

これで勝てる！？ テスティングライフ！！

2006/1/31
えがび～

1

自己紹介

- 名前
 - えがび～
- 仕事
 - IT業界の片隅でお絵描きをしています
 - 非テストエンジニアです
 - 設計・開発、1年以上していません。。
- その他
 - テスティングライフ イロモ/キャラ担当です
 - いつの間にかやらテスティングライフに参戦することになりました
 - 今日は勝ちに来ました！

2

やってはいけないこと

網羅型テスト

- 業務フローやユースケースのシナリオに沿って実施すること（ユースケース網羅テスト等）
- 同値分割や境界値分析をすること
- 原因結果グラフに基づいてテストすること
- 多次元の組み合わせの網羅をすること
 - バカでかい直行配列表を作ること
- 以下を考慮すること
 - セキュリティ
 - システム構成

3

なぜなら

ライフならでの制約的な要件がある

- バグは先にみつけたもの勝ち
- 浮き足立つので複雑なことはできない
- 時間が短い（30分）
 - テキストフィールドだけで30個以上（35個前後）ある
 - 入力チェックをひとつのテキストボックスに対して1分かけていたらそれだけでゲームセット！！

30分で以下に早く数多く出すか！？

が最重要要件

そこで

- 素早くたくさんできるようにせよ！！
 - 多くのテスト項目を並行して効率よくテストできるようなシナリオを組み立てる
 - 本番で慮らないようシナリオはシンプルに
- あやしいところにしほれ！！
 - 画面を入力系、確認系、一覧系などの特性ごとに分類し、やることを分けて統る
 - 同一特性の画面ならバグが溜みそうなのは一緒
 - バグが出さそうなのテストはしない

5

さらに

- I/Oを狙い撃て！！
 - CUDを行っている箇所は連打、戻る、繰り返す
- 仕様バグ・あいまいさを見つけて点数稼ぎ！
 - 仕様書とアプリの差異（仕様バグ）を発見することに命をかける
- 臨機応変に対処せよ！！
 - テストケース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様にする

6

さいごに

- 「やってはいけないこと」に書いているのは私がシステムテストを行うときに注意している事柄であり、それ自体を否定しているわけではありません。
 - むしろ大事だと思っています。

念のために・・・