

group\_419\_qa

Telegram

# ЛЕКЦИЯ 2

## «Работа с дефектами»

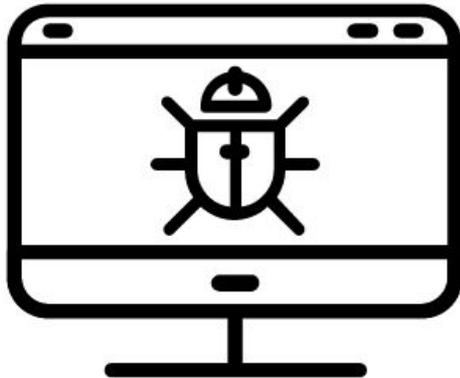


# Содержани

## е:

- Описание и структура дефектов
- Основные ошибки описания дефектов и как их избежать
- Правила выставления критичности

# Что такое дефект?



В IT **дефект** (баг, bug, issue, ticket) — слово, обычно обозначающее ошибку в программе или системе, которая выдает неожиданный или неправильный результат.

# Составляющие дефекта

- **Headline/Summary** = Заголовок
- **Severity** = Серьезность
- **Priority** = Приоритет
- **Description** = Описание
- **Result** = Фактический результат
- **Expected result** = Ожидаемый результат
- **Attachments** = Вложения (прикрепленные файлы)



## Headline

- Краткость – удобство чтения
- Информативность – подчиняется правилу «Где:Что:Когда»
- Точная идентификация проблемы – избегаем слов, типа «неверный», «некорректный»

## Пример:

Логин: кнопка «Войти» становится неактивной при вводе имени > 50 символов

## Severity

- Указывает на серьезность дефекта с точки зрения важности его для **функциональности приложения/конечного пользователя**
- **Показатели Severity:**
  - Blocker (блокирующий),
  - Critical (критический),
  - Major (серьезный),
  - Average (средний),
  - Minor (незначительный),
  - Trivial (несущественный)
  - Enhancement (рекомендация)

# Уровни критичности дефектов

**Blocker** Дефект полностью блокирует работу приложения. Продолжать тестирование при наличии такого дефекта невозможно.



**Critical** Дефект полностью или частично блокирует работу приложения. Продолжать тестирование при наличии такого дефекта невозможно.



# Уровни критичности

**Major** Дефект нарушает нормальную работу одной или нескольких функций приложения, но не препятствует дальнейшему проведению тестов.



**Average** Дефект частично влияет на основные функции приложения, но выполнение сценария в ходе тестирования возможно при минимальных изменениях.  
Графический дефект, значительно



# Уровни критичности

## Дефекты

### Minor

Несущественная функциональная ошибка или дефект графического интерфейса. Исправление незначительно улучшит поведение или выполнение сценария.



### Enhancement

Мелкий дефект, не требующий обязательного исправления, или рекомендация, не предполагающая



## Правила выставления критичности



Уровень критичности	UI/Functional	Блокирует функциональность	Можно продолжать тестировать	Нужны изменения в шагах	Должен быть исправлен
<b>Critical</b>	Functional	Всё	Нет	-	Да
<b>Major</b>	Functional	1+ функцию	Да (кроме поломанной функциональности)	Да	Да
<b>Average</b>	Functional, UI	Нет	Да (кроме поломанной функциональности)	Да	Да
<b>Minor</b>	Functional, UI	Нет	Да	Нет	Да
<b>Enhancement</b>	UI	Нет	Да	Нет	Нет

## Priority

- Указывает на серьезность дефекта с точки зрения его **важности для бизнеса заказчика**
  - Blocker
- **Показатели Priority:**
  - Critical
  - Major
  - Minor
  - Trivial

**Критичность  
(Severity)**

Параметр оценки, показывающий, насколько дефект влияет на нормальную работу приложения. *Тестировщик присваивает дефекту уровень критичности на основании субъективной оценки и внутренних стандартов компании.*

**Приоритет  
(Priority)**

Параметр оценки, определяющий очередность исправления дефектов разработчиком. *Обычно приоритет назначает менеджер проекта, указывая, таким образом, на важность и срочность исправления*

Как вы думаете, бывает ли  
одновременно дефект с  
**ВЫСОКИМ Severity** и **НИЗКИМ  
Priority?**

А наоборот?

## Description+Result

### Стандартная структура:

1. Шаг #1
2. Шаг #2
3. ...

### Результат:

### Пример описания:

1. Открыть приложение <ссылка>
2. Перейти на страницу «Помощь»
3. Обратить внимание на заголовок

**Результат:** Слова в заголовке написаны без пробела. См. приложение 1.png

## **Expected result**

- Указывать, что конкретно ожидается
- Аргументация

## **Attachments**

- Могут относиться к описанию, результату, ожидаемому результату
- Должны иметь пояснения
- Обязательны для GUI дефектов!

# Основные ошибки описания дефектов и как их избежать

## Сокращение инструкции по воспроизведению ошибки:

- Использование сокращений
- Частое применение аббревиатур
- Опускание «маловажных» подробностей



### Неправильно:

1. Открыть СП
2. 5

**Результат:** ошибка



### Правильно:

1. Открыть приложение <ссылка>
2. Перейти на страницу «Помощь»
3. Открыть страницу № 5

**Результат:** Название страницы «Help» не соответствует требованию

## Отсутствие описания ошибочного

*поведения*  
Необходимо указывать, в чём ошибочность  
полученного результата!

### Неправильно:

1. Запустить приложение
2. Нажать кнопку  
«Редактировать»

**Результат:** Форма для  
редактирования появляется

### Правильно:

1. Открыть приложение <ссылка>
2. Нажать кнопку «Редактировать»

**Результат:** Отображается форма  
редактирования, в которой все  
кнопки не активны, что  
противоречит требованиям

## Ожидаемый результат слишком краток либо отсутствует

### Неправильно:

**Ожидаемый результат:**  
смотри спецификацию

### Правильно:

**Ожидаемый результат:**  
Согласно требованию  
раздел «Помощь», пункт 5,  
заголовок страницы  
должен иметь название  
«Помощь».

Используются личные предложения, и не  
делается чёткого вывода, как должен  
быть реализован фикс

 Неправильно:

**Ожидаемый результат:** я  
думаю, что должно быть  
ограничение на минимальный  
размер окна или уменьшение  
размера должно быть  
заблокировано

 Правильно:

**Ожидаемый результат:**  
Уменьшение размера окна  
должно быