

# Úvod do testování a verifikace

Radek Mařík

ČVUT FEL, K13132

October 2, 2014



## Obsah

- 1 Proč testovat
  - Studie softwarových projektů
  - Typické problémy vývoje softwaru
- 2 Testování softwaru
  - Definice
  - Testování a verifikace
- 3 Koncept teorie kvality
  - Pojem kvality
  - Taguchiho přístup ke kvalitě
- 4 Automatizace testování softwaru
  - Proč (ne)automatizovat?



# Studie softwarových projektů

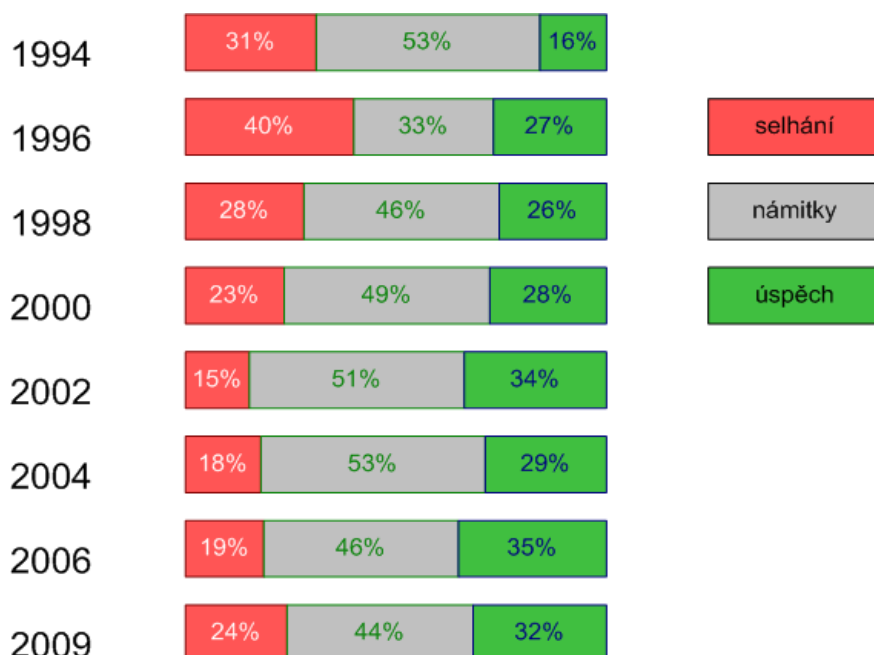
## The Standish Group, 1994

- studie 8 380 projektů,
- 31% softwarových projektů přerušena,
- náklady 53% dokončených projektů se pohybují okolo 189% původních odhadů,
- z těchto 53% pouze 42% obsahuje původní sadu navrhovaných vlastností a funkcí,
- pouze 9% z těchto projektů bylo ukončeno v dohodnuté době a ceně.

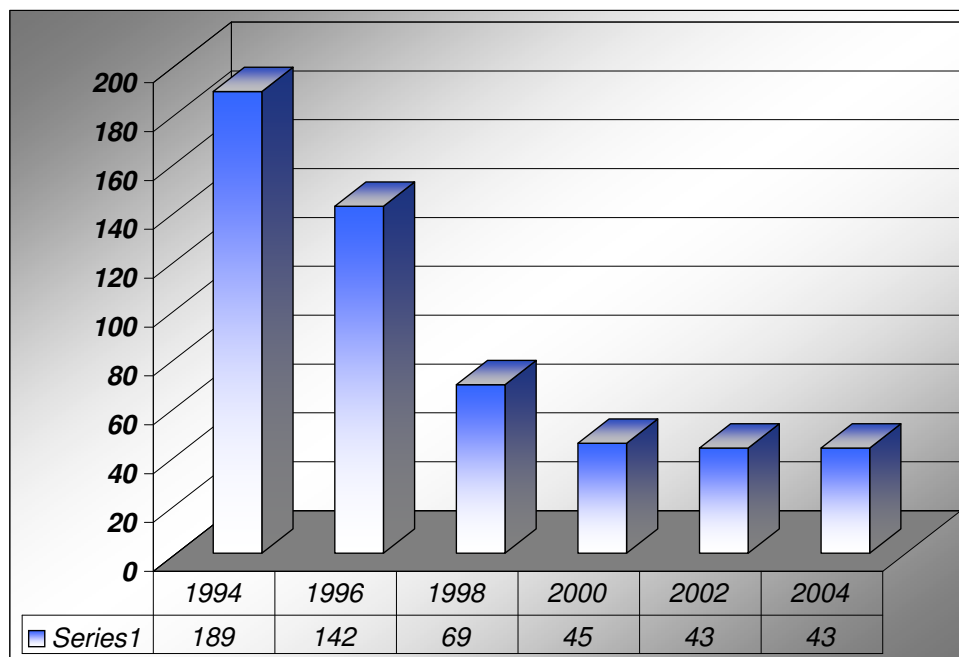
## Obecně

- 5 ze 6 softwarových projektů je neúspěšných,
- 1/3 projektů je přerušena,
- *projekty předávány za dvojnásobnou cenu než dohodnuto,*
- *projekty se předávají za dvojnásobně dlouhou dobu než se plánuje.*

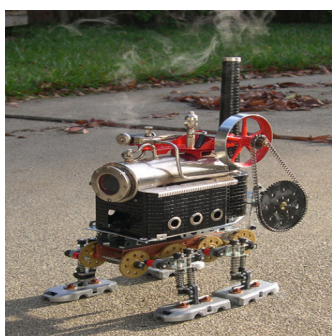
# Vývoj úspěšnosti projektů (CHAOS)



# Rozpočty projektů (CHAOS)



# Proces vývoje a proces testování



## Trendy

- Komplexita softwaru překotně stoupá.
- Jednoduchá modifikace implementace software může způsobit velké množství změn v testovacích skriptech.

## • Nástroje

- Vývojáři používají pokročilé techniky jako průvodce, CASE nástroje.
- Testeři kódují každou řádku manuálně.

## • Použití abstrakce

- Software používá abstraktní metody, aby pokryl velké množství případů.
- Testware se musí implementovat každý případ zvlášť.



## Požadované základní vlastnosti procesu testování

Žádá se, stěžuje se na, diskutuje se, ...

- **Opakované použití:** testovací metodika by neměla být vyvíjena pouze pro jediný projekt.
- **Flexibilita:** vyjádření nových konceptů, návrhových šablon.
- **Adaptivita:** malé modifikace v implementaci softwaru by měly být pokryty automatizovaně.
- **Komplexita:** pokrytí dostatečné části testovacích případů je často za možnostmi manuální přípravy.



## Požadované odvozené vlastnosti procesu testování

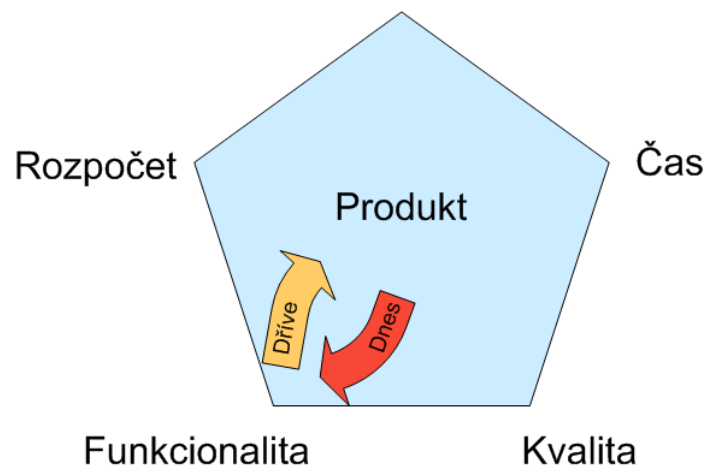
- **Údržba:** potřebné úsilí je
  - nepřímo úměrné flexibilitě a adaptivitě,
  - přímo úměrné komplexitě testovaného produktu.
- **Prezentace stavu:** dokumentace pravidelně obnovovaná, např. WWW stránky.
- **Nástroje:** integrovaná řešení adresující výše uvedené položky.
- **Cena/čas:** efektivnost vyjádřená pomocí výše uvedených položek.
- **Proveditelnost:** trh/cena/čas/zdroje/kvalita efektivnost.
- **Nepřetržitý běh:** rychlá odezva, několik fází (zahořovací, . . . , regresní, dokumentace pravidelně obnovovaná, např. WWW stránky.



