



**Eötvös Loránd Tudományegyetem  
Informatikai Kar**

# **Eseményvezérelt alkalmazások**

---

## **5. előadás**

### **Windows Forms alkalmazások architektúrája és tesztelése**

---

**Cserép Máté**

**[mcserep@inf.elte.hu](mailto:mcserep@inf.elte.hu)**

**<https://mcserep.web.elte.hu>**

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Alkalmazások architektúrája

---

- *Szoftver architektúrának* nevezzük a szoftver fejlesztése során meghozott *elsődleges tervezési döntések* halmazát
  - célja *a rendszer magas szintű felépítésének és működésének meghatározása*, a komponensek és relációk kiépítése
  - a tervezés során általában mintákra hagyatkozunk, ezeket nevezzük *architekturális mintáknak (architectural pattern)*
- A legegyszerűbb felépítést a *monolitikus architektúra* adja, amelyben nincsenek szétválasztva a funkciók.
- A legegyszerűbb felbontás a felhasználói felület leválasztása a háttérbeli tevékenységekről, ezt nevezzük *modell/nézet (MV, model-view)* architektúrának. Más néven *kétrétegű (two-tier)* architektúra, ahol a két réteg egymásra épül, vertikálisan.

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Perzisztencia

---

- Az adatkezelésnek egy fontos része az adatok tárolása egy *perzisztens* (hosszú távú) adattárban.
  - Az adattár lehet fájlrendszer, adatbázis, hálózati szolgáltatás, stb.
  - Az adattárolás formátuma lehet egyedi (bináris, vagy szöveges), vagy valamilyen struktúrát követő (XML, JSON, ...) annak függvényében, hogy az adatokat meg szeretnénk-e osztani más szoftverekkel.
  - A kétrétegű architektúrában a perzisztens adattárolás is a modell feladata, hiszen a modell adatait kell megfelelően eltárolnunk.

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

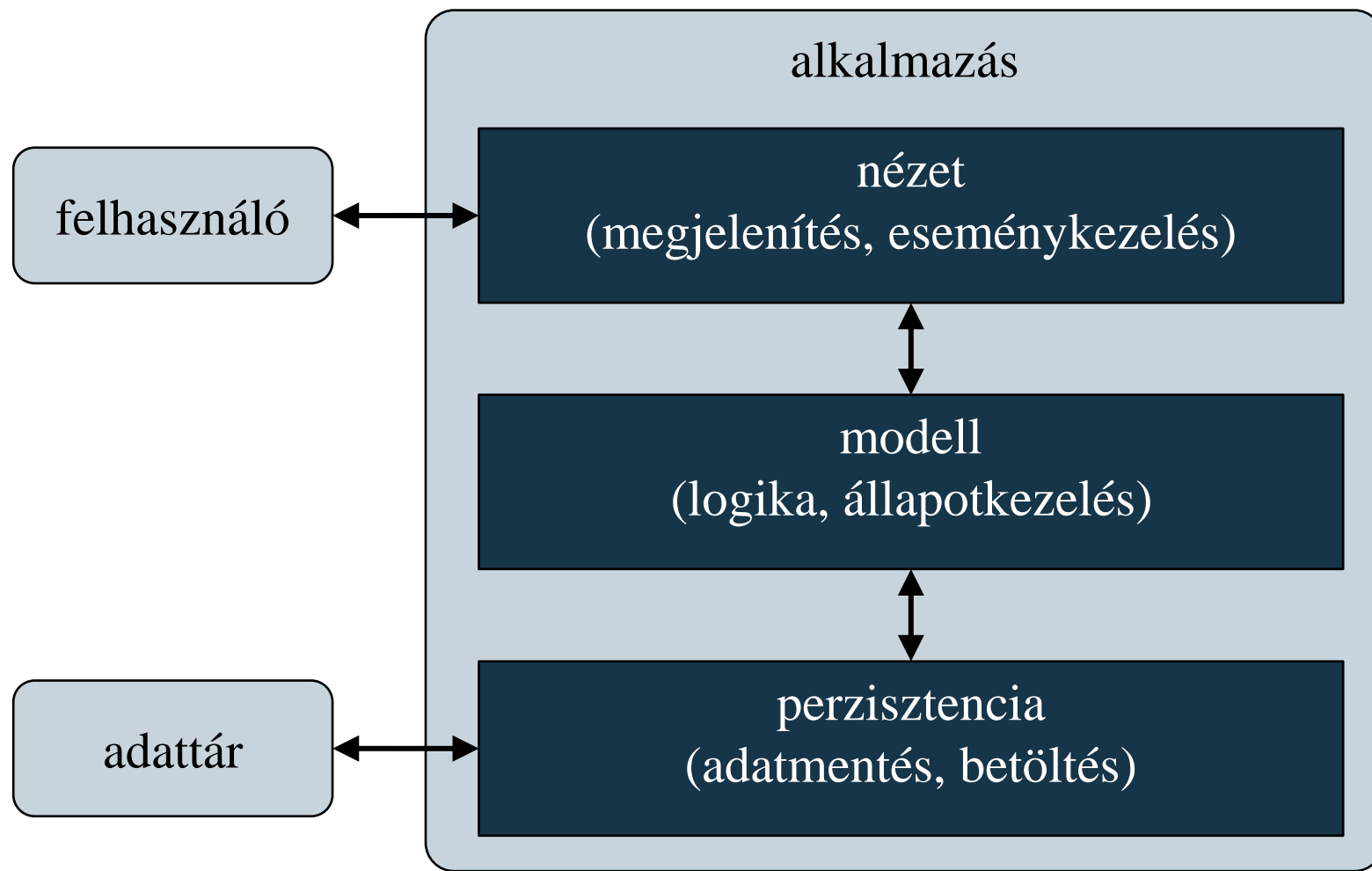
## A háromrétegű architektúra

---

- A perzisztens adatkezelés formája, módja nem függ a modelltől, ezért könnyen leválasztható róla.
  - A leválasztás lehetővé teszi, hogy a két komponenst egymástól függetlenül módosítsuk, vagy cseréljük, és egy komponensnek se kelljen több dologért felelnie (*single responsibility principle*)
- Ez elvezet minket a *háromrétegű (three-tier)* architektúrához, amelyben elkülönül:
  - a nézet (*presentation/view tier, presentation layer*)
  - a modell (*logic/application tier, business logic layer*)
  - a perzisztencia, vagy adatelérés (*data tier, data access layer, persistence layer*)

