Повторение урока№6

Какими качествами должен владеть тест дизайнер?

1. **Умение разделять систему на составляющие**
2. **Умение собирать и анализировать требования к продукту.**
3. **Умение расставлять приоритеты.**
4. **Умение формулировать свои мысли** (письменно и устно)
5. **Знание техник тест дизайна.**
6. **Умение применять их на практике.**

Повторение урока№6

- Что такое тест дизайн?
- Зачем пользоваться техниками тест дизайна?
- Какие техники мы знаем?

Эквивалентное Разделение (Equivalence Partitioning)

Анализ Граничных Значений (Boundary Value Analysis)

Предугадывание ошибки (Error Guessing)

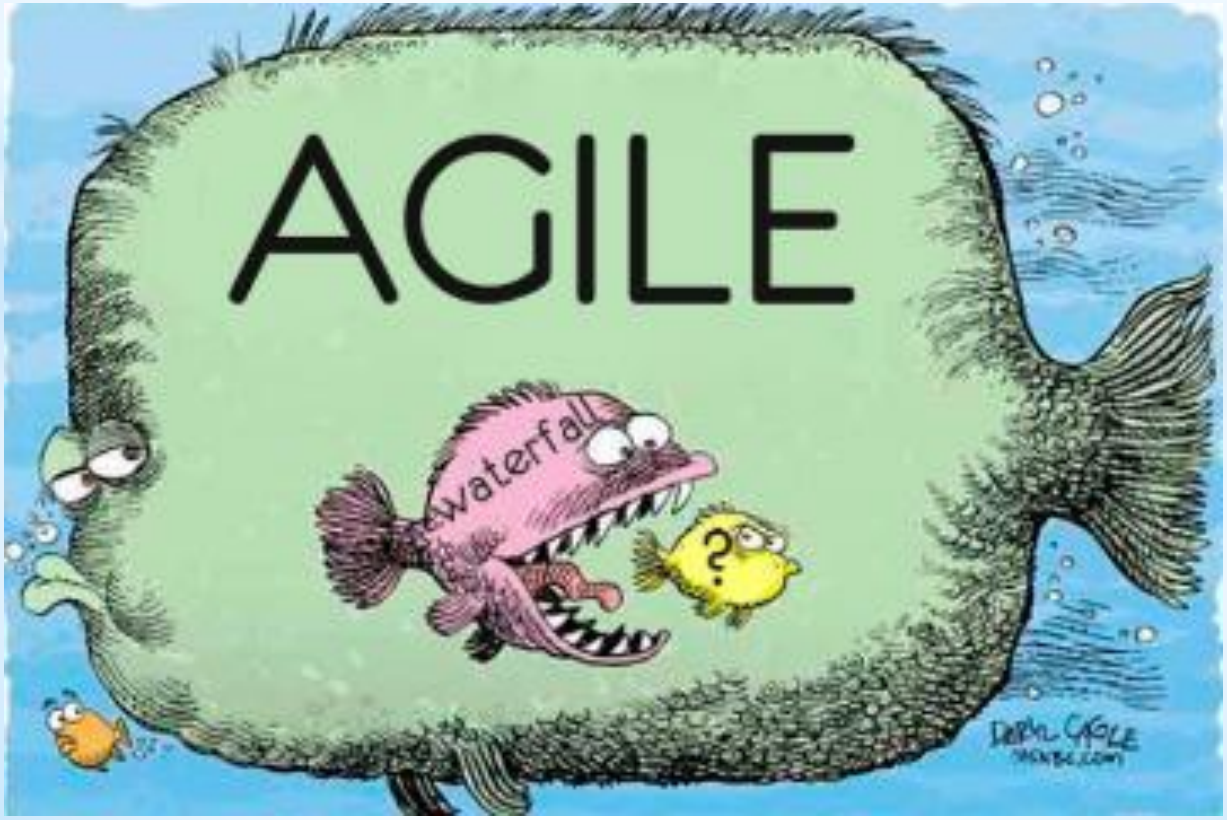
Причина / Следствие (Cause/Effect)