# Ovlivňování výsledku projektu

- Zákazníci, zadavatelé, manažéři - hodnoty libovolných **čtyř** proměnných.
- Vývojový tým - výsledná hodnota zbývajících páté proměnné.

Zdroje (lidi, nástroje, atd.)



## Ariane 5

### Situace

- Řada motorů na tekuté a tuhé palivo nahrazena několika s větším tahem.
- 4.června, 1996, 40 s po startu ve výšce okolo 3700 m se nosič odklonil od své dráhy, rozlomil a explodoval.
- Raketa, nesené 4 satelity nepojištěny, 500 miliónů \$.



## Selhání nosiče Ariane 5

### Status testování

- Žádost o přetestování stabilizační plošiny převzaté z Ariane 4 v podmínkách Ariane 5 byla “vetována CNES z důvodu vysokých nákladů”.
- Sextant Avionique po havárii potvrdila, že by závadu svými testy detekovala.

### Chyba

- softwarová výjimka v obou Stabilizačních referenčních systémech (SRI).
- nechráněný převod z 64bitového reálného čísla na 16bitové celé číslo.
- SRI má význam pouze před zvednutím nosiče, ačkoliv je operativní ještě dalších 50 s.
- přetečení nastalo z důvodu rozdílných drah.

## Shrnutí Arian 5

### Typické chyby při procesu vývoje softwaru

- nedostatek **času** - veto na testování
- malé či chybně rozložené **náklady** - veto na testování,
- chybné nebo chybějící **požadavky** - jak dlouho by měl podsystém fungovat,
- chyby v **kódu** - nechráněné převody,
- opakované **využití** - změna specifikací,
- řada chyb vzniká striktním **oddělením vývoje** softwaru **a** jeho **testování**.



# Radiační předávkování

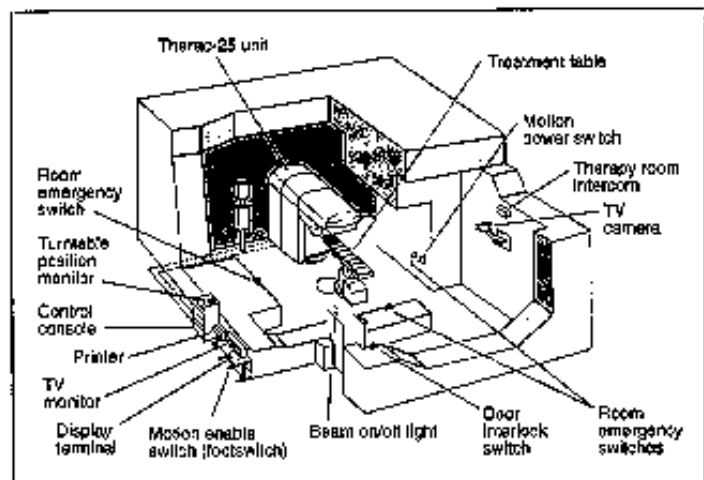


Figure 1. Typical Therac-25 facility.



## Therac 25

- červen 1985 - leden 1987
- lineární urychlovač
- používaný v lékařství k ozařování rakovinných nádorů,
- povrchové tkáně ozařovány elektrony,
- pro hlubší tkáně gama záření,
- 6 incidentů přezáření, z toho 3 smrtelné,
- 20000 rad místo 86 rad,
- systém reálného času vytvořený 1 programátorem,
- neexistující formální specifikace a testovací kritéria,
- hardwarové zámky nahrazeny programovými,
- pokud byla vstupní data změněna mezi 1 až 8 s, pak zářič a polohovací stůl pracovaly v různých módech,
- k nastavování logické proměnné použita inkrementace bytové proměnné.



# Shrnutí Therac 25

- uživatelské rozhraní kontra bezpečnost,
- složitý návrh
- systémové testování není dostatečné,
- chybějící specifikace,
- typicky problémy systémů:
  - paralelních (angl. parallel)
  - souběžných (angl. concurrency).



# Zkušenosti z chyb





## Proslulé chyby

**Oběžná dráha Apollo 13:** program testován za pomalu měnících se podmínek. Při velké dynamice došlo k vydělení nulou na netestované cestě.

