



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 1 de 19

Plein écran

Quitter

# TP de JAVA – Série 9

## Tester et débbugger

Université de Mons-Hainaut  
2004 - 2005

**Remarque :** Il est en général conseillé d'utiliser les termes *déboguer*, *débogage*, *débogueur* et *bogue*. Cependant, dans la pratique et dans la langue orale nous constatons que ceux-ci sont peu utilisés. C'est pourquoi nous utiliserons les termes *debugger*, *debugage*, *débugueur* et *bug*.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 2 de 19

Plein écran

Quitter

# 1. Notions théoriques

## 1.1. Méthode de Héron

*Si  $x$  est une estimation de  $\sqrt{a}$ , alors la moyenne de  $x$  et  $\frac{a}{x}$  est une meilleur estimation de  $\sqrt{a}$ .*



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 2 de 19

Plein écran

Quitter

# 1. Notions théoriques

## 1.1. Méthode de Héron

*Si  $x$  est une estimation de  $\sqrt{a}$ , alors la moyenne de  $x$  et  $\frac{a}{x}$  est une meilleure estimation de  $\sqrt{a}$ .*

```
public class RootApproximator
{
    private double a;
    private double xold;
    private double xnew;

    /**
     * Creates a RootApproximator object
     * @param aNum is the input value
     * (Precondition: aNumber >= 0)
     */
    public RootApproximator(double aNum)
    {
        a = aNum;
        xold = 1;
        xnew = a;
    }
}
```



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 3 de 19

Plein écran

Quitter

```
/**
    Compute a better guess from the current guess.
    @return the next guess
 */
public double nextGuess()
{
    xold = xnew;
    if(xold != 0)
        xnew = (xold + (a / xold)) / 2;
    return xnew;
}

/**
    Compute the root
    @return the computed value for the square root
 */
public double getRoot()
{
    while (!Numeric.approxEqual(xnew, xold))
        nextGuess();
    return xnew;
}
}
```



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 4 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.2. Tests unité

*Tester les classes, les méthodes individuellement avant de les incorporer dans un programme.*

- Un *test unité* sert à tester une méthode ou un ensemble de méthodes coopératives.
- Pour un test unité, les classes contenant les méthodes à tester sont compilées hors du programme principal, avec une simple méthode (dans une classe de test) appelée *test harness* qui va faire appel et passer des paramètres aux méthodes à tester.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 5 de 19

Plein écran

Quitter

## Exemple 1 :

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class RootApproximatorTest
{
    /**
     * Test harness for method nextGuess
     */
    public static void main(String[] args)
    {
        String input
            = JOptionPane.showInputDialog("Enter a number");
        double a = Double.parseDouble(input);
        RootApproximator r = new RootApproximator(a);

        for (int tries = 1; tries <= 10; tries++)
            System.out.println("Guess #"
                               + tries + ": " + r.nextGuess());

        System.exit(0);
    }
}
```



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 6 de 19

Plein écran

Quitter

## Exemple 2 :

```
/**
 * Test harness for method getRoot
 */
public static void main(String[] args)
{
    boolean done = false;
    while (!done)
    {
        String input = JOptionPane.showInputDialog(
            "Enter a number, cancel to quit");
        if (input == null)
            done = true;
        else
        {
            double a = Double.parseDouble(input);
            RootApproximator r = new RootApproximator(a);

            System.out.println("Square root of "
                + x + " = " + r.getRoot());
        }
    }
    System.exit(0);
}
```



### 1.3. Générer des entrées pour les tests

**Problème** : les tests précédents sont lents car les données doivent être rentrées à la main.

*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 7 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*





*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 7 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*

### 1.3. Générer des entrées pour les tests

**Problème** : les tests précédents sont lents car les données doivent être rentrées à la main.

**Solutions** : lire les données à la console, dans un fichier ou générer des données aléatoirement.



### 1.3. Générer des entrées pour les tests

**Problème** : les tests précédents sont lents car les données doivent être rentrées à la main.

**Solutions** : lire les données à la console, dans un fichier ou générer des données aléatoirement.

Trois sortes de valeurs à tester (*test de cas*) :

- *tests positifs* : valeurs légitimes qui servent à vérifier si les résultats sont ceux attendus (e.g. pour  $\sqrt{\phantom{x}}$  : 100,  $\frac{1}{4}$ , 0.01,  $10^{12}$ , ...)

Page d'accueil

API Java



Page 7 de 19

Plein écran

Quitter



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 7 de 19

Plein écran

Quitter

### 1.3. Générer des entrées pour les tests

**Problème** : les tests précédents sont lents car les données doivent être rentrées à la main.

**Solutions** : lire les données à la console, dans un fichier ou générer des données aléatoirement.

Trois sortes de valeurs à tester (*test de cas*) :

- *tests positifs* : valeurs légitimes qui servent à vérifier si les résultats sont ceux attendus (e.g. pour  $\sqrt{\phantom{x}}$  : 100,  $\frac{1}{4}$ , 0.01,  $10^{12}$ , ...)
- *tests de bornes* : valeurs (légitimes) qui se trouvent à la limite des données acceptables (e.g. 0 pour  $\sqrt{\phantom{x}}$ )



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 7 de 19

Plein écran

Quitter

### 1.3. Générer des entrées pour les tests

**Problème** : les tests précédents sont lents car les données doivent être rentrées à la main.

**Solutions** : lire les données à la console, dans un fichier ou générer des données aléatoirement.

Trois sortes de valeurs à tester (*test de cas*) :

- *tests positifs* : valeurs légitimes qui servent à vérifier si les résultats sont ceux attendus (e.g. pour  $\sqrt{\phantom{x}}$  : 100,  $\frac{1}{4}$ , 0.01,  $10^{12}$ , ...)
- *tests de bornes* : valeurs (légitimes) qui se trouvent à la limite des données acceptables (e.g. 0 pour  $\sqrt{\phantom{x}}$ )
- *tests négatifs* : valeurs qui doivent être rejetées par le programme (e.g.  $-2$  pour  $\sqrt{\phantom{x}}$ )



## 1.4. Evaluer les résultats des tests

- utiliser des données dont on connaît les résultats

*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 8 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*



*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 8 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*

## 1.4. Evaluer les résultats des tests

- utiliser des données dont on connaît les résultats
- vérifier les résultats à la main (lent)



## 1.4. Evaluer les résultats des tests

- utiliser des données dont on connaît les résultats
- vérifier les résultats à la main (lent)
- vérifier que les résultats respectent une propriété connue (e.g. si  $x$  est supposé être la racine carrée de  $a$ , alors  $x^2$  devrait être égal à  $a$ .)

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 8 de 19

Plein écran

Quitter



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 8 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.4. Evaluer les résultats des tests

- utiliser des données dont on connaît les résultats
- vérifier les résultats à la main (lent)
- vérifier que les résultats respectent une propriété connue (e.g. si  $x$  est supposé être la racine carrée de  $a$ , alors  $x^2$  devrait être égal à  $a$ .)
- utiliser un *oracle* (manière moins rapide de calculer le même résultat mais dont on est sûr de la validité). Exemple: calculer  $x^{\frac{1}{2}}$  en utilisant `Math.Pow`.





Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 8 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.4. Evaluer les résultats des tests

- utiliser des données dont on connaît les résultats
- vérifier les résultats à la main (lent)
- vérifier que les résultats respectent une propriété connue (e.g. si  $x$  est supposé être la racine carrée de  $a$ , alors  $x^2$  devrait être égal à  $a$ .)
- utiliser un *oracle* (manière moins rapide de calculer le même résultat mais dont on est sûr de la validité). Exemple: calculer  $x^{\frac{1}{2}}$  en utilisant `Math.Pow`.

Les deux dernières solutions ont l'avantage d'être automatiques (incluses dans le test harness).



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 9 de 19

Plein écran

Quitter

### Exemple 3 :