Исчерпывающее тестирование

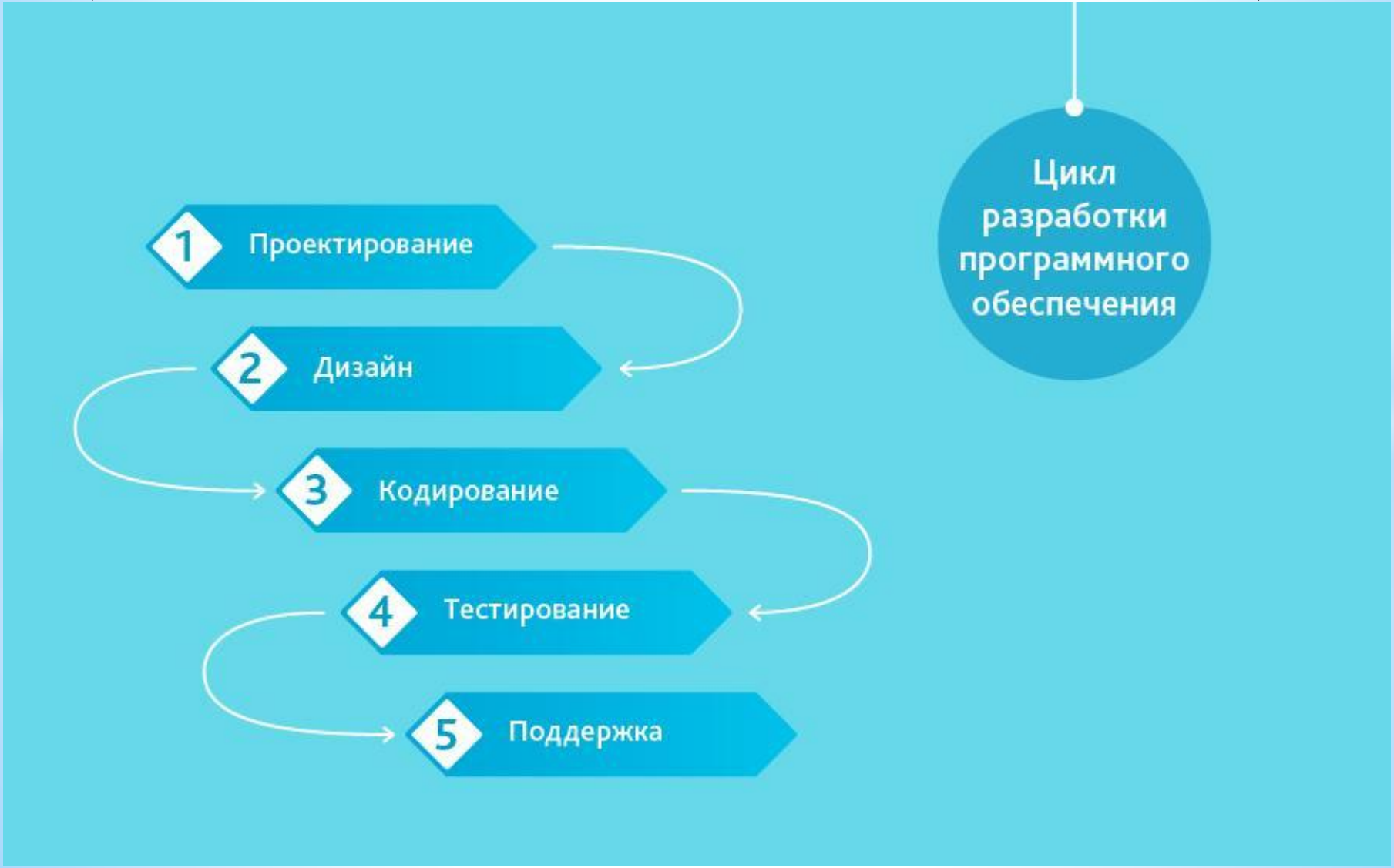
Попарное тестирование (Pairwise testing)

Методологии разработки ПО

Разработка программного продукта знает много достойных методологий — иначе говоря, устоявшихся best practices. Выбор зависит от специфики проекта, системы бюджетирования, субъективных предпочтений и даже темперамента руководителя.



«Waterfall Model» (каскадная модель или «водопад»)



Одна из самых старых, подразумевает последовательное прохождение стадий, каждая из которых должна завершиться полностью до начала следующей.

В модели Waterfall легко управлять проектом. Благодаря её жесткости, разработка проходит быстро, стоимость и срок заранее определены. Но это палка о двух концах.