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## A háromrétegű architektúra



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Függőségek

---

- Az egyes rétegek között *függőségek* (*dependency*) alakulnak ki, mivel felhasználják egymás funkcionalitását
  - a cél a minél kisebb függőség elérése (*loose coupling*)
  - ezért a függőségeket úgy kell megvalósítanunk, hogy a konkrét megvalósítástól ne, csak annak felületétől (interfészétől) függjünk
- A rétegek a függőségeknek csak az absztrakcióját látják, a konkrét megvalósítást külön adjuk át nekik, ezt nevezzük *függőség befecskendezésnek* (*dependency injection*)
  - a befecskendezés helye/módszere függvényében lehetnek különböző típusai (pl. konstruktor, metódus, interfész)

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Függőségek

---

- Pl. :

```
interface IDependency // függőség interfésze
{
    Boolean Check(Double value);
    Double Compute();
}
...
class DependencyImplementation : IDependency
    // a függőség egy megvalósítása
{
    public Boolean Check(Double value) { ... }
    public Double Compute() { ... }
}
```



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Függőségek

---

- Pl. :

```
class Dependant { // osztály függőséggel
    private IDependency _dependency;

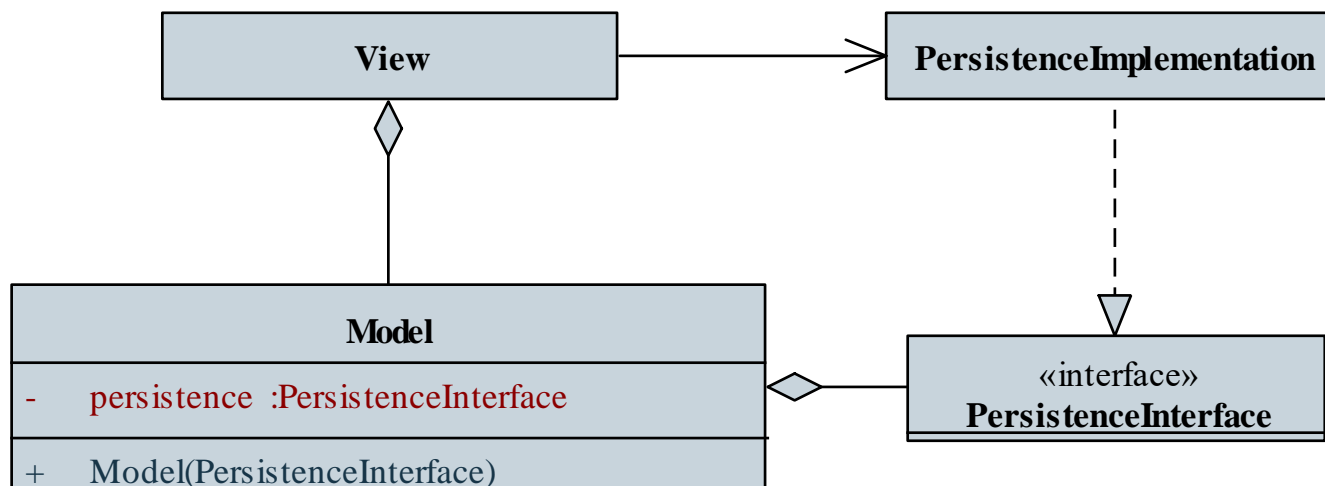
    public Dependant(IDependency d) {
        _dependency = d;
    } // konstruktor befecskendezéssel helyezzük be
        // a függőséget
    ...
}
...
Dependant d =
    new Dependant(new DependencyImplementation());
// megadjuk a konkrét függőséget
```



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Függőségek

- Háromrétegű architektúra esetén a függőség befecskendezést használhatjuk a modell, illetve az adatkezelés esetén is
  - pl. az adatkezelés esetén elválasztjuk a felületet (**PersistenceInterface**) a megvalósítástól (**PersistenceImplementation**), utóbbit a nézet fogja befecskendezni a modellbe



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Fájlkezelés

---

- Az adatfolyamok kezelése egységes formátumban adott, így azonos módon kezelhetőek fájlok, hálózati adatforrások, memória, stb.
  - az adatfolyamok őssosztálya a **Stream**, amely binárisan írható/olvasható
- Szöveges adatfolyamok írását, olvasását a **StreamReader** és **StreamWriter** típusok biztosítják
  - létrehozáskor megadható az adatfolyam, vagy közvetlenül a fájlnev
  - csak karakterenként (**Read**), vagy soronként (**ReadLine**) tudunk olvasni, így konvertálnunk kell
  - amennyiben a műveletek során hiba keletkezik, **IOException**-t kapunk

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Fájlkezelés

---

- Pl.:

```
try
{
    StreamReader reader =
        new StreamReader("in.txt"); // megnyitás
    while (!reader.EndOfStream) // amíg nincs vége
    {
        Int32 val = Int32.Parse(reader.ReadLine());
        // sorok olvasása, majd konvertálás
        ...
    }
    reader.Close(); // bezárás
}
catch (IOException) { ... }
```

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Erőforrások felszabadítása

---

- A referencia szerinti változók törlését a szemétyűjtő felügyeli
  - adott algoritmussal adott időközönként pásztázza a memóriát, törli a felszabadult objektumokat
  - sok, erőforrás-igényes objektum példányosítása esetén azonban nem mindig reagál időben, így nő a memóriahasználat
  - a **GC** osztály segítségével beavatkozhatunk a működésbe
- A manuális törlésre (destruktor futtatásra) nincs lehetőségünk felügyelt blokkban, de erőforrások felszabadítására igen, amennyiben az osztály megvalósítja az **IDisposable** interfészt, és benne a **Dispose ()** metódust

