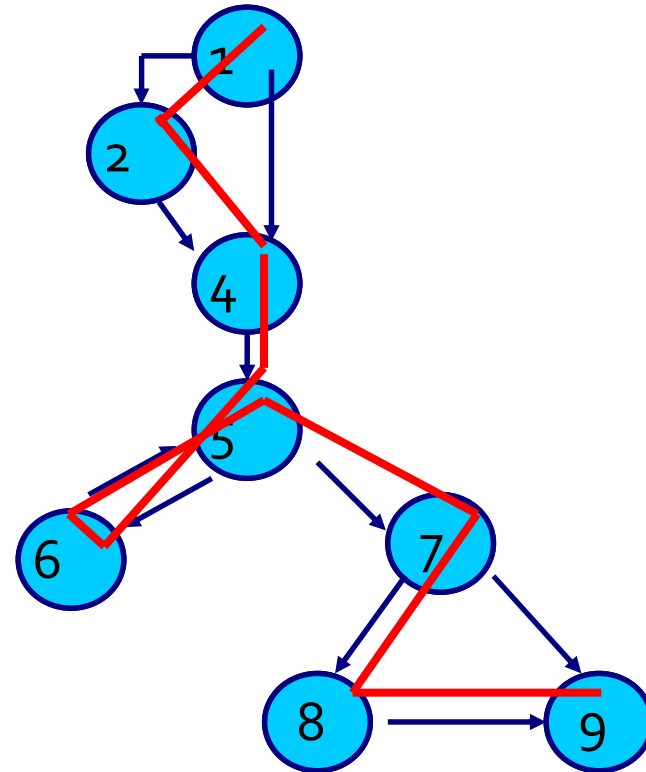


Copertura dei comandi

- La copertura non è monotona rispetto alla dimensione dell'insieme di test:
- $\{(x=4, y=-2)\}$ ha una copertura più alta rispetto a $\{(x=2, y=0), (x=-2, y=2)\}$!
- Ma non sempre vale la pena cercare a tutti i costi un insieme minimale che dia copertura al 100%

Copertura delle decisioni

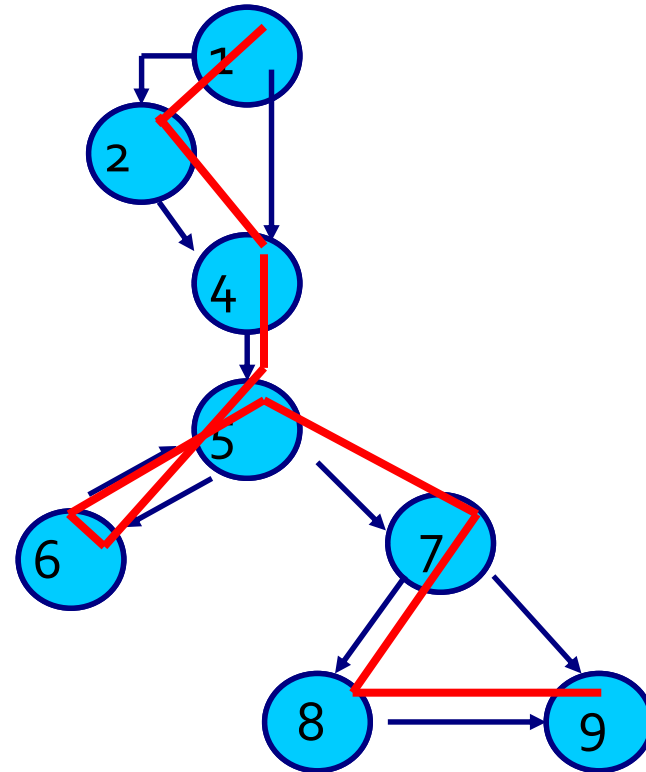
```
double eleva(int x, int y) {  
    pow=y;  
    if (y<0)  
        pow = -pow;  
    z = 1.0;  
    while (pow!=0)  
        { z = z * x; pow = pow-1}  
    if (y<0)  
        z = 1.0 / z;  
    return(z);  
}
```



Posso esercitare tutti i comandi con $(x=2, y=-1)$
ma non mi accorgo del fatto che manca il ramo else!
Devo avere casi di test che esercitino entrambi i rami di una condizione.