Каскадная модель будет давать отличный результат только в проектах с четко и заранее определенными требованиями и способами их реализации. Нет возможности сделать шаг назад, тестирование начинается только после того, как разработка завершена или почти завершена.

Продукты, разработанные по данной модели без обоснованного ее выбора, могут иметь недочеты (список требований нельзя скорректировать в любой момент), о которых становится известно лишь в конце из-за строгой последовательности действий. Стоимость внесения изменений высока, так как для ее инициализации приходится ждать завершения всего проекта.

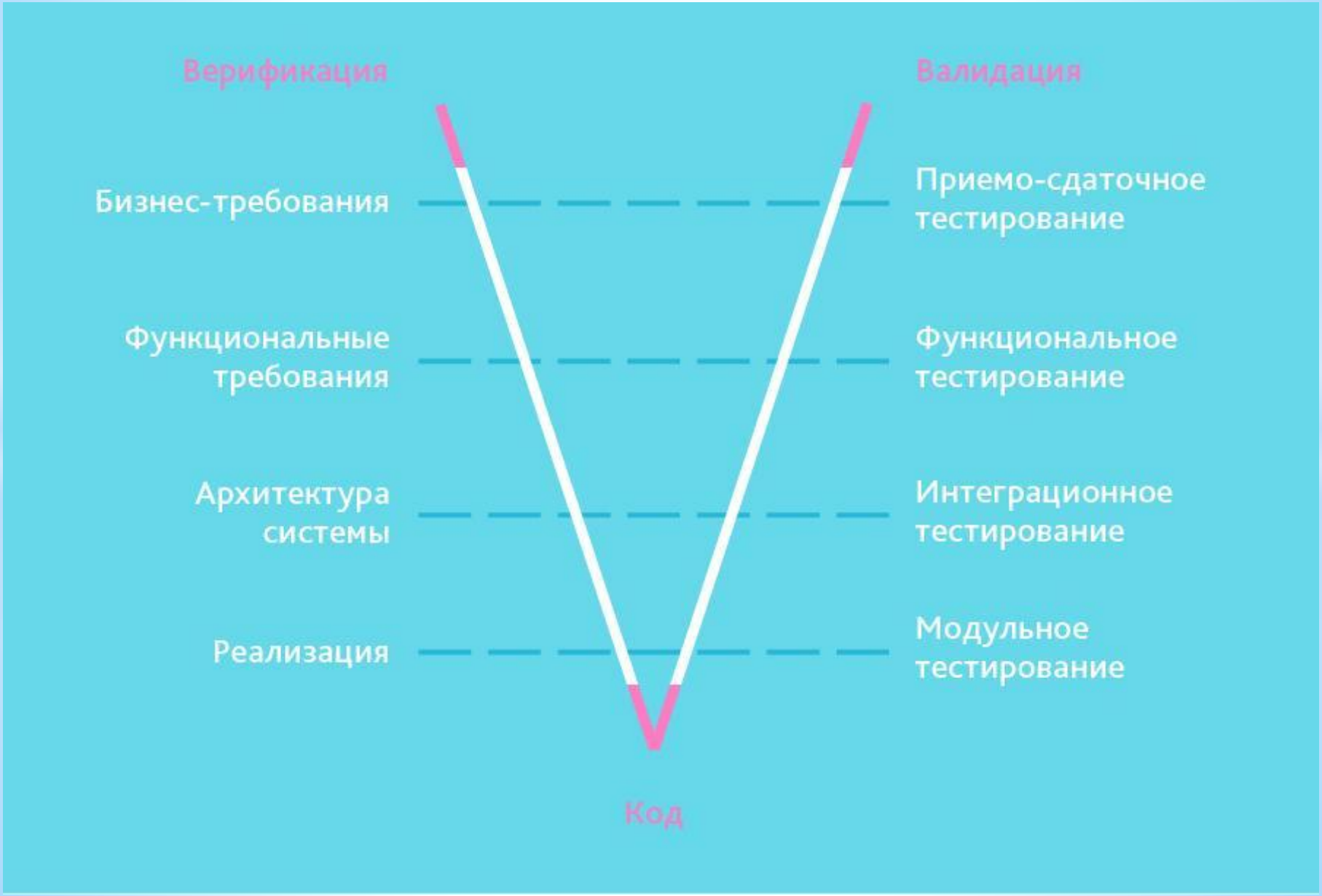
Когда использовать каскадную методологию?

Только тогда, когда требования известны, понятны и зафиксированы. Противоречивых требований не имеется.

Нет проблем с доступностью программистов нужной квалификации.

В относительно небольших проектах.

«V-Model»


Верификация
Валидация
Бизнес-требования
Приемо-сдаточное тестирование
Функциональные требования
Функциональное тестирование
Архитектура системы
Интеграционное тестирование
Реализация
Модульное тестирование
Код

Унаследовала структуру «шаг за шагом» от каскадной модели. V-образная модель применима к системам, которым особенно важно бесперебойное функционирование.

Например, прикладные программы в клиниках для наблюдения за пациентами, интегрированное ПО для механизмов управления аварийными подушками безопасности в транспортных средствах и так далее.

Особенностью модели можно считать то, что она направлена на тщательную проверку итестирование продукта, находящегося уже на первоначальных стадиях проектирования. Стадия тестирования проводится одновременно с соответствующей стадией разработки, например, во время кодирования пишутся модульные тесты.

Когда использовать V-модель?

Если требуется тщательное тестирование продукта, то V-модель оправдает заложенную в себя идею: validation and verification.

Для малых и средних проектов, где требования четко определены и фиксированы.

В условиях доступности инженеров необходимой квалификации, особенно тестировщиков.

«SCRUM»

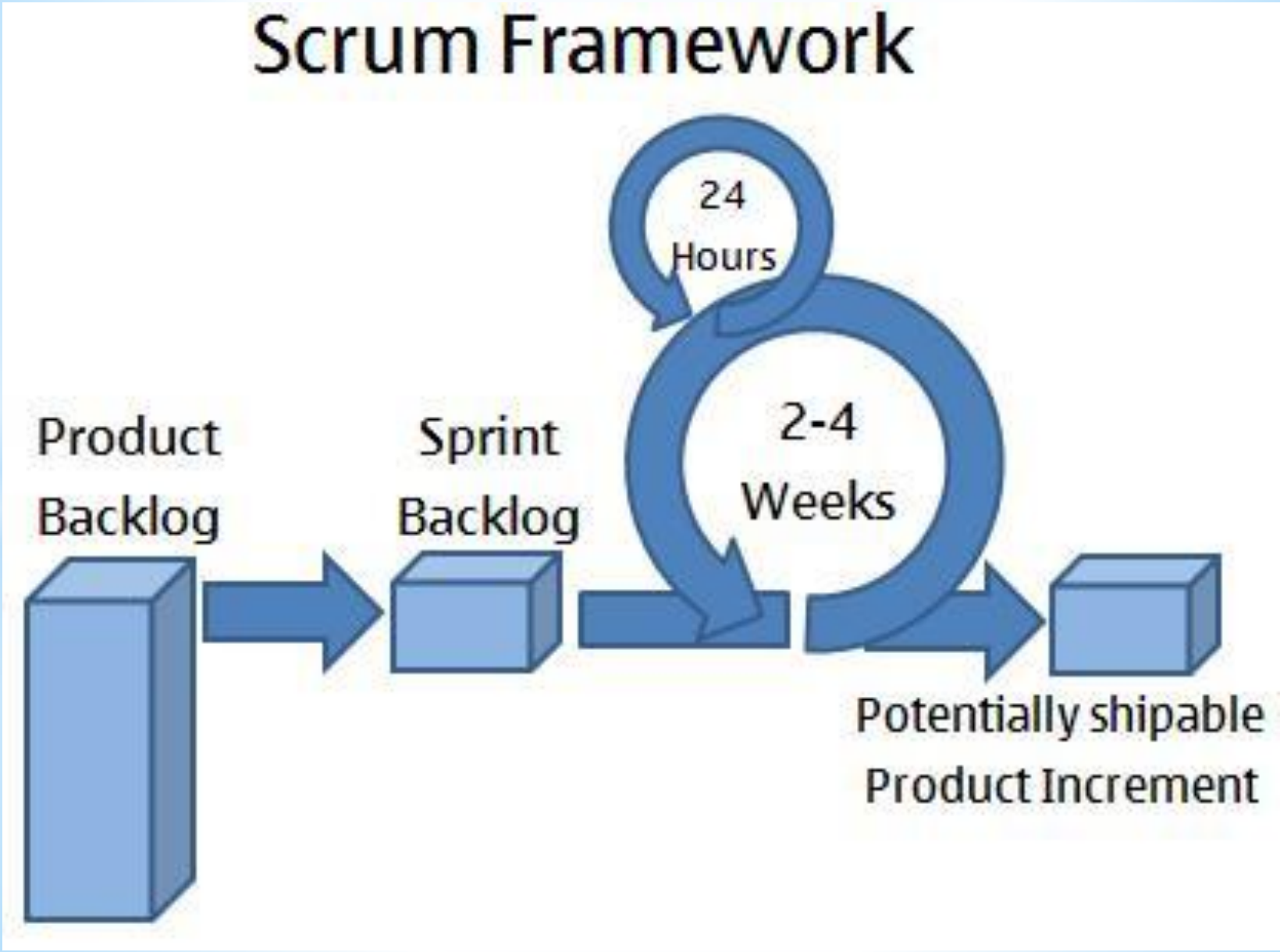
SCRUM — методология, предназначенная для небольших команд (до 10 человек). Весь проект делится на итерации (спринты) продолжительностью 30 дней каждый. Выбирается список функций системы, которые планируется реализовать в течение следующего спринта.

Самые важные условия — неизменность выбранных функций во время выполнения одной итерации и строгое соблюдение сроков выпуска очередного релиза, даже если к его выпуску не удастся реализовать весь запланированный функционал.

Руководитель разработки проводит ежедневные 20 минутные совещания, которые так и называют — scrum, результатом которых является определение функции системы, реализованных за предыдущий день, возникшие сложности и план на следующий день. Такие совещания позволяют постоянно отслеживать ход проекта, быстро выявлять возникшие проблемы и оперативно на них реагировать.

Что такое стори поинты?

Scrum Framework



«KANBAN»

KANBAN – гибкая методология разработки программного обеспечения, ориентированная на задачи.

Основные правила:

визуализация разработки:

разделение работы на задачи;

использование отметок о положение задачи в разработке;

ограничение работ, выполняющихся одновременно, на каждом этапе разработки;

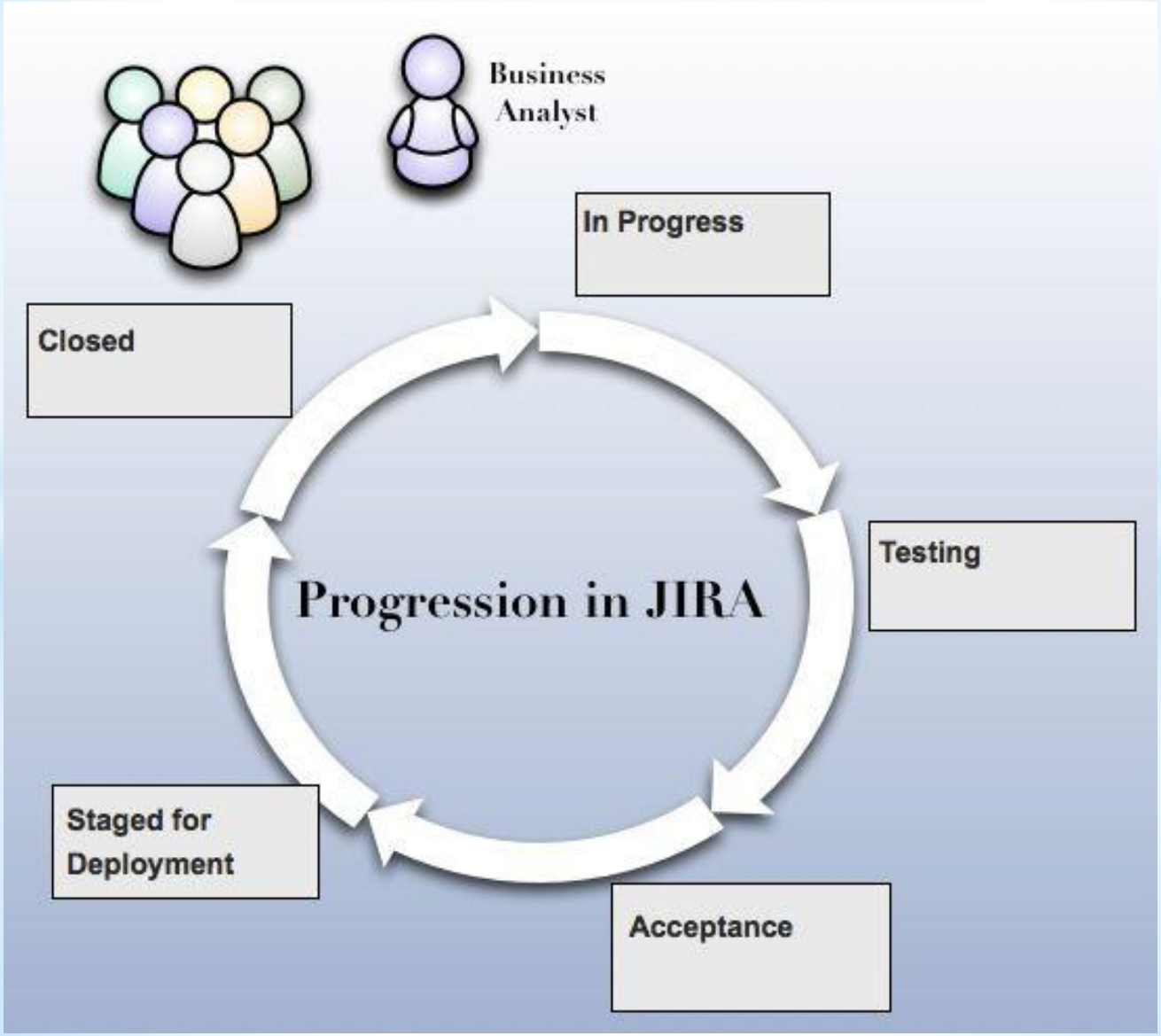
измерение времени цикла (среднее время на выполнение одной задачи) и оптимизация процесса.