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Erőforrások felszabadítása

---

- Emellett a C# nyelv tartalmaz egy olyan blokk-kezelési technikát, amely garantálja a `Dispose()` automatikus futtatását:

```
using (<objektum példányosítása>)
{
    <objektum használata>
} // itt automatikusan meghívódik a Dispose()
```

- Pl.:

```
using (StreamReader reader = new StreamReader(...)) {
    // a StreamReader is IDisposable
    ...
}
// itt biztosan bezáródik a fájl, és
// felszabadulnak az erőforrások
```

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Fájlkezelés

---

- Amennyiben egy fájl teljes tartalmát be szeretnénk tölteni, azt megtehetjük a **File** statikus osztály eljárásaival is, egyetlen lépésben.
  - A **ReadAllLines**, **ReadAllText** és **ReadAllBytes** metódusokkal olvasni tudjuk fájlt.
  - A **WriteAllLines**, **WriteAllText**, **WriteAllBytes**, metódusokkal írni tudjuk fájlt. A meglévő tartalmához is hozzáfűzhetünk az **AppendAll\*** eljárásokkal.
- Ilyen módon nem kell foglalkoznunk a fájlok megnyitásával és bezárásával.
  - A fájlok szekvenciális feldolgozására nem alkalmas. (Például ha a teljes állomány nem férne el a memóriában.)

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Feladat:* Készítsünk egy Tic-Tac-Toe programot, amelyben két játékos küzdhet egymás ellen.

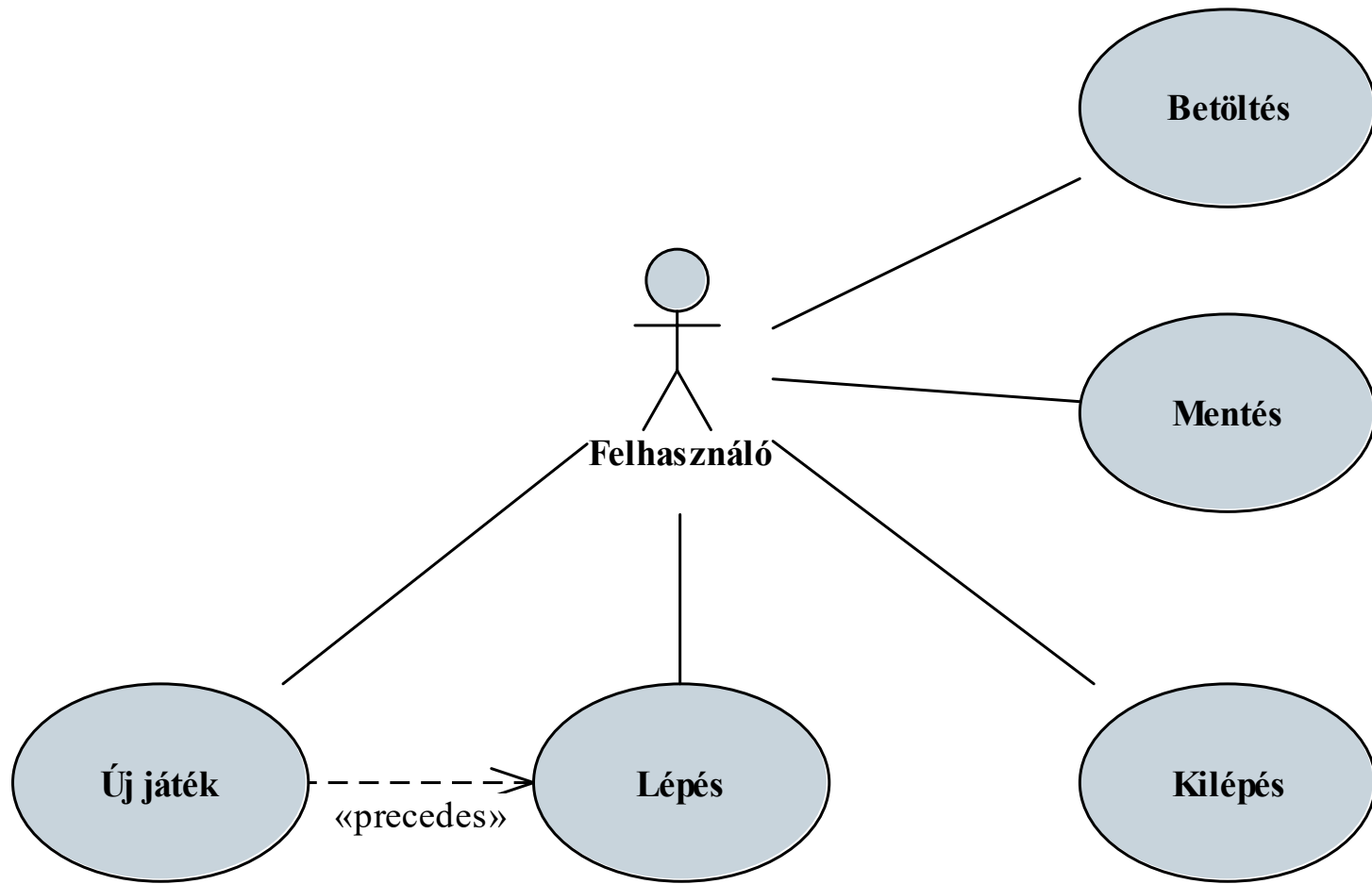
- a programban lehetőséget adunk új játék kezdésére, valamint lépésre (felváltva)
- a programban ,X' és ,0' jelekkel ábrázoljuk a két játékost
- a program automatikusan jelez, ha vége a játéknak (előugró üzenetben), majd automatikusan új játékot kezd, és a játékos bármikor kezdhet új játékot (**Ctrl+N**)
- lehetőséget adunk játékállás elmentésére (**Ctrl+S**) és betöltésére (**Ctrl+L**), a fájlnevet a felhasználó adja meg
- a programot háromrétegű architektúrában valósítjuk meg



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Tervezés (használati esetek):*