**Mariner let k Venuši:** 80 miliónů \$,  
záměna – za + vedla k odklonu z dráhy,

**Minutí Merkuru:** proměnná Fortranu *DO10I*  
*DO 10 I=1.5*  
*DO 10 I=1,5*

**Selhání rakety Patriot:** během Války v zálivu v 1991 kvůli kumulativní chybě v časové synchronizaci  
(ve skutečnosti: 0.34 s, 100 hodin; navrženo: 14 hodin),

**F16 simulace:** letadlo se překlápělo při překročení rovníku,

**Návrh jaderné elektrárny:** v roce 1979 muselo být 5 jaderných elektráren uzavřeno z důvodu poddimenzování potrubí, velikost vektoru počítána jako součet složek, modul byl napsán studentem na praxi.



## Testování softwaru - výchozí definice

**Hetzel 1973** Testování je proces určení věrohodnosti, že program či systém dělá to, co se o něj předpokládá.

**Myers 1979** Testování je proces spouštění programu či systému s úmyslem nalézt chyby.

**Hetzel 1983** Testování je jakákoliv aktivita s cílem vyhodnotit atribut či schopnost plnění požadovaných výsledků programem nebo systémem.



# Testování softwaru - přehled definic

## Testování je

- kontrola programů vzhledem ke specifikacím,
- nalézání chyb v programech,
- určení míry akceptování uživatelem,
- ujištění se o tom, že systém je připraven k používání,
- získání důvěry, že program pracuje,
- prezentace, že program běží správně,
- demonstrace toho, že program je bez chyb,
- porozumění omezení výkonnosti programu,
- učení se toho, co systém není schopen dělat,
- hodnocení schopností programu,
- verifikace dokumentace.

## Testování

je měření **kvality** softwaru.

# Testování kontra Verifikace

## Testování softwaru

- Neformální/formální oraculus pro validaci skutečných výsledků.
- **Řízené vzorkování** chování softwaru za účelem snížení **pravděpodobnosti** selhání softwaru či **míry nespokojenosti** zákazníka.

## Verifikace softwaru

- Založená na formálních modelech softwaru.
- Matematický **důkaz**, že model softwaru je správný.
- Pouze omezená množina použitelných technologií:
  - Vnořený software založený na konečných automatech.
  - Verifikace protokolů.



# Verifikace a Validace [Kit95, KFN93]

## Verifikace

- dle definice IEEE/ANSI, je proces hodnocení systému či komponenty s cílem určit, zda produkty dané vývojové fáze splňují podmínky dané na začátku této fáze.
- Program se verifikuje vzhledem k nejbližše určujícím dokumentům nebo specifikacím. Jestliže existuje externí specifikace, pak funkční test verifikuje program vůči této specifikaci.

## Validace

- dle definice IEEE/ANSI, je proces hodnocení systému či komponenty během nebo ke konci vývojového procesu s cílem určit, zda splňuje specifikované požadavky.
- Program je validován vůči publikovaným požadavkům uživatele nebo systémovým požadavkům.

**Testování = verifikace + validace  $\approx$  testování bílé + černé skříňky**



## Definice kvality

Rozsah od inženýrských specifikací na úrovni dílny až po definice na úrovni společnosti:

**Webster's New World Dictionary** Kvalita je fyzická či jiná charakteristika, která definuje základní podstatu věci či jednu z jejích vyznačných vlastností.

**Crosby 1979** Kvalita je mírou souhlasu s požadavky.

**ISO 9000** Kvalita je souhrn vlastností a charakteristik produktu či služby, která se týká schopnosti uspokojit určené nebo vyplývající potřeb.

**Taguchi 1986** Kvalita je ztráta, kterou produkt způsobí společnosti po jeho dodání, způsobenou funkčními změnami a škodlivými účinky mimo těch, které vyplývají z vlastních funkcí.



## Aspekty kvality

- operační podmínky - výkonnost v krátkodobém horizontu,
- spolehlivost - dlouhodobý horizont,
- pohled zákazníka,
- IKIWISI - Guaspari: "I Know It When I See It" [Kit95]

### Ideální kvalita,

- kterou zákazník může očekávat, je,
- že každý produkt poskytuje cílenou výkonnost
- kdykoliv je použit,
- za všech zamýšlených operačních podmínek,
- po celou dobu jeho předpokládaného života,
- se žádnými škodlivými postranními efekty.