Copertura delle decisioni

```
double eleva(int x, int y) {  
    pow=y;  
    if (y<0)  
        pow = -pow;  
    z = 1.0;  
    while (pow!=0)  
        { z = z * x; pow = pow-1}  
    if (y<0)  
        z = 1.0 / z;  
    return(z);  
}
```



Per avere una copertura delle decisioni devo avere almeno due casi di test uno $y < 0$ e uno $y \geq 0$. Devo coprire tutte le frecce!

Misura di copertura = $\frac{\text{numero di test esercitati}}{\text{numero di test totali}}$

Condizioni composte

- si consideri il codice

```
if (x>1 || y==0) {comando1}  
else {comando2}
```

- Il test $\{x=0, y=0\}$ e $\{x=0, y=1\}$ garantisce la piena copertura delle decisioni, ma non esercita tutti i valori di verità della prima condizione
 - in particolare avrei potuto voler scrivere $x<1$ e aver invertito il verso del <
- Il test $\{x=2, y=2\}$ e $\{x=0, y=0\}$ esercita i valori di verità delle due condizioni (ma non tutte le decisioni)
- Il test $\{x=2, y=1\}$, $\{x=0, y=0\}$, $\{x=1, y=1\}$ esercita tutti i valori di verità delle due condizioni e tutte le decisioni

Copertura di condizioni semplici

- Un insieme di test T per un programma P copre tutte le condizioni semplici (basic condition) di P se, per ogni condizione semplice CS in P , T contiene un test in cui CS vale **true** e un test in cui CS vale **false**
- Copertura delle basic condition=
$$\frac{n. \text{ di valori di verità assunti dalle basic conditions}}{2 * n. \text{ di basic conditions}}$$

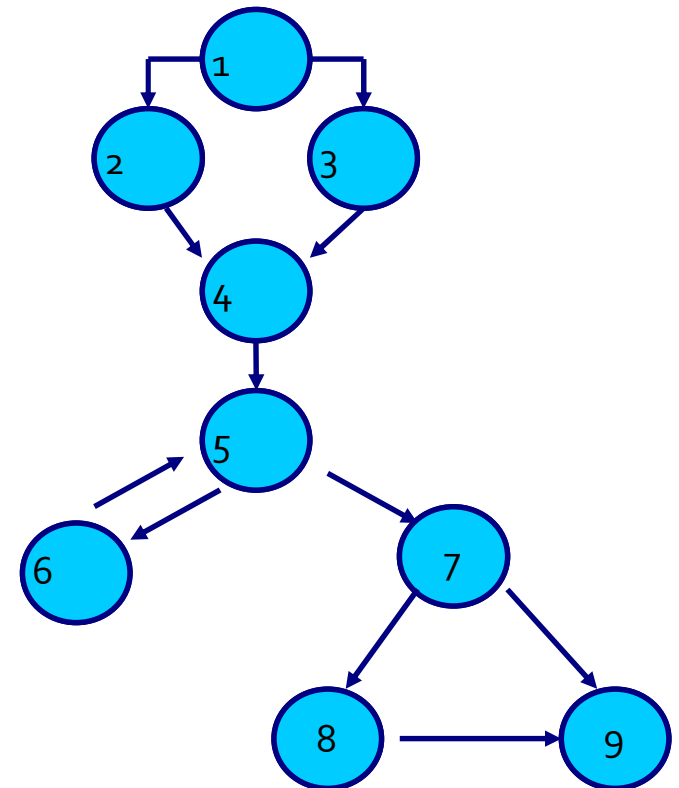
Multiple condition coverage

- si consideri il codice

```
if (x>1 && y==0 && z>3) {comando1}
else {comando2}
```
- La multiple condition coverage richiede di testare tutte le possibili combinazioni (2^n con n il numero di condizioni semplici, 2^3 in questo esempio)
- Nell'esempio (semantica Java di &&) ci si può ridurre a 4 casi:
 - vero, vero, vero
 - vero, vero, falso
 - vero, falso, -
 - falso, -, -

Copertura dei cammini

- Richiede di percorrere tutti i cammini
- In presenza di cicli il numero di cammini è potenzialmente infinito
- Per limitare il numero di cammini da attraversare si richiedano casi di test che esercitino il ciclo
 - o volte,
 - esattamente una volta
 - più di una volta
- Alcuni cammini impossibili (1245679)



Criteri funzionali vs. strutturali

- Generalità degli approcci
 - rispetto alla validità dei risultati
 - rispetto alle caratteristiche da provare
 - rispetto ai costi da sostenere
- Dipendenze e implicazioni
 - l'applicazione dei criteri funzionali non dipende dal codice
 - i criteri strutturali si prestano alla valutazione della copertura

Fault based testing

Fault based testing

- Ipotizza dei difetti potenziali nel codice sotto test
- Crea o valuta una test suite sulla base della sua capacità di rilevare i difetti ipotizzati
- La più nota tecnica di fault based testing è il **test mutazionale**
 - Si iniettano difetti modificando il codice

Dobbiamo contare i pesci in un lago



Contiamo i pesci nel lago



Mettiamo M pesci meccanici nel lago che contiene un numero imprecisato di pesci

Osserviamo N pesci e vediamo che di questi N_1 sono quelli meccanici

Contiamo...



Ne avevamo messi M
meccanici

Ne osserviamo N

Di questi N_1 sono quelli
meccanici

$$N_1 : N = M : \text{Total}$$

$$\text{Total} = \frac{N * M}{N_1}$$

Scoviamo i difetti nel programma

Specifica: la funzione foo restituisce $x+y$ se $x \leq y$ e $x*y$ altrimenti

Implementazione:

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return x+y;
  else return x*y; }
```

Consideriamo la seguente batteria di test

{<(0,0), 0>, <(2,3), 5>, <(4,3), 12>}

che non evidenzia alcun malfunzionamento anche se copre:

- criteri strutturali : tutte le decisioni, tutte le istruzioni,
- criteri funzionali : le classi di equivalenza e la frontiera

Definiamo una versione modificata del programma (mutante)

Specifica: la funzione foo restituisce $x+y$ se $x \leq y$ e $x*y$ altrimenti

\\originale

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return x+y;
  else return x*y; }
```