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

---

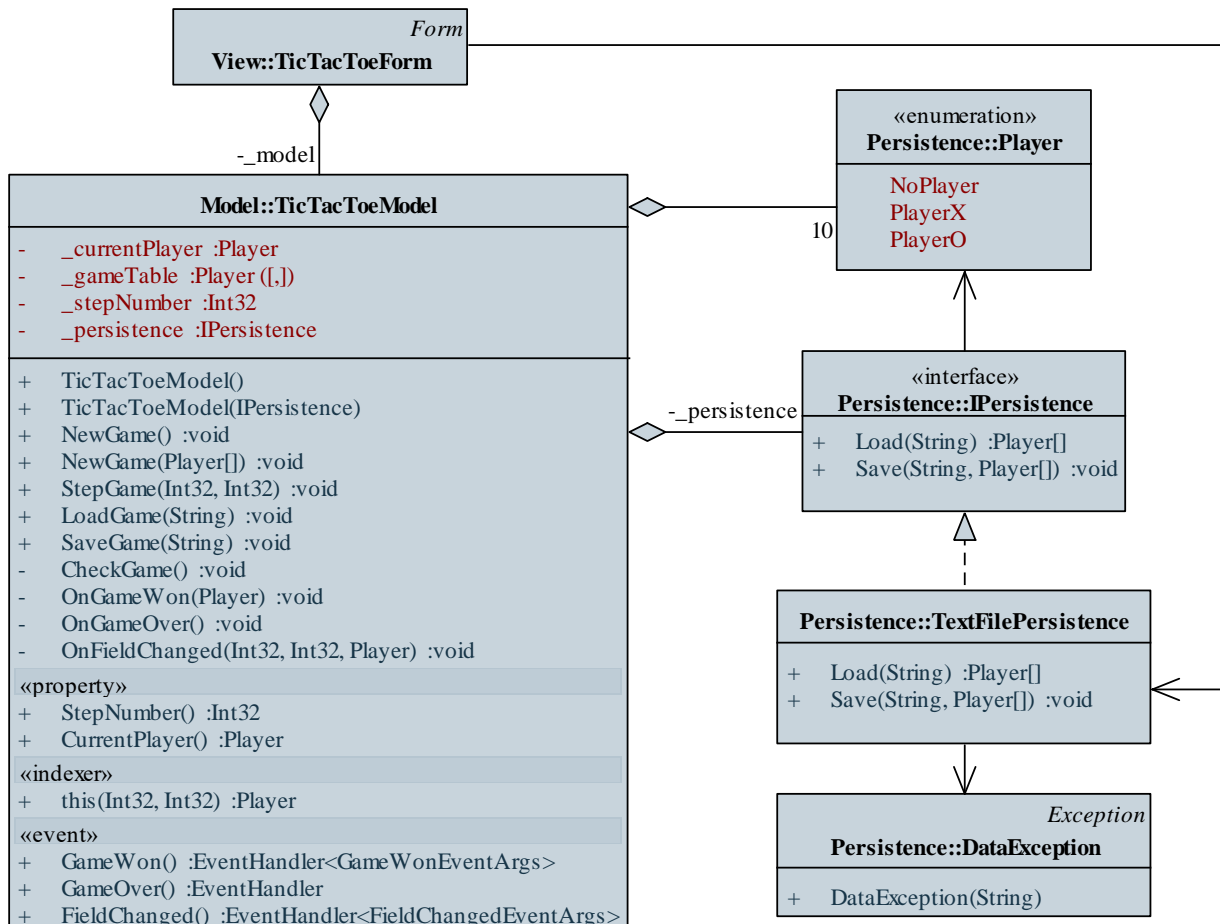
*Tervezés (architektúra):*

- létrehozunk egy adatelérési névteret (**Persistence**), ebben egy interfész (**IPersistence**) biztosítja a betöltés (**Load**) és mentés (**Save**) funkciókat
- az adatelérés egy tömböt (**Player[]**) használ a modellel történő kommunikációra, amely sorfolytonosan tartalmazza az értékeket
- megvalósítjuk az interfészt szöveges fájl alapú adatkezelésre (**TextFilePersistence**)
- a nézet befecskendezi a modellbe a fájl alapú adatkezelést, ami a betöltés (**LoadGame**) és mentés (**SaveGame**) műveleteivel bővül

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Tervezés (szerkezet):*



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Megvalósítás (TextFilePersistence.cs):*

```
public Player[] Load(String path) {
    if (path == null)
        throw new ArgumentNullException("path");

    try {
        using (StreamReader reader =
            new StreamReader(path))
            // fájl megnyitása olvasásra
        {
            String[] numbers =
                reader.ReadToEnd().Split();
            // fájl tartalmának feldarabolása a
            // whitespace karakterek mentén
        }
    }
}
```

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Megvalósítás* (`TextFilePersistence.cs`):

```
        // a szöveget számmá, majd játékosá
        // konvertáljuk, és ezzel a tömbbel
        // visszatérünk
        return numbers.Select(number =>
            (Player)Int32.Parse(number)).ToArray();
        ...
    } // bezárul a fájl
}
catch { // ha bármi hiba történt
    throw new TicTacToeDataException("Error
        occurred during reading.");
}
}
```

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Szerelvények

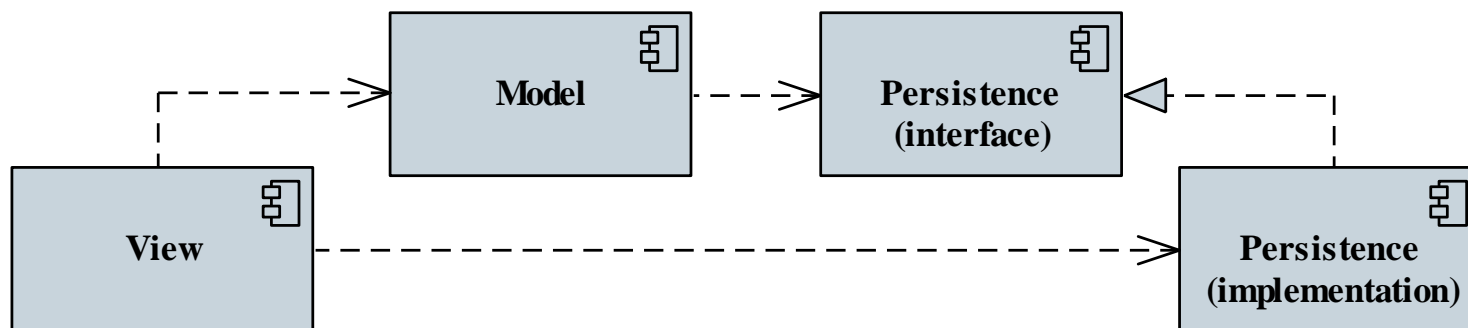
---

- A szoftver egyes csomagjait fizikailag is elválaszthatjuk egymástól azáltal, hogy külön *szerelvényekbe* (*assembly*) helyezzük őket, ez által az alkalmazás komponenseivé válnak
  - a szerelvény típusok és erőforrások lefordított, felhasználható állománya, pl. az *alkalmazás* (*executable*, *.exe*)
  - az *osztálykönyvtárak* (*class library*, *.dll*) olyan szerelvények, amelyek önállóan nem futtathatóak, csupán osztályok gyűjteményei, amelyek más szerelvényekben felhasználhatóak
    - a nyelvi könyvtár is osztálykönyvtárakban helyezkedik el
- A Visual Studio-ban minden projekt egy külön szerelvényt eredményez, a megoldás (*Solution*) fogja össze az egy szoftverhez tartozó szerelvényeket

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Felbontás szerelvényekre

- Az alkalmazások felbontása több szempontból is hasznos:
  - elősegíti az egyes programrészek szeparálását, a függőségek korlátozását, a komponensek újrahasznosítását
  - megkönnyíti a csapatmunka felosztását, a keletkezett kódok összeintegrálását, tesztelését, publikálását
- A felosztást legcélszerűbb a rétegek és függőség befecskendezés mentén elvégezni, pl.:





# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Cross-platform osztálykönyvtárak

---

- Az *osztálykönyvtárak* esetén nem csak egy adott keretrendszer (pl. .NET Framework, .NET Core, Mono) választhatunk, hanem .NET Standard osztálykönyvtárat is létrehozhatunk.
  - Visual Studio 2022-ben *Class Library* projekt típus, majd a *.NET Standard*, mint keretrendszer kiválasztásával.
- Ilyen módon az osztálykönyvtárunk minden, a .NET Standardra épülő keretrendszerre és platformra fordítható és használható lesz.
  - Jelentősen megkönnyíti a cross-platform alkalmazásfejlesztést.
  - Csak a .NET Standard adott verziójában definiált közös API-t használhatjuk.

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Cross-platform osztálykönyvtárak

Emlékeztetőként a megfeleltetés a .NET Standard és a különböző keretrendszerek verziói között:

.NET Standard	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.0	2.1
.NET Core	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	3.0
.NET Framework	4.5	4.5	4.5.1	4.6	4.6.1	4.6.1	4.6.1	4.6.1	N/A
Mono	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	5.4	6.4
Xamarin.iOS	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.14	12.16
Xamarin.Mac	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.8	5.16
Xamarin.Android	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	8.0	10.0
Universal Windows Platform	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0.16299	10.0.16299	10.0.16299	TBD
Unity	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	TBD

Forrás: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/standard/net-standard>

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

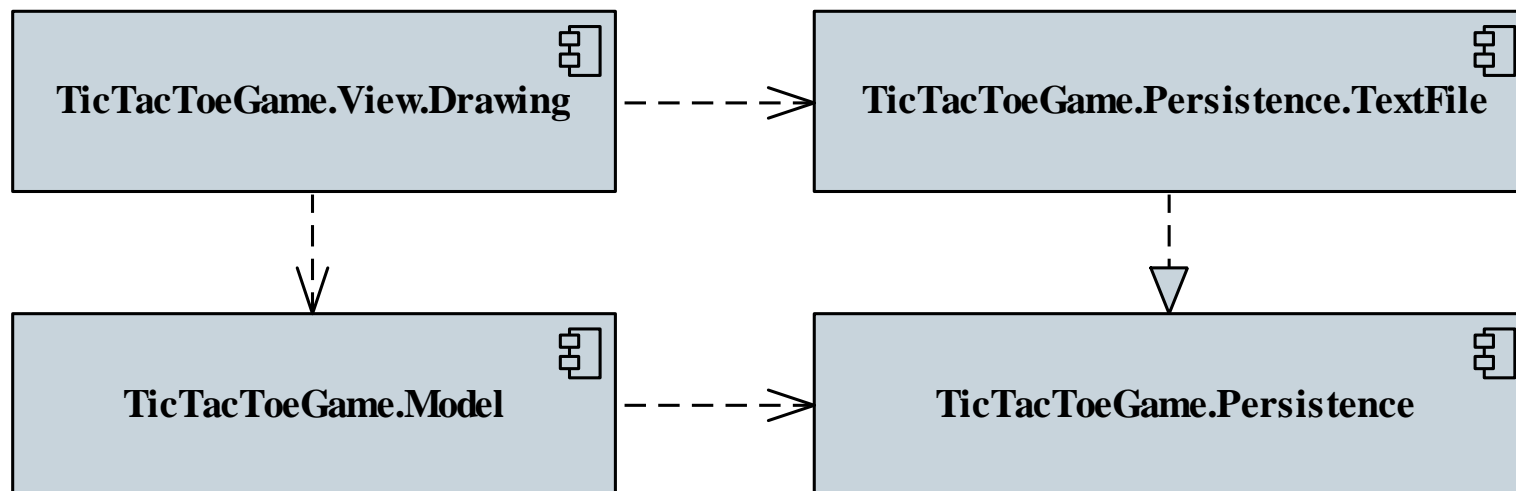
*Feladat:* Készítsünk egy Tic-Tac-Toe programot, amelyben két játékos küzdhet egymás ellen.