## Kvalita softwaru

Kvalita znamená "splňovat požadavky zákazníka":

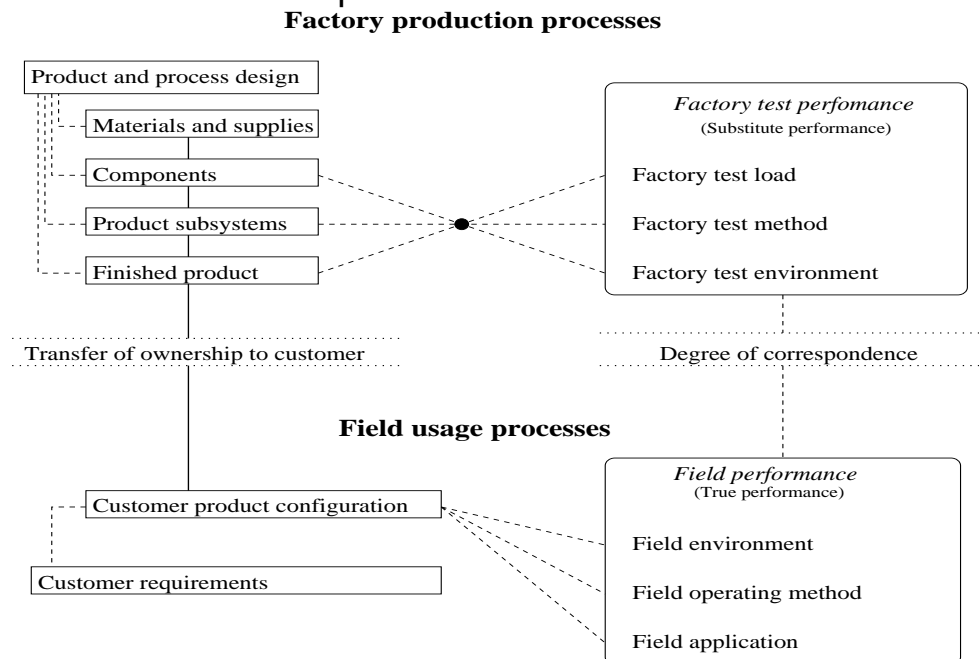
### Faktory:

- *Funkčnost (externí kvalita)*
  - správnost,
  - spolehlivost,
  - použitelnost,
  - integrita.
- *Inženýrské řešení (vnitřní kvalita)*
  - efektivita,
  - testovatelnost,
  - dokumentace,
  - struktura.
- *Adaptabilita (budoucí kvalita)*
  - flexibilita,
  - opětné použití,
  - údržba.



# Koncept kvality

Vztah mezi skutečnou kvalitou produktu pocíťovanou zákazníkem a kvalitou měřenou na úrovni produkce:



## Proaktivita a reaktivita <sup>[Kol95]</sup>

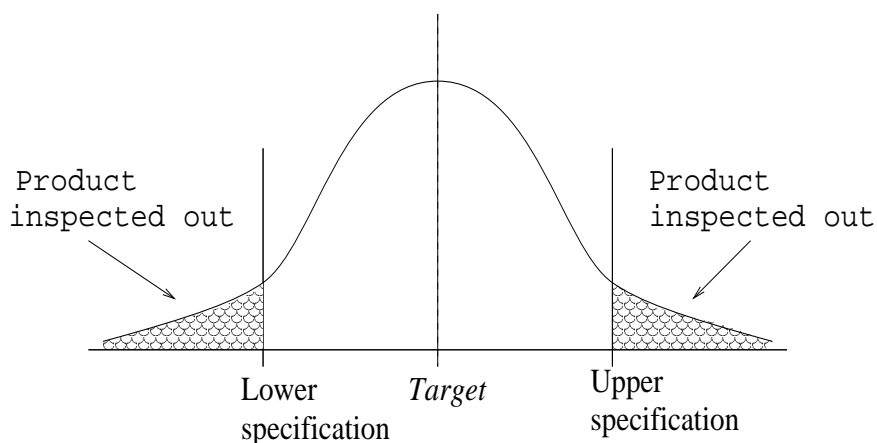
### Reaktivní zabezpečení kvality

- je zaměřeno na detekování a korigování problémů, které již nastaly.
- zdůrazňuje vyhodnocování tradičních ztrát a statistické analýzy nashromážděných pozorování pro podporu akce.
- vede k omezování ztrát.

