

 05

Escrevendo um teste

Com o **PHPUnit** instalado, pudemos reescrever o nosso teste, utilizando o *framework*. Para isso, precisamos realizar algumas tarefas, seguindo algumas regras.

Como podemos/devemos escrever um teste com o **PHPUnit**?

Selecionar 2 alternativas

- A** Precisamos ter uma classe que tenha a anotação `PHPUnit\Framework\TestCase` e tenha seu nome terminado em `Test`

- B** Cada método de teste, dentro da classe de teste, deve ter seu nome começando com `test`

- C** Precisamos ter uma classe que herde de `PHPUnit\Framework\TestCase` e tenha seu nome terminando em `Test`