```
/**
 * Test harness for getRoot using a known property
 */
public static void main(String[] args)
{
    int fail = 0;
    final int TRIES = 1000;
    Random generator = new Random();
    for (int i = 1; i <= TRIES; i++)
    {
        double x = 1.0E6 * generator.nextDouble();
        RootApproximator r = new RootApproximator(x);
        double y = r.getRoot();

        if (!Numeric.approxEqual(y*y,x))
            fail++;
    }
    System.out.println("Fail: " + fail + " on " + TRIES + " tries")
}
```



## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.

*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 10 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.
- Phénomène de *cyclage* : un bug qui a été fixé peut réapparaître dans une version future : utile de garder un test pour chaque bug corrigé.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.
- Phénomène de *cyclage* : un bug qui a été fixé peut réapparaître dans une version future : utile de garder un test pour chaque bug corrigé.
- *tests de régression* : garder tous les anciens tests et les tester à chaque nouvelle version du programme pour s'assurer que des défauts anciens ne réapparaissent pas.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.
- Phénomène de *cyclage* : un bug qui a été fixé peut réapparaître dans une version future : utile de garder un test pour chaque bug corrigé.
- *tests de régression* : garder tous les anciens tests et les tester à chaque nouvelle version du programme pour s'assurer que des défauts anciens ne réapparaissent pas.
- *black-box testing* : méthode de test qui ne tient pas compte de la structure interne d'un programme. Elle vérifie simplement que les tests positifs soient valides et que les tests négatifs soient rejetés correctement.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.
- Phénomène de *cyclage* : un bug qui a été fixé peut réapparaître dans une version future : utile de garder un test pour chaque bug corrigé.
- *tests de régression* : garder tous les anciens tests et les tester à chaque nouvelle version du programme pour s'assurer que des défauts anciens ne réapparaissent pas.
- *black-box testing* : méthode de test qui ne tient pas compte de la structure interne d'un programme. Elle vérifie simplement que les tests positifs soient valides et que les tests négatifs soient rejetés correctement.
- *white-box testing* : tient compte de la structure interne du programme (e.g. tests unité pour chaque méthode).





Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 10 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.5. Collecter les tests

- Utiliser des fichiers réutilisables pour refaire les tests dans le futur.
- Une *batterie de tests* (anglais: *test suite*) est une collection de tests réutilisables.
- Phénomène de *cyclage* : un bug qui a été fixé peut réapparaître dans une version future : utile de garder un test pour chaque bug corrigé.
- *tests de régression* : garder tous les anciens tests et les tester à chaque nouvelle version du programme pour s'assurer que des défauts anciens ne réapparaissent pas.
- *black-box testing* : méthode de test qui ne tient pas compte de la structure interne d'un programme. Elle vérifie simplement que les tests positifs soient valides et que les tests négatifs soient rejetés correctement.
- *white-box testing* : tient compte de la structure interne du programme (e.g. tests unité pour chaque méthode).
- *test coverage* : mesure quel pourcentage du code est couvert par les tests (idéalement 100%, ce qui implique par exemple que tous les cas d'un `if/else` soient couverts).



## 1.6. Traçage de programme

Le fait d'ajouter des messages destinés aux débbugages dans le code d'un programme permet le *traçage du programme*.

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 11 de 19

Plein écran

Quitter



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 11 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.6. Traçage de programme

Le fait d'ajouter des messages destinés aux débbugages dans le code d'un programme permet le *traçage du programme*.

**Problème** : les classes finales doivent souvent être muettes. Le traçage des programmes peut mener à des affichages intempestifs si on en les efface pas.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 11 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.6. Traçage de programme

Le fait d'ajouter des messages destinés aux débbugages dans le code d'un programme permet le *traçage du programme*.