- az alkalmazást háromrétegű architektúrában valósítjuk meg, az adatelérést befecskendezzük a modellbe
- emiatt négy projektbe szeparáljuk a forrást:
  - nézet (**TicTacToeGame.View.Drawing**)
  - modell (**TicTacToeGame.Model**)
  - adatkezelés felülete (**TicTacToeGame.Persistence**)
  - adatkezelés szöveges fájl alapú megvalósítása (**TicTacToeGame.Persistence.TextFile**)
- a nézet az alkalmazás, a többi projekt osztálykönyvtár

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Tervezés (architektúra):*



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

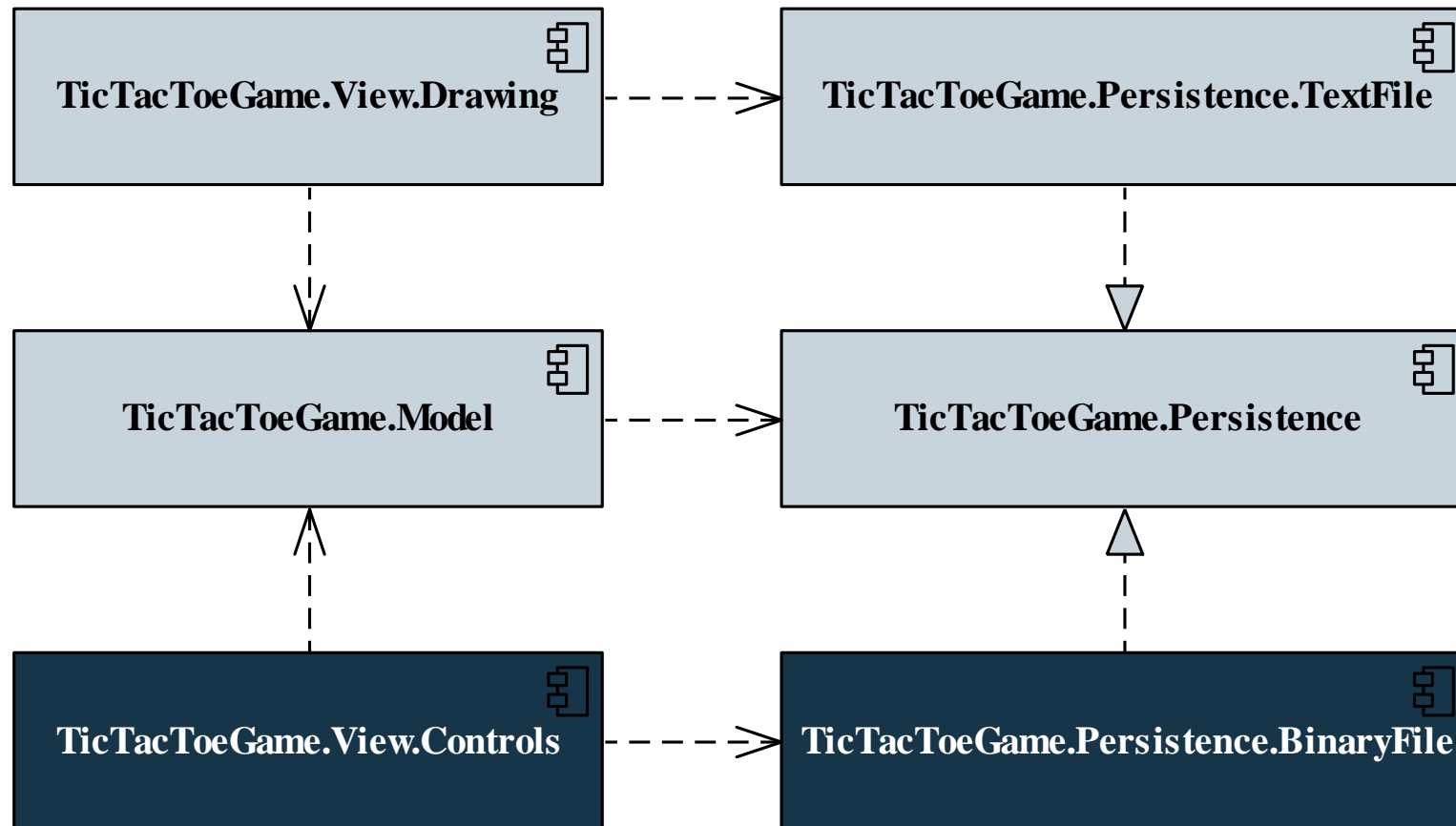
*Feladat:* Készítsünk egy Tic-Tac-Toe programot, amelyben két játékos küzdhet egymás ellen.

- helyezzük vissza a korábbi, vezérlő alapú grafikus felületet a programba egy új alkalmazás projektben (**TicTacToeGame.View.Controls**)
- készítsünk egy új, bináris fájl alapú adatelérést (**TicTacToeGame.Persistence.BinaryFile**)
  - csupán az értékeket írjuk ki és olvassuk be bájtanként a **File** osztály **ReadAllBytes (...)** és **WriteAllBytes (...)** műveletei segítségével
  - használjuk az új típusú adatelérést az új nézetben

# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

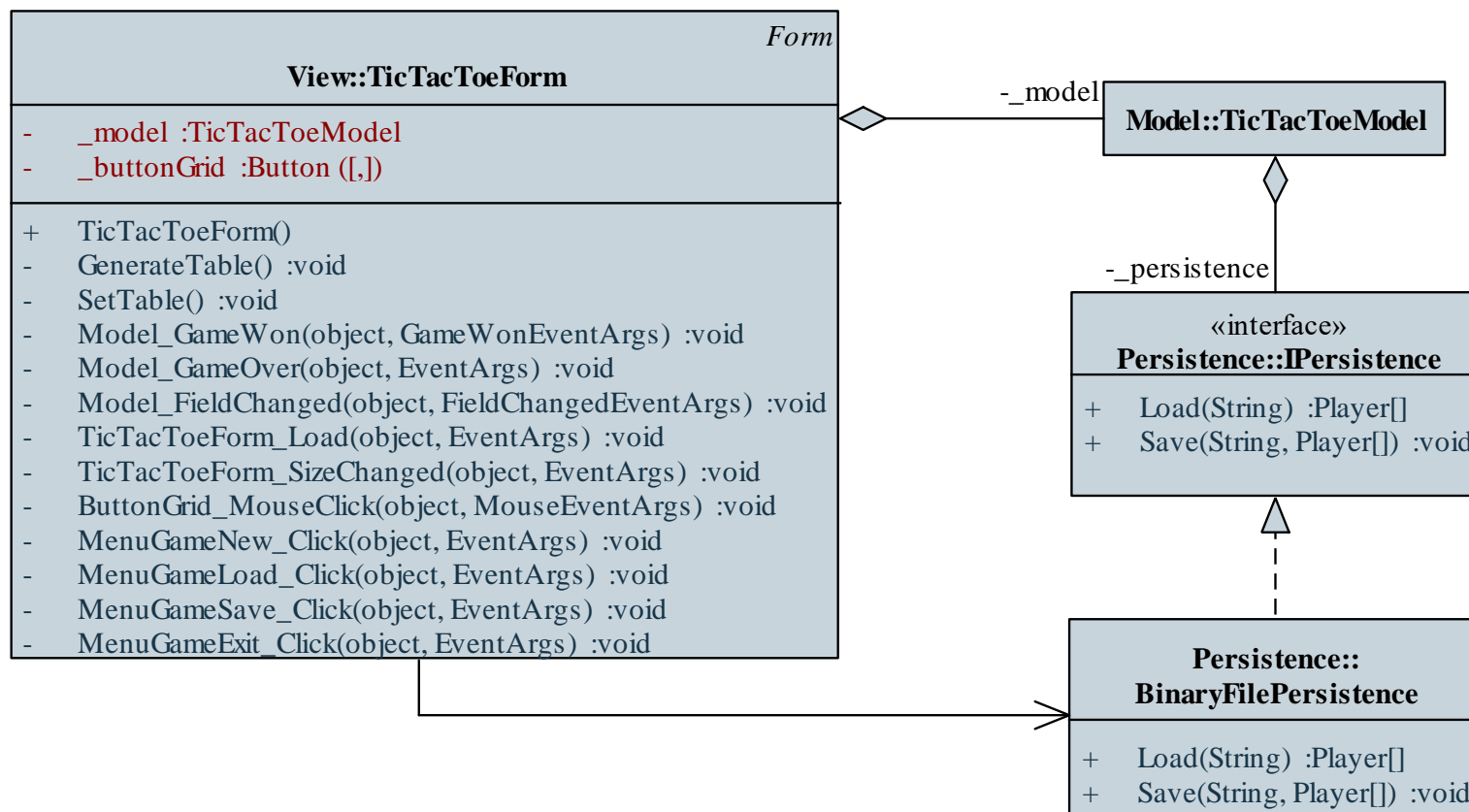
*Tervezés (architektúra):*



# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Tervezés (szerkezet):*





# Windows Forms alkalmazások architektúrája

## Példa

*Megvalósítás (BinaryFilePersistence.cs):*

```
public Player[] Load(String path) {  
    ...  
    try {  
        Byte[] fileData = File.ReadAllBytes(path);  
        // fájl bináris tartalmának beolvasása  
  
        // konvertálás és tömbbé alakítás  
        return fileData.Select(fileByte =>  
            (Player)fileByte).ToArray();  
    }  
    ...  
}
```

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Tesztelés

---

- A programoknak minden esetben alapos tesztelésen kell átesnie
  - a dinamikus tesztelést a rendszer különböző szintjein végezzük (egységteszt, integrációs teszt, rendszerteszt)
- Az *egységteszt (unit test)* egy olyan automatikusan futtatható ellenőrzés, amely lehetőséget osztályok és objektumok viselkedésének ellenőrzésére (a tényleges viselkedés megegyezik-e az elvárttal)
  - a Visual Studio lehetőséget ad, hogy egységteszteket automatikusan generáljunk és futtassunk le
  - az egységtesztek külön projektbe kerülnek (*MSTest Test Project*), amelyből meghivatkozzuk a tesztelendő projektet

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Egységtesztek

---

- Az egységtesztek a megvalósításban osztályok a **TestClass** attribútummal jelölve
  - a tesztesetek eljárások (a **TestMethod** attribútummal jelölve), amelyeket automatikusan futtatunk
  - a tesztek az **Assert** osztály segítségével végeznek ellenőrzéseket (**AreEqual**, **IsNotNull**, **IsFalse**, **IsInstanceOfType**, ...), és különböző eredményei lehetnek (**Fail**, **Inconclusive**)
  - lehetőségünk van a teszteket inicializálni (**TestInitialize**) és takarító műveleteket megadni (**TestCleanup**)
  - a teszt rendelkezik egy környezettel (**TestContext**), amely segítségével lekérdezhetünk információkat

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Egységtesztek

---

- Pl.:

```
[TestClass] // tesztosztály
public class RationalTest {
    ...
    [TestMethod] // tesztművelet a konstruktorra
    public void RationalConstructorTest() {
        Rational actual = new Rational(10, 5);
        Rational target = new Rational(2, 1);
        // az egyszerűsítést teszteljük
        Assert.AreEqual(actual, target);
        // ha a kettő egyezik, akkor eredményes a
        // teszt eset
    }
}
```

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Egységtesztek

- A tesztesetek különböző paraméterezéssel is végrehajthatóak a `DataRow` attribútum használatával:

```
[TestMethod]
```

```
[DataRow(42, "almafa", 10.3)]
```

```
[DataRow(10, "valami", 54.21)]
```

```
public void SomeTestMethod(  
    int a, string b, double c) {  
    // ...  
}
```

- Elvárhatjuk azt is, hogy egy teszteset kivételt váltson ki:

```
[TestMethod]
```

```
[ExpectedException(  
    typeof(IndexOutOfRangeException),
```

```
    "Érvénytelen pozíció.")]
```

```
public void SomeTestMethod() { /* ... */ }
```

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

*Feladat:* Teszteljük a TicTacToe játékot.

