

JaSST '06 in Osaka



# パネルディスカッション テストイングライブ'06徹底分析

えがぴ〜

# 自己紹介



名前

えがぴ〜

所属

豆蔵

仕事

非テストエンジニア  
業務分析／方向付け  
フェーズ担当



# 自己紹介



その他

大阪生まれ神戸育ちの関西人です  
テストイングライブでは  
イロモノキャラ担当でした



# テスト設計方針

# テスト方針考察



要求分析

基本設計

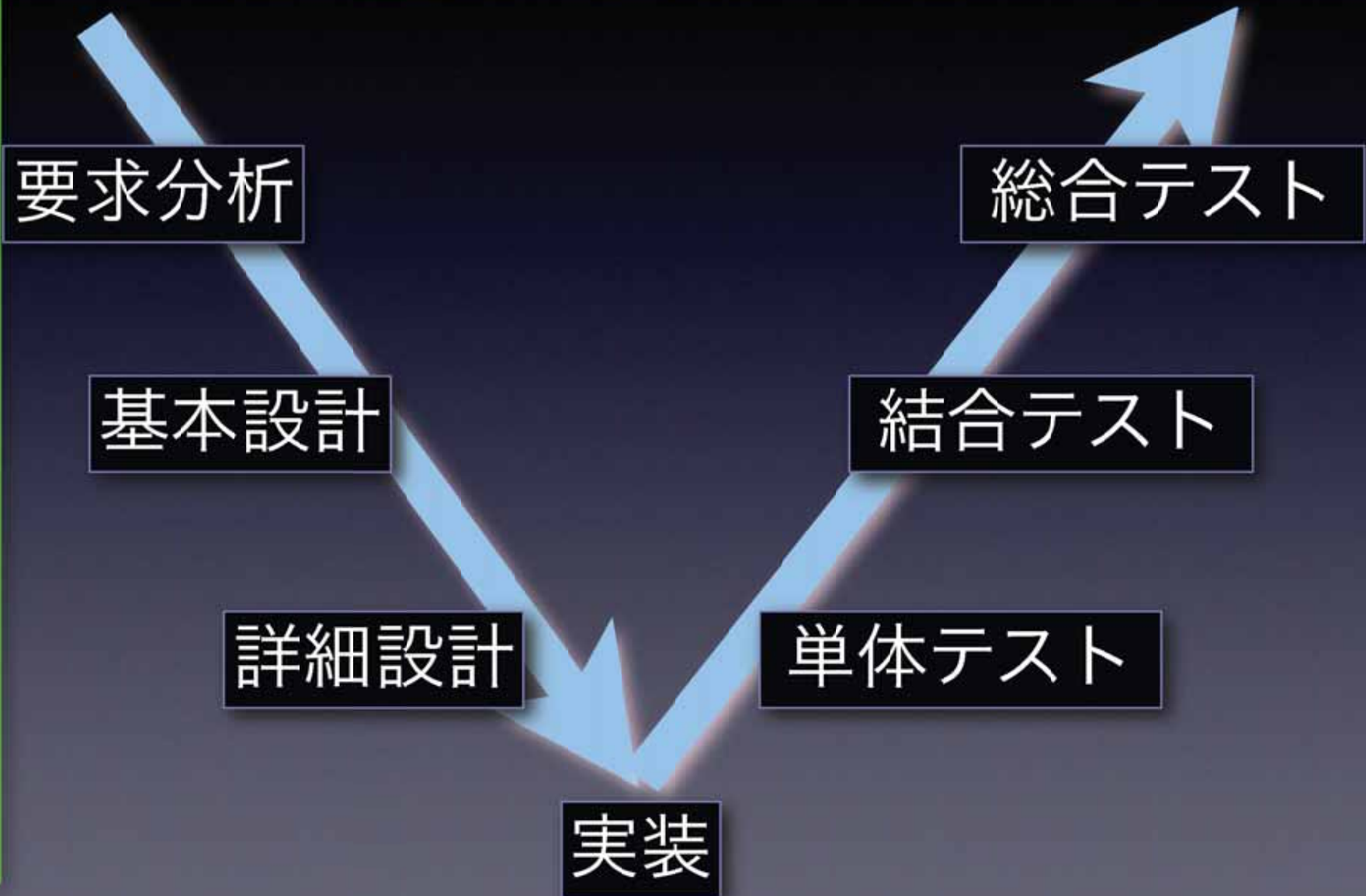
詳細設計

実装

総合テスト

結合テスト

単体テスト



# テスト方針考察



要求分析

当初想定領域

総合テスト

基本設計

シナリオにそった形でのテストで網羅  
(受け入れテスト的な視点で)

詳細設計

単体テスト

実装

# テスト方針考察



要求分析

総合テスト

基本設計

結合テスト

想定変更後の領域

詳細設計

単体テスト

機能 (spec) として網羅できているか  
・ 同値分割や原因結果グラフなど

天衣

# テスト設計の前提



## ● 入カドキュメントの問題

- 言及されていない振る舞い
- 矛盾や曖昧さ

多数有

## ● ライブ特有の制約要件

- 早いもの勝ち
- 浮き足立つ
- 時間がない (**30**分)  
テキストボックスだけで

**30**個以上





# テスト設計の前提



最も重要なことは.....

**30**分間のうちに  
いかに早く数多く出せるか



# テスト設計方針（1）



- 素早くたくさんできるようにする
  - 多くのテスト項目を並行して効率よく
  - 焦らないようシナリオはシンプルに
- あやしいところに絞る
  - 画面を特性毎に分類（入力、確認、一覧）
    - ★ 同一特性の画面ならバグが潜みそうなところは一緒
    - ★ バグが出なさそうなテストはしない

# テスト設計方針 (2)



- I/Oを狙い撃ち

- CUDを行っている箇所は 連打、戻る、繰り返す



# 当日のテスト方針

# さらに当日は...



## ● 臨機応変に対処

- テスト項目に載っていないなくても、実際に触ってみて臭いが漂ってきたところは触る

## ● 仕様バグ・あいまいさを見つける

- 実際のアプリと仕様書との差異（仕様バグ）を発見する