**Problème** : les classes finales doivent souvent être muettes. Le traçage des programmes peut mener à des affichages intempestifs si on en les efface pas.

**Une solution** : utiliser la classe `Logger` : voir livre et API



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 11 de 19

Plein écran

Quitter

## 1.6. Traçage de programme

Le fait d'ajouter des messages destinés aux débugeages dans le code d'un programme permet le *traçage du programme*.

**Problème** : les classes finales doivent souvent être muettes. Le traçage des programmes peut mener à des affichages intempestifs si on en les efface pas.

**Une solution** : utiliser la classe `Logger` : voir livre et API

## 1.7. Utilisation d'un débogueur

Un débogueur est un programme qui permet d'exécuter un autre programme *pas à pas* en y incorporant des points d'arrêts (*breakpoints*). Il permet d'inspecter les variables en cours d'exécution.



## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

### Etape 1 *Reproduire l'erreur*

*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 12 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*



## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

**Etape 1** *Reproduire l'erreur*

**Etape 2** *Simplifier l'erreur*

*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 12 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*



## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

**Etape 1** *Reproduire l'erreur*

**Etape 2** *Simplifier l'erreur*

**Etape 3** *Diviser pour régner*

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 12 de 19

Plein écran

Quitter





## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

**Etape 1** *Reproduire l'erreur*

**Etape 2** *Simplifier l'erreur*

**Etape 3** *Diviser pour régner*

**Etape 4** *Savoir ce que votre programme doit faire*

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 12 de 19

Plein écran

Quitter



## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

**Etape 1** *Reproduire l'erreur*

**Etape 2** *Simplifier l'erreur*

**Etape 3** *Diviser pour régner*

**Etape 4** *Savoir ce que votre programme doit faire*

**Etape 5** *Regarder les détails*

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 12 de 19

Plein écran

Quitter



## 1.8. Plan de l'HOWTO 4 : Débugger

**Etape 1** *Reproduire l'erreur*

**Etape 2** *Simplifier l'erreur*

**Etape 3** *Diviser pour régner*

**Etape 4** *Savoir ce que votre programme doit faire*

**Etape 5** *Regarder les détails*

**Etape 6** *Soyez sûrs de comprendre le bug avant de le corriger*

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 12 de 19

Plein écran

Quitter



## 2. Exercices de révision

R9.1 : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter

## 2. Exercices de révision

R9.1 : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

R9.2 : Qu'est-ce qu'un *oracle* ?



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter

## 2. Exercices de révision

**R9.1** : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

**R9.2** : Qu'est-ce qu'un *oracle* ?

**R9.3** : Définissez les notions de *tests de régression* et de *batterie de tests*.



## 2. Exercices de révision

**R9.1** : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

**R9.2** : Qu'est-ce qu'un *oracle* ?

**R9.3** : Définissez les notions de *tests de régression* et de *batterie de tests*.

**R9.4** : Qu'est-ce que le *cyclage* ? Comment l'éviter ?

Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter

## 2. Exercices de révision

**R9.1** : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

**R9.2** : Qu'est-ce qu'un *oracle* ?

**R9.3** : Définissez les notions de *tests de régression* et de *batterie de tests*.

**R9.4** : Qu'est-ce que le *cyclage* ? Comment l'éviter ?

**R9.5** : La fonction *arc sinus* est l'inverse de la fonction *sinus*, i.e.,  $y = \arcsin(x)$  si  $x = \sin(y)$ . Cette fonction n'est définie que si  $-1 \leq x \leq 1$ . Supposez que vous devez écrire une méthode Java pour calculer l'arc sinus. Donnez trois tests *positifs* et un test *de borne* avec les valeurs de retour supposées, ainsi que deux tests *négatifs*.





Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 13 de 19

Plein écran

Quitter

