

## Spis treści

### Wstęp (7)

### Rozdział 1. Testy jednostkowe (11)

#### 1.1. Pierwszy przykład (12)

#### 1.2. Ścieżki kodu (13)

#### 1.3. Testy jednostkowe (17)

##### 1.3.1. Wykorzystanie biblioteki JUnit (18)

##### 1.3.2. Klasy testów (18)

##### 1.3.3. Szkielet klasy testu (18)

##### 1.3.4. Pierwsze testy (20)

##### 1.3.5. Uruchomienie testów (22)

##### 1.3.6. Raport z testów (24)

##### 1.3.7. Spodziewanie się sytuacji wyjątkowej (25)

##### 1.3.8. Cykl życia klasy testów (29)

##### 1.3.9. Inne założenia testowe (34)

##### 1.3.10. Ignorowanie testów (35)

##### 1.3.11. Pokrycie testami (36)

#### 1.4. Refaktoryzacja (38)

##### 1.4.1. Klasa poddawana refaktoryzacji (39)

##### 1.4.2. Testy (40)

##### 1.4.3. Klasa po poprawkach (45)

##### 1.4.4. Refaktoryzacja (48)

#### 1.5. Podsumowanie (49)

### Rozdział 2. Imitacje (51)

## 2.1. Klasy imitacji (52)

### 2.1.1. Podstawy (53)

### 2.1.2. Główny moduł aplikacji przed dostosowaniem do testów (57)

### 2.1.3. Dostosowanie głównego modułu aplikacji do testów (58)

### 2.1.4. Utworzenie imitacji klasy przechowywania danych (60)

### 2.1.5. Testowanie głównego modułu aplikacji (61)

### 2.1.6. Usuwanie usterek (64)

## 2.2. Obiekty imitacji (65)

### 2.2.1. Biblioteka Mockito (66)

### 2.2.2. Najprostszy przykład wykorzystania (67)

### 2.2.3. Imitacja modułu składowania danych ocen (72)

### 2.2.4. Swobodne konfigurowanie obiektów imitacji (77)

### 2.2.5. Zliczanie wywołań imitowanych metod (79)

### 2.2.6. Tworzenie obiektów imitacji na bazie klas imitacji (81)

## 2.3. Podsumowanie (84)

## Rozdział 3. Płynne definicje testów (87)

### 3.1. Biblioteka AssertJ (88)

### 3.2. Budowanie kryteriów (88)

#### 3.2.1. Klasa przykładowa (88)

#### 3.2.2. Testy jednostkowe (89)

#### 3.2.3. Kompletna treść przykładu (99)

### 3.3. Inne kryteria (102)

#### 3.3.1. Typy skalarne (102)

#### 3.3.2. Typy tablicowe i kolekcje (105)

### 3.4. Podsumowanie (107)

## Rozdział 4. Programowanie ukierunkowane na testy (109)

### 4.1. Programowanie bazujące na kontraktach (110)

#### 4.1.1. Kontrakty wejściowe (110)

#### 4.1.2. Kontrakty wyjściowe (115)

### 4.2. Programowanie ukierunkowane na testy (116)

#### 4.2.1. Projekt klasy (117)

#### 4.2.2. Testy jednostkowe (118)

#### 4.2.3. Uzupełnianie implementacji (121)

#### 4.2.4. Kompletna implementacja (124)

### 4.3. Programowanie wspomagane testami (125)

#### 4.3.1. Interfejs klasy (126)

#### 4.3.2. Szkielet klasy (127)

#### 4.3.3. Implementacja i testy (128)

### 4.4. Podsumowanie (145)

## Rozdział 5. Imitowanie baz danych (147)

### 5.1. Dołączanie Derby do projektu (148)

### 5.2. Definiowanie testowej jednostki utrwalania (149)

### 5.3. Tworzenie zarządcy utrwalania (150)

### 5.4. Szkielet klasy testowej (151)

### 5.5. Przykład wykorzystania (154)

#### 5.5.1. Klasa encji zakładki strony (154)

#### 5.5.2. Klasa usługi zarządzania zakładkami (159)

#### 5.5.3. Całość tekstu źródłowego (165)

### 5.6. Podsumowanie (169)

## Skorowidz (171)