### Proaktivní zabezpečení kvality

- se orientuje na prevenci,
- dává důraz na znalost příčin a následků, riskové analýzy, zkušenosti, zdůvodnění akcí,
- staví na vyšší úrovni spekulace a risku,
- vede k urychlenému vývoji,
- umožňuje vyhnoutí se ztrátám.

# Produkce řízená inspekcí

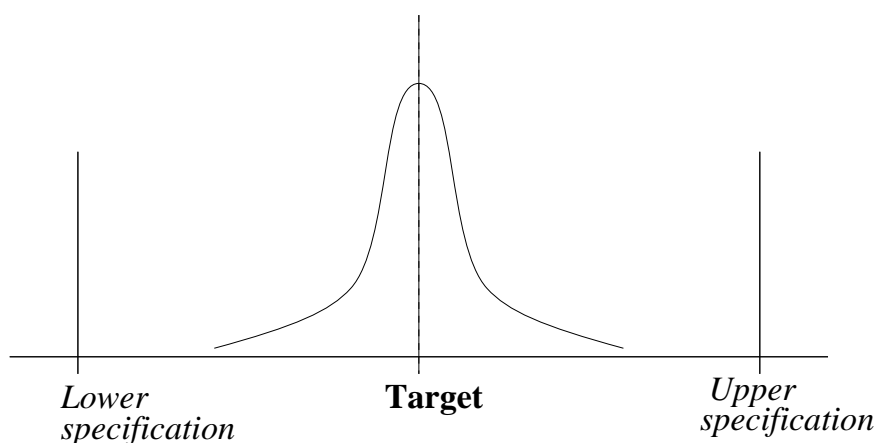


## Charakteristiky

- třídění/vyřazování produktů ležících mimo povolený rozsah.
- $\pm$  specifikace



# Produkce řízená cílem

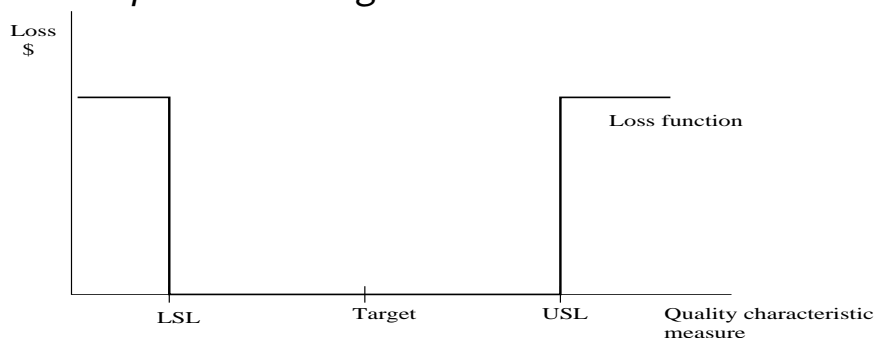


## Charakteristiky

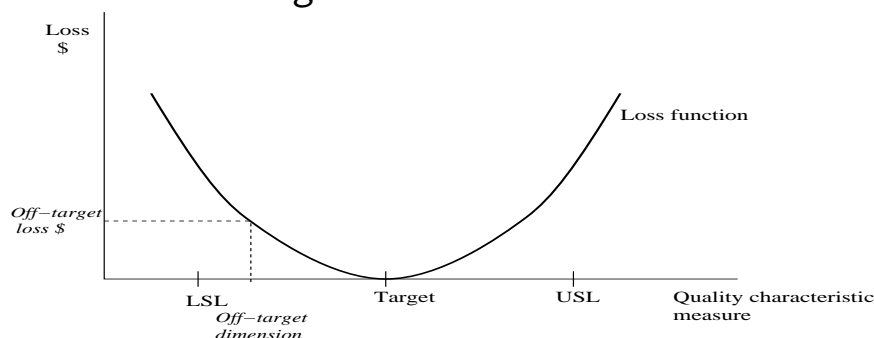
- zaměření na pozici cílového produktu a na redukci / řízení variace
- 6 sigma strategie uvedená Motorolou
  - specifikační omezení produktu je ve vzdálenosti  $\pm 6$  násobku standardní odchylky produkce
  - 2 defekty na miliardu produktů (za předpokladu normálního rozložení)
  - 3.4 či méně defektů na milión produktů při  $\pm 1.5\sigma$  posunu středu

