

テスト設計の実例と解説

2015年度版

～自動販売機システムのテスト設計の解説～

小田部 健[著]



私が
コミケで
テスト設計本を
頒布する

5つの理由

2015年9月18日

小田部健

理由**1**:教えることは**学ぶこと**

～テスト設計本の目次～

1. テスト設計の方針
2. テスト設計のスコープ
3. テスト設計作業概要
4. 事前調査
5. ステークホルダの抽出と要求分析
6. テストベースのリバースエンジニアリング
7. テスト観点の抽出
8. テストベースのレビュー
9. リスクの分析
10. 自動販売機システムのモデル化
 1. モデル化の作法 ～Fujiブロック図の基本記法～
 2. Fujiブロック図の利点
 3. Fujiブロック図の書き方のコツ
 4. Fujiブロック図サンプル説明
11. 機能詳細分析
12. 詳細分析結果の整理
13. 非機能詳細分析
14. テストレベルでのテスト範囲の整理
15. テストアーキテクチャ設計
16. 単体テスト
 1. 温度制御機能の組合せテスト
17. 結合テスト
 1. データと機能の流れのテスト
18. システムテスト
 1. 自動販売機システムの状態遷移テスト
 2. 販売ランプの条件判定テスト
 3. 釣銭返金機能の処理フローテスト
19. 受入れテスト
 1. ユーザ視点の状態遷移テスト
 2. 「サクサク動く」かのシナリオテスト
 3. まとめ
20. 失敗しにくいテスト設計の進め方

理由2:プロジェクト運営で スキルアップ



理由3: 人の縁、再発見

カードのデザイン
頼めないかな？

イイヨ！

デザイナー（親戚）

こんなゲーム
作ってみたよ

プロデューサー（友人）
イラストレーター（友人）
アナログゲーマー（友人）
印刷所勤務（友人）
北海道からコミケ参加（友人）

俺達も混ぜろ！



バグ連想ゲーム
「バグッぱ！」

理由 4 :対面販売で見た**別の世界**

＜購入層の予想＞

普段出会っている
人達の中で、コミ
ケにも参加する人
達がメインの購入
者だろう



＜実際の購入層＞

テスト設計コンテスト？
JaSST？
ASTER？

「知らないよ」

＜雑感＞

もしかして普段自
分が出会っている
人達は、全テスト
エンジニアの内の
一部なのでは？

コミケでしか出会
えない購入層が存
在するなら、頒布
する意味があるな

ともあれ自分の
作った本がこうし
て目の前で売れる
のは感動だなあ

理由 5 : 趣味で**実益**

執筆内容のブラッシュアップ、地道な宣伝、
継続的なサークル活動、
他のサークルでの委託頒布などの結果、
「黒字」で頒布完了！

50部完売！！

印刷代

参加費

50部

コミケ
参加者数

55万人

印刷部数

1万人に1人が
購入すれば
完売可能！

総括： 5つの理由

1. テスト設計本を作成するために**猛勉強**する
2. **プロダクト**作成と**プロジェクト**運営に加えて**頒布**のスキルがアップする
3. **人の縁**のありがたみを実感出来る
4. **対面販売**で客層と直に触れあえる
5. **人の役**に立って**利益**も達成できる