- az egységtesztet egy új tesztprojektben (**TicTacToeGame.Test**) hozzuk létre, és meghivatkozzuk a modell projektet
- a tesztosztályban (**TicTacToeModelTest**) ellenőrizzük:
  - a konstruktor működését, és az üres tábla létrejöttét (**TicTacToeConstructorTest**)
  - léptetés értékbeállításait (**TicTacToeStepGameTest**)
  - lépésszám számlálást (**TicTacToeStepNumberTest**)
  - játéktábla lekérdezését (**TicTacToeIndexerValidTest**, **TicTacToeIndexerInvalidTest**)
  - játék vége eseményét, és annak paraméterét (**TicTacToeGameWonTest**)

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

*Megvalósítás (TicTacToeModelTest.cs):*

```
[TestClass]
public class TicTacToeModelTest {
    // egységteszt osztály
    [TestMethod]
    public void TicTacToeConstructorTest() {
        // egységteszt művelet
        ...
        for (Int32 i = 0; i < 3; i++)
            for (Int32 j = 0; j < 3; j++)
                Assert.AreEqual(Player.NoPlayer,
                                _model[i, j]);
        // valamennyi mező üres
    }
}
```



# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Mock objektumok

---

- Amennyiben függőséggel rendelkező programegységet tesztelünk, a függőséget helyettesítjük annak szimulációjával, amit *mock objektum*nak nevezünk
  - megvalósítja a függőség interfészét, egyszerű, hibamentes funkcionalitással
  - használatukkal a teszt valóban a megadott programegység funkcionalitását ellenőrzi, nem befolyásolja a függőségben felmerülő esetleges hiba
- Mock objektumokat manuálisan is létrehozhatunk, vagy használhatunk erre alkalmas programcsomagot
  - pl. *NSubstitute*, *Moq* letölthetőek NuGet segítségével

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Mock objektumok

---

- Pl. :

```
class DependencyMock : IDependency
```

```
    // mock objektum
```

```
{
```

```
    // egy egyszerű viselkedést adunk meg
```

```
    public Double Compute() { return 1; }
```

```
    public Boolean Check(Double value) {
```

```
        return value >= 1 && value <= 10;
```

```
    }
```

```
}
```

```
...
```

```
Dependant d = new Dependant(new DependencyMock());
```

```
    // a mock objektumot fecskendezzük be a függő
```

```
    // osztálynak
```

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Mock objektumok

---

- *Moq* segítségével könnyen tudunk interfészekből mock objektumokat előállítani
  - a **Mock** generikus osztály segítségével példányosíthatjuk a szimulációt, amely az **Object** tulajdonsággal érhető el, és alapértelmezett viselkedést produkál, pl.:

```
Mock<IDependency> mock =  
    new Mock<IDependency>();  
    // a függőség mock objektuma  
Dependant d = new Dependant(mock.Object);  
    // azonnal felhasználható
```
  - a **Setup** művelettel beállíthatjuk bármely tagjának viselkedését (**Returns (...)**, **Throws (...)**, **Callback (...)**), a paraméterek szabályozhatóak (**It**)

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Mock objektumok

---

- pl. :

```
mock.Setup(obj => obj.Compute()).Returns(1);  
    // megadjuk a viselkedést, mindig 1-t ad  
    // vissza
```

```
mock.Setup(obj =>  
        obj.Check(It.IsInRange<Double>(0, 10,  
            Range.Inclusive)))  
    .Returns(true);
```

```
mock.Setup(obj => obj.Check(It.IsAny<Double>()))  
    .Returns(false);  
    // több eset a paraméter függvényében
```

...

- lehetőségünk van a hívások nyomkövetésére (**Verify(...)**)

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

---

*Feladat:* Teszteljük a TicTacToe játékot.

- a korábbi tesztek kiegészítjük két új esettel:
  - betöltés (**TicTacToeGameLoadTest**), amelyben ellenőrizzük, hogy a modell állapota a betöltött tartalomnak megfelelően változott, és konzisztens maradt
  - mentés (**TicTacToeGameSaveTest**), amelyben ellenőrizzük, hogy a modell állapota nem változott a mentés hatására
- az adatelérést Moq segítségével szimuláljuk, ahol beállítjuk a betöltés visszatérési értékét, illetve ellenőrizzük, hogy valóban meghívták-e a műveleteket
- vegyük észre, hogy így már nem szükséges a teszt projektnek a perzisztenciát megvalósító valamelyik projektől is függenie

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

*Megvalósítás (TicTacToeModelTest.cs):*

```
...
_mock = new Mock<IPersistence>();
_mock.Setup(mock => mock.Load(It.IsAny<String>()))
    .Returns(Enumerable.Repeat(Player.NoPlayer, 9)
        .ToArray());
// a mock a Load műveletben minden paraméterre
// egy üres táblának a tömbjét fogja visszaadni

_model = new TicTacToeModel(_mock.Object);
// példányosítjuk a modellt a mock objektummal
...
```

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

*Megvalósítás (TicTacToeModelTest.cs):*

```
[TestMethod]
public void TicTacToeGameLoadTest()
{
    ...
    _model.LoadGame (String.Empty) ;
    ...
    // ellenőrizzük, hogy meghívták-e a Load
    // műveletet a megadott paraméterrel
    _mock.Verify (mock => mock.Load (String.Empty) ,
                  Times.Once ()) ;
}
```



# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## MSTest, xUnit, NUnit

- Az *MSTest* mellett a platformfüggetlen egységtesztekhez használhatjuk az *NUnit* vagy az *xUnit* keretrendszereket is.
  - Mind a három teszt keretrendszer natívan támogatott a Visual Studio 2022 által.

MSTest	NUnit	xUnit	
[TestClass]	[TestFixture]	<i>n/a</i>	Teszt osztály.
[TestMethod]	[Test]	[Fact]	Teszteset (metódus).
[TestInitialize]	[SetUp]	<i>ctor</i>	Tesztesetek inicializálása.
[TestCleanup]	[TearDown]	IDisposable	Tesztesetek takarítása.
[DataRow]	[TestCase] [Values]	[Theory] [InlineData]	Tesztesetek paraméterezése.
[ExpectedException]	Assert.Throws	Assert.Throws	Kivétel elvárása.

# Windows Forms alkalmazások tesztelése

## Példa

---

*Feladat:* Teszteljük a TicTacToe játékot.

- a korábbi MSTest alapú projekt mellett készítsünk *NUnit* és *xUnit* alapú teszt projekteket is a játékhoz
  - `TicTacToeGame.Test.NUnit`
  - `TicTacToeGame.Test.xUnit`
- az adatelérést ezekben a projektekben is Moq segítségével szimuláljuk