Преимущества KANBAN:

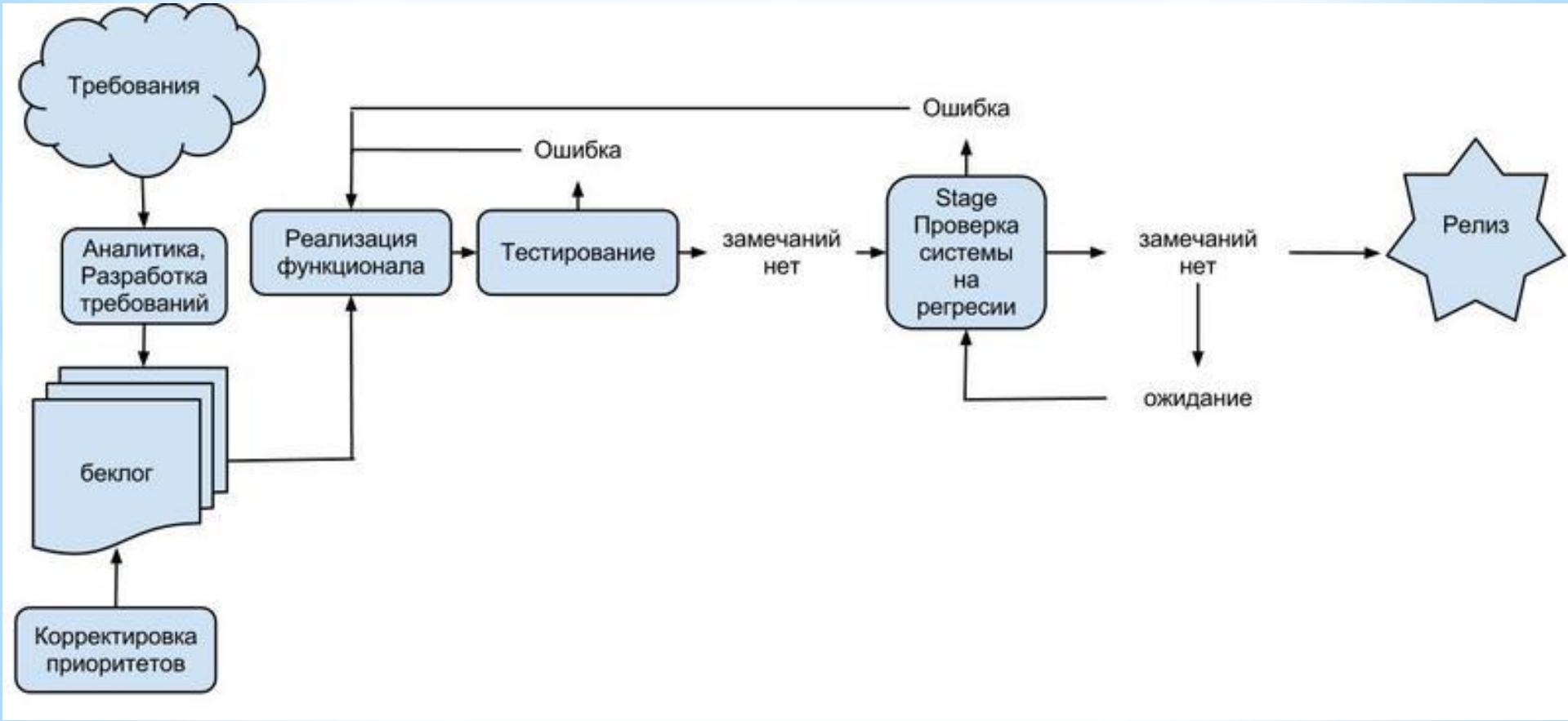
уменьшение числа параллельно выполняемых задач значительно уменьшает время выполнения каждой отдельной задачи;