\\versione modificata

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return 3;
  else return x*y; }
```

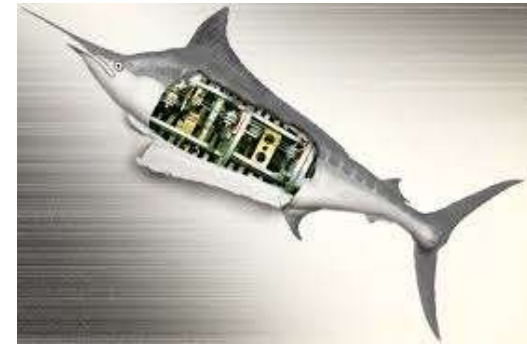
Consideriamo la seguente batteria di test

{<(0,0), 0>, <(2,3), 5>, <(4,3), 12>}

Non fallisce nell'originale ma fallisce nella versione modificata

→ si dice che viene uccisa dal mutante

Assunzione



i difetti che mettiamo sono rappresentativi di quelli che potrebbero esserci davvero

Test mutazionale

- Dopo aver esercitato un programma P su una batteria di test T , si verifica P corretto rispetto a T .
- Si vuole fare una verifica più profonda sulla correttezza di P : si introducono dei difetti (piccoli, dette **mutazioni**) su P e si chiama il programma modificato P' . Questo P' viene detto **mutante**.
- Si eseguono su P' gli stessi test di T . Il test dovrebbe manifestare dei malfunzionamenti.
 - Se il test non rileva questi errori, allora significa che la batteria di test non era abbastanza buona
 - Se li rivela, abbiamo una maggior fiducia nella batteria di test.
- Questo è un metodo per valutare la capacità di un test, e vedere se è il caso di introdurre test più sofisticati.

Test mutazionale

- *mutazione*: cambiamento sintattico (un bug inserito nel codice)
- Esempio: modifica $(i < 0)$ in $(i \leq 0)$
- Un mutante viene *ucciso* se fallisce almeno in un caso di test
- *efficacia di un test* = quantità di mutanti uccisi
- La tecnica si applica in congiunzione con altri criteri di test
- Nella sua formulazione è prevista infatti l'esistenza, oltre al programma da controllare, anche di un insieme di test già realizzati.

Ipotesi del programmatore Competente

Gli errori reali sono **piccole variazioni sintattiche**
del programma corretto

=>

Mutanti sono modelli ragionevoli dei programmi con
difetti

Mettendo insieme tutte le ipotesi

Test che trovano semplici difetti allora trovano anche difetti più complessi

una test suite che uccide i mutanti è capace anche di trovare difetti reali nel programma

Mutazioni, esempi

- crp: sostituzione (replacement) di costante per costante
 - ad esempio: da $(x < 5)$ a $(x < 12)$
- ror: sostituzione dell'operatore relazionale
 - ad esempio: da $(x \leq 5)$ a $(x < 5)$
- vie: eliminazione dell'inizializzazione di una variabile
 - cambia `int x = 5;` a `int x;`
- lrc: sostituzione di un operatore logico
 - Ad esempio da `&` a `|`
- abs: inserimento di un valore assoluto
 - Da `x` a `|x|`

Mutazioni per il C

ID	Operator	Description	Constraint
<i>Operand Modifications</i>			
crp	constant for constant replacement	replace constant $C1$ with constant $C2$	$C1 \neq C2$
scr	scalar for constant replacement	replace constant C with scalar variable X	$C \neq X$
acr	array for constant replacement	replace constant C with array reference $A[I]$	$C \neq A[I]$
scr	struct for constant replacement	replace constant C with struct field S	$C \neq S$
svr	scalar variable replacement	replace scalar variable X with a scalar variable Y	$X \neq Y$
csr	constant for scalar variable replacement	replace scalar variable X with a constant C	$X \neq C$
asr	array for scalar variable replacement	replace scalar variable X with an array reference $A[I]$	$X \neq A[I]$
ssr	struct for scalar replacement	replace scalar variable X with struct field S	$X \neq S$
vie	scalar variable initialization elimination	remove initialization of a scalar variable	
car	constant for array replacement	replace array reference $A[I]$ with constant C	$A[I] \neq C$
sar	scalar for array replacement	replace array reference $A[I]$ with scalar variable X	$A[I] \neq X$
cnr	comparable array replacement	replace array reference with a comparable array reference	
sar	struct for array reference replacement	replace array reference $A[I]$ with a struct field S	$A[I] \neq S$
<i>Expression Modifications</i>			
abs	absolute value insertion	replace e by $\text{abs}(e)$	$e < 0$
aor	arithmetic operator replacement	replace arithmetic operator ψ with arithmetic operator ϕ	$e_1 \psi e_2 \neq e_1 \phi e_2$
lcr	logical connector replacement	replace logical connector ψ with logical connector ϕ	$e_1 \psi e_2 \neq e_1 \phi e_2$
ror	relational operator replacement	replace relational operator ψ with relational operator ϕ	$e_1 \psi e_2 \neq e_1 \phi e_2$
uoi	unary operator insertion	insert unary operator	
cpr	constant for predicate replacement	replace predicate with a constant value	
<i>Statement Modifications</i>			
sdl	statement deletion	delete a statement	
sca	switch case replacement	replace the label of one case with another	
ses	end block shift	move } one statement earlier and later	

Figure 16.2: A sample set of mutation operators for the C language, with associated constraints to select test cases that distinguish generated mutants from the original program.

Mutanti Validi e Utili

- Un mutante è **invalido** se non è sintatticamente corretto, cioè se non passa la compilazione, è **valido** altrimenti
- Un mutante è **utile** se è **valido** e distinguerlo dal programma originale non è facile, cioè se esiste solo un piccolo sottoinsieme di test che permette di distinguerlo dal programma originale.
- Trovare mutazioni che producano mutanti validi e utili non è facile e dipende dal linguaggio!

Come sopravvive un mutante

- Un mutante può essere equivalente al programma originale
 - Cambiare $(x < 0)$ a $(x \leq 0)$ non ha cambiato affatto l'output: La mutazione non è un vero difetto
 - Determinare se un mutante è equivalente al programma originale può essere facile o difficile; nel peggiore dei casi è indecidibile
- Oppure la suite di test potrebbe essere inadeguata
 - Se il mutante poteva essere stato ucciso, ma non lo era, indica una debolezza nella suite di test

Test mutazionale

- Questa strategia è adottata con obiettivi diversi
 - favorire la scoperta di malfunzionamenti ipotizzati: intervenire sul codice può essere più conveniente rispetto alla generazione di casi di test ad hoc.
 - valutare l'efficacia dell'insieme di test, controllando se "si accorge" delle modifiche introdotte sul programma originale.
 - cercare indicazioni circa la localizzazione dei difetti la cui esistenza è stata denunciata dai test eseguiti sul programma originale
- Uso limitato dal gran numero di mutanti che possono essere definiti, dal costo della loro realizzazione, e soprattutto dal tempo e dalle risorse necessarie a eseguire i test sui mutanti e a confrontare i risultati

Esempi

\\originale

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return x+y;
  else return x*y;}
```