## 2. Exercices de révision

**R9.1** : Définissez les notions de *test unité* et de *test harness*.

**R9.2** : Qu'est-ce qu'un *oracle* ?

**R9.3** : Définissez les notions de *tests de régression* et de *batterie de tests*.

**R9.4** : Qu'est-ce que le *cyclage* ? Comment l'éviter ?

**R9.5** : La fonction *arc sinus* est l'inverse de la fonction *sinus*, i.e.,  $y = \arcsin(x)$  si  $x = \sin(y)$ . Cette fonction n'est définie que si  $-1 \leq x \leq 1$ . Supposez que vous devez écrire une méthode Java pour calculer l'arc sinus. Donnez trois tests *positifs* et un test *de borne* avec les valeurs de retour supposées, ainsi que deux tests *négatifs*.

**R9.6** : Qu'est-ce que le *tracage d'un programme* ?



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 14 de 19

Plein écran

Quitter

R9.7 : Vrai ou faux :

- Si un programme passe avec succès tous les tests d'une batterie de tests, il ne contient plus de bugs.
- Si on *démontre* que toutes les méthodes d'un programme sont correctes, alors le programme ne contient pas de bugs.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 15 de 19

Plein écran

Quitter

### 3. Exercices de programmation

**Rappel** : La fonction *arc sinus* est l'inverse de la fonction sinus :

$$y = \arcsin(x) \text{ si } x = \sin(y),$$

où  $x$  est compris entre  $-1$  et  $1$  et  $y$  est exprimé en radians. Par exemple,

$$\arcsin(0) = 0,$$

$$\arcsin(1/2) = \Pi/6,$$

$$\arcsin(\sqrt{2}/2) = \Pi/4,$$

$$\arcsin(\sqrt{3}/2) = \Pi/3,$$

$$\arcsin(1) = \Pi/2,$$

$$\arcsin(-1) = \Pi/2.$$



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 16 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.1** : Ecrivez une classe `ArcSinApproximator` qui calculera la fonction arc sinus à partir de sa série de Taylor :

$$\arcsin(x) = x + \frac{x^3}{3!} + \frac{3^2 \cdot x^5}{5!} + \frac{3^2 \cdot 5^2 \cdot x^7}{7!} + \frac{3^2 \cdot 5^2 \cdot 7^2 \cdot x^9}{9!} + \dots$$

### Remarques :

- Il existe une méthode Java dans la librairie standard pour calculer cette fonction mais vous ne devez pas l'utiliser pour cet exercice.
- Calculez la somme des termes jusqu'à ce qu'un nouveau terme soit plus petit que  $10^{-6}$ .
- Ne calculez pas les puissances et les factorielles explicitement : calculez plutôt chaque terme à partir du précédent.
- Cette méthode sera réutilisée dans les exercices qui suivent.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 16 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.1** : Ecrivez une classe `ArcSinApproximator` qui calculera la fonction arc sinus à partir de sa série de Taylor :

$$\arcsin(x) = x + \frac{x^3}{3!} + \frac{3^2 \cdot x^5}{5!} + \frac{3^2 \cdot 5^2 \cdot x^7}{7!} + \frac{3^2 \cdot 5^2 \cdot 7^2 \cdot x^9}{9!} + \dots$$

**Remarques :**

- Il existe une méthode Java dans la librairie standard pour calculer cette fonction mais vous ne devez pas l'utiliser pour cet exercice.
- Calculez la somme des termes jusqu'à ce qu'un nouveau terme soit plus petit que  $10^{-6}$ .
- Ne calculez pas les puissances et les factorielles explicitement : calculez plutôt chaque terme à partir du précédent.
- Cette méthode sera réutilisée dans les exercices qui suivent.

**P9.2** : Ecrivez un *test harness* pour la classe `ArcSinApproximator` qui lit des nombres réels et qui calcule leurs arc sinus. Vérifiez ensuite les valeurs avec une calculatrice scientifique ou à partir des exemples donnés ci-dessus.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 17 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.3** : Ecrivez un *test harness* qui génère *automatiquement* des tests de cas pour la classe `ArcSinApproximator` en prenant toutes les valeurs comprises entre  $-1$  et  $1$ , par pas de  $0.1$ .



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 17 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.3** : Ecrivez un *test harness* qui génère *automatiquement* des tests de cas pour la classe `ArcSinApproximator` en prenant toutes les valeurs comprises entre  $-1$  et  $1$ , par pas de  $0.1$ .

**P9.4** : Ecrivez un *test harness* qui génère *aléatoirement* des tests de cas pour la classe `ArcSinApproximator` en prenant 10 nombres réels aléatoires compris entre  $-1$  et  $1$ .



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 17 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.3** : Ecrivez un *test harness* qui génère *automatiquement* des tests de cas pour la classe `ArcSinApproximator` en prenant toutes les valeurs comprises entre  $-1$  et  $1$ , par pas de  $0.1$ .

**P9.4** : Ecrivez un *test harness* qui génère *aléatoirement* des tests de cas pour la classe `ArcSinApproximator` en prenant 10 nombres réels aléatoires compris entre  $-1$  et  $1$ .

**P9.5** : Ecrivez un *test harness* qui teste automatiquement la validité de la classe `ArcSinApproximator` en vérifiant que