# Ztrátová funkce kvality

## Ztrátová funkce inspekční strategie



## Ztrátová funkce cílové strategie



př. SONY v USA a Japonsku s rozdílnou kvalitou produktů



# Kvadratická ztrátová funkce <sup>[Tag86]</sup>

- $y$  ... produkovaná hodnota výkonnostního indexu,
- $m$  ... hodnota indexu výkonosti požadovaná zákazníkem,
- $L(y)$  ... ztrátová funkce vzhledem k rozdílu mezi  $y$  a  $m$ ,
- $L(y)$  může být rozložena do Taylorovy řady okolo  $m$ :

$$\begin{aligned} L(y) &= L(m + y - m) \\ &= L(m) + \frac{L'(m)}{1!}(y - m) + \frac{L''(m)}{2!}(y - m)^2 + \dots \end{aligned}$$

- za předpokladu  $L(m) = 0$ ,
- $L(y)$  je minimální při  $y = m$ ,  $L'(m) = 0$ ,
- ztráta může být aproximována:

$$L(y) \approx k(y - m)^2$$

- $k$  je neznámý koeficient,
- K určení  $k$  je potřeba vědět ztrátu  $D$  způsobenou odchylkou  $\Delta = y - m$ .

$$k = D/\Delta$$



# Automatizace testování ?

## Výhody

- 1 Běh regresních testů na nové verzi programu.
- 2 Častější testování.
- 3 Provedení testu, který by jinak bylo obtížné provést.
- 4 Lepší využití prostředků.
- 5 Konzistence opakovatelnosti testů.
- 6 Vícenásobné použití testů.
- 7 Zkrácení doby uvedení na trh.

## Problémy

- 1 Nereálná očekávání.
- 2 Slabá testovací praxe.
- 3 Očekávání, že automatizovaný test nalezne mnoho nových defektů.
  - typicky 85% manuální testování či návrh skriptu
- 4 Údržba automatizovaných testů.