\\invalido

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < a)
    return x+y;
  else return x*y;}
```

\\inutile

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return x*y;
  else return x*y;}
```

\\equivalente

```
int foo(int x, int y)
{ if(x < y)
    return x+y+1-1;
  else return x*y;}
```

Mutanti equivalenti

```
public void insertionSort(int [] array, int min, int max) {}  
    for(int i = min+1; i < max; i++) {  
        temp=a[i];  
        j=i-1;  
        while(j>=0 && a[j]>temp){  
            a[j+1]=a[j];  
            j--;  
        }  
        a[j+1]=temp;  
    }  
  
    for(i=0;i<10;i++){  
        printf("%d \t", a[i]);  
    }  
}
```

Provide two sets of mutant operators M1 and M2 such that:

1. The mutant obtained by applying M1 is killed by TS
2. The mutant obtained by applying M2 is NOT killed by TS.

TS = {TC1, TC2}

TC1 = final int[] array = { 5, 9, 0, 2, 7, 3 }; insertionSort(array, 0, 6);

TC2 = final int[] array2 = { 3, 1, 0, 2, 7, 3 }; insertionSort(array2, 2, 4);

L'oracolo e l'individuazione degli output attesi

Motivazione

- Inutile produrre automaticamente 10.000 casi di input se l'output atteso deve essere calcolato a mano!