```
Math.sin(new ArcSinApproximator(x).getArcSin())
```

est approximativement égal à  $x$ . Testez-le sur 100 nombres aléatoires (compris entre  $-1$  et  $1$ ).





Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 18 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.6** : La fonction arc sinus peut être calculée à partir de la fonction *arc tangente* :

$$\arcsin(x) = \arctan\left(\frac{x}{\sqrt{1-x^2}}\right).$$

Utilisez cette expression comme un *oracle* pour tester que votre méthode arc sinus fonctionne correctement. Testez votre méthode à partir de 100 nombres aléatoires.



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 18 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.6** : La fonction arc sinus peut être calculée à partir de la fonction *arc tangente* :

$$\arcsin(x) = \arctan\left(\frac{x}{\sqrt{1-x^2}}\right).$$

Utilisez cette expression comme un *oracle* pour tester que votre méthode arc sinus fonctionne correctement. Testez votre méthode à partir de 100 nombres aléatoires.

**P9.7** : Le domaine de la fonction arc sinus est  $-1 \leq x \leq 1$ . Testez votre classe en calculant  $\arcsin(1.1)$ . Que se passe-t-il ?



Notions théoriques

Révision

Programmation

Page d'accueil

API Java



Page 18 de 19

Plein écran

Quitter

**P9.6** : La fonction arc sinus peut être calculée à partir de la fonction *arc tangente* :

$$\arcsin(x) = \arctan\left(\frac{x}{\sqrt{1-x^2}}\right).$$

Utilisez cette expression comme un *oracle* pour tester que votre méthode arc sinus fonctionne correctement. Testez votre méthode à partir de 100 nombres aléatoires.

**P9.7** : Le domaine de la fonction arc sinus est  $-1 \leq x \leq 1$ . Testez votre classe en calculant  $\arcsin(1.1)$ . Que se passe-t-il ?

**P9.8** : Ajoutez des messages dans la boucle de la méthode qui calcule l'arc sinus par addition de termes successifs. Affichez l'exposant du terme courant, la valeur du terme courant, et l'approximation courante du résultat. Quelle trace de votre programme obtenez-vous en calculant  $\arcsin(0.5)$  ?



*Notions théoriques*

*Révision*

*Programmation*

*Page d'accueil*

*API Java*



*Page 19 de 19*

*Plein écran*

*Quitter*

**P9.9** : Téléchargez les fichiers `RootApproximator.java` et `Numeric.java` sur le site. La classe `RootApproximator` contient deux bugs. Créez une série de tests de cas pour mettre à jour les bugs. Essayez ensuite de corriger les bugs en utilisant la technique du traçage du programme.