быстрое выявление проблемных задач;

вычисление времени на выполнение усредненной задачи.


Business Analyst
In Progress
Testing
Acceptance
Staged for Deployment
Closed
Progression in JIRA

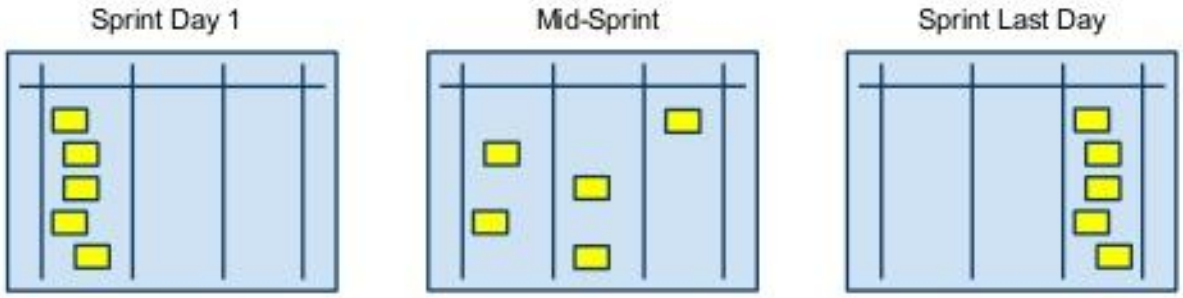
«SCRUMBAN»


Требования
Аналитика, Разработка требований
беклог
Корректировка приоритетов
Реализация функционала
Тестирование
Ошибка
Ошибка
замечаний нет
Stage Проверка системы на регресии
замечаний нет
ожидание
Релиз

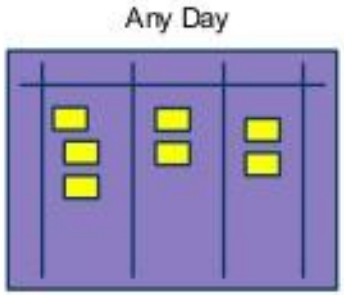
Разница между SCRUM и KANBAN

Scrum vs. Kanban

Scrum



Kanban



TORAK

www.torak.com

Отличия

Scrum	Kanban
Время итерации ограничено	Ограничений нет
Команда обязана выполнить объем	Опционально
Метрика - производительность	Время прохождения задачи
Кроссфункциональные команды	Опционально
Обязательная декомпозиция для завершения в спринт	Ограничений нет
Наличие burndown-диаграммы	Не нужно диаграмм
Ограничение НЗР за спринт	Прямое по операцияс
Оценки задач обязательны	Оценки задач опциональны
Предписаны 3 роли	Нет предписанных ролей.
Приоритезированный Product Backlog	Опционально

Практическое задание:

Команда 1:

- Приложение должно быстро запускаться
- Стартовый экран должен иметь кнопку логина
- Приложение имеет 10 экранов

Команда 2:

- Функция автообновления должна включаться в 11:30
- Результатом выполнения задачи должен быть отчет
- После нажатия на кнопку приложение меняет экран