Come trovare l'output atteso

- Risultati ricavati dalle specifiche
 - specifiche formali
 - specifiche eseguibili
- Inversione delle funzioni
 - quando l'inversa è "più facile"
 - a volte disponibile fra le funzionalità
 - limitazioni per difetti di approssimazione
 - Partire dall'output e trovare l'input
 - Per esempio per testare un algoritmo di ordinamento prendere un array ordinato (output atteso) e rimescolarlo per ottenere un input

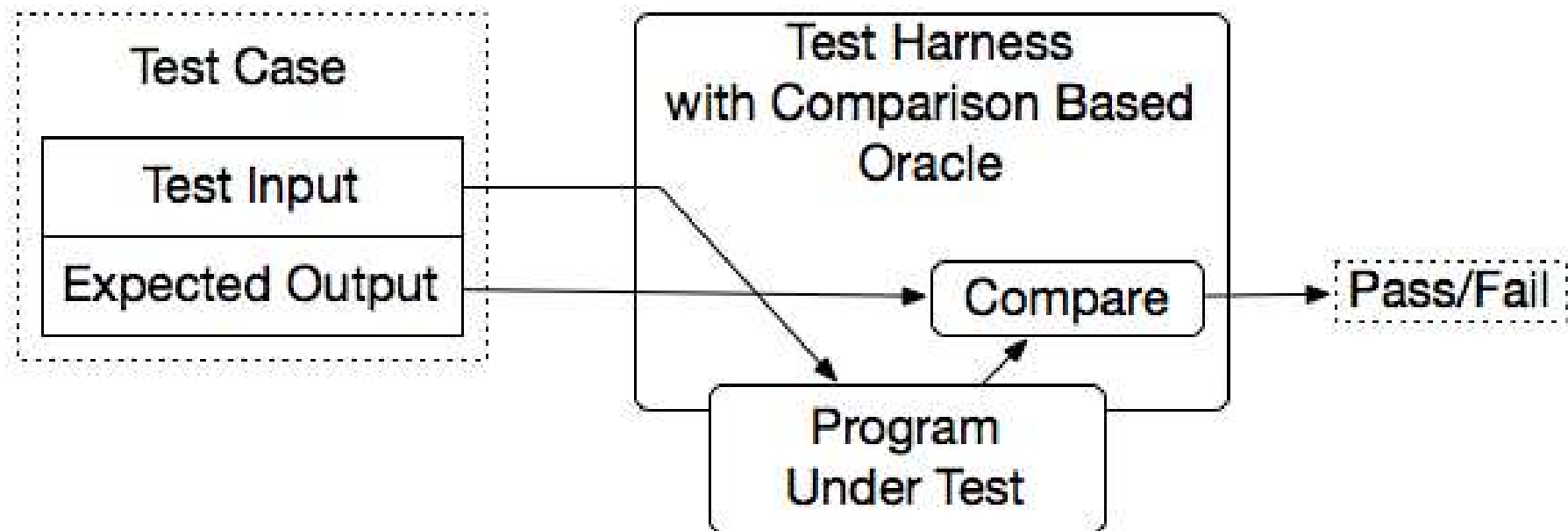
Come trovare l'output atteso

- Versioni precedenti dello stesso codice
 - disponibili (per funzionalità non modificate)
 - prove di non regressione
- Versioni multiple indipendenti
 - programmi preesistenti (back-to-back)
 - sviluppate ad hoc
 - semplificazione degli algoritmi
 - magari poco efficienti ma corrette

Come trovare l'output atteso

- Semplificazione dei dati d'ingresso
 - provare le funzionalità su dati semplici
 - risultati noti o calcolabili con altri mezzi
 - ipotesi di comportamento costante
- Semplificazione dei risultati
 - accontentarsi di risultati plausibili
 - tramite vincoli fra ingressi e uscite
 - tramite invarianti sulle uscite

Automazione dell'architettura di test



Syllabus

- Cap 12-16-17
 - Software Testing and Analysis: Process, Principles and Techniques-
- In particolare:
 - Cap 12: tutto tranne 12.6
 - Cap 16: tutto tranne 16.5
 - Cap 17: in dettaglio solo 17.5
 - Mauro Pezzè e Michal Young