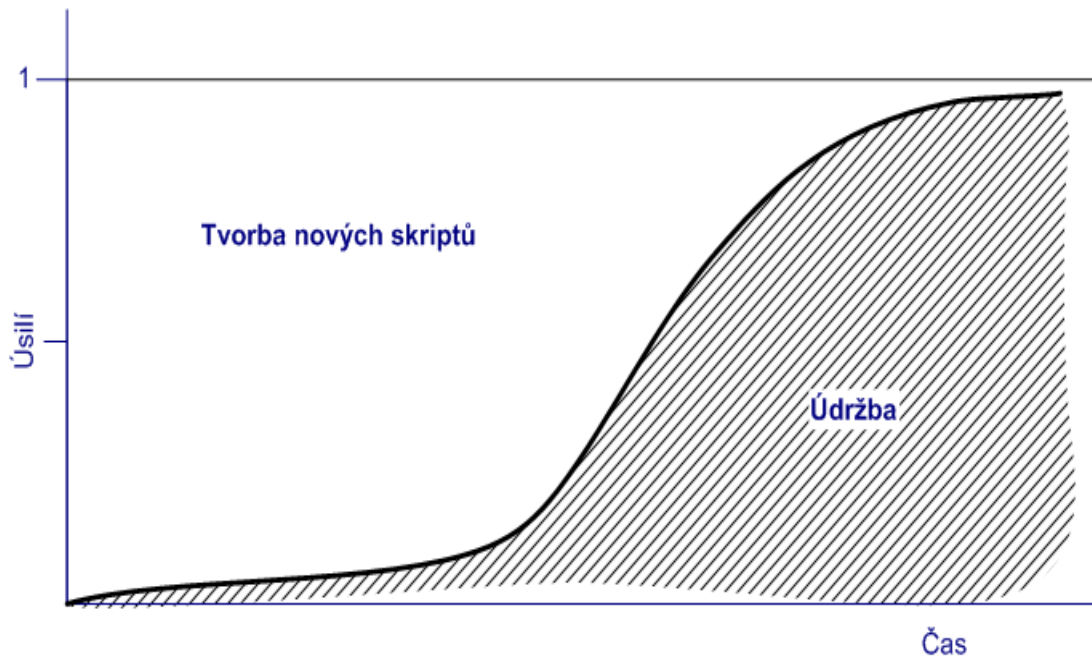
# Porovnání postupů

Vlastnost	Manuální testování	Automatizovaný běh	Automatizovaný návrh
Cena přípravy testovací sady	<b>Nízká</b> (omezený rozsah)	<b>Vyšší</b>	<b>Velmi vysoká</b> <b>Nízká</b> (existující řešení)
Kombinatorické pokrytí	<b>Neschopné</b>	<b>Velmi omezené</b>	<b>Řízené</b>
Flexibilita a adaptivita	<b>Vysoká</b> (lidé)	<b>Zanedbatelná</b> (přejmenování)	<b>Vysoká</b>
Cena běhu	<b>Vysoká</b>	<b>Nízká</b>	<b>Nízká</b>
Vstupy	<b>Vágní</b>	<b>Vágní</b>	<b>Modely softwaru</b>
Detekční schopnost	<b>Vysoká</b>	<b>Nízká</b>	Střední

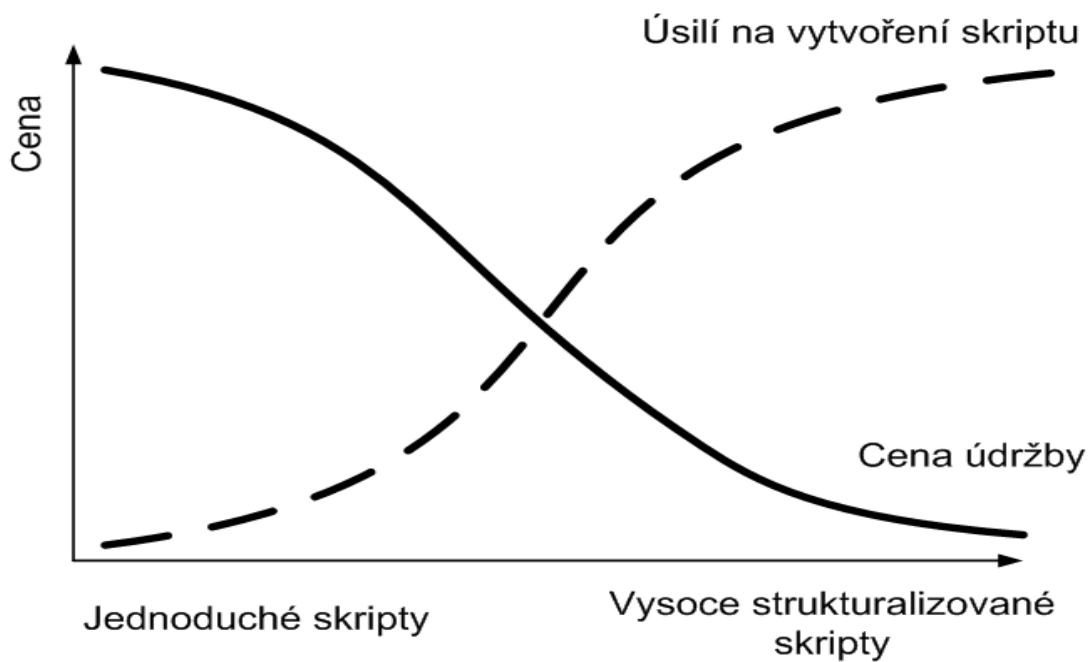




# Problém údržby



# Úsilí vývoje



# Literatura I



Cem Kaner, Jack Falk, and Hung Quoc Nguyen.

*Testing Computer Software.*

International Thomson Computer Press, second edition, 1993.



Edward Kit.

*Software Testing in the Real World.*

Addison-Wesley, 1995.



William J. Kolarik.

*Creating Quality: Concepts, Systems, Strategies, and Tools.*

McGRAW-HILL, INC., 1995.



Genichi Taguchi.

*Introduction to Quality Engineering.*

Asian Productivity Organization, 4-14, Akasaka 8-chome, Minato-ku, Tokyo 107, Japan, 1986.

