

Para saber mais: The Practical Test Pyramid

A pirâmide de testes representa um **guião** da proporção ideal de cada tipo de teste que uma aplicação deveria ter, levando em consideração **tempo de execução** e **custo para manutenção**.

Testes de unidades são rápidos: uma suíte extensa em geral é executada em milissegundos ou segundos. Além disso, são bem baratos de se escrever porque estão isolados e no mesmo nível de abstração do código. Além disso, aliados a práticas como TDD e refatoração, influenciam positivamente no design do nosso código.

Testes de serviços são um pouco mais lentos, tendo uma suíte executada em alguns minutos, em geral. É comum acessarem outras peças da infra-estrutura como Bancos de Dados ou Web Services. Por isso, seu setup é mais complicado e tais testes acabam sendo mais caros de desenvolver.

Testes de interface são os mais lentos, chegando a horas de execução, além de caros, pela complexidade de escrevê-los. Além disso, qualquer alteração visual pode quebrá-los e, às vezes, apresentam falhas intermitentes.

Conheça mais detalhes sobre o conceito de *Test Pyramid* acessando o seguinte artigo: [The Practical Test Pyramid \(<https://martinfowler.com/articles/practical-test-pyramid.html>\)](https://martinfowler.com/articles/practical-test-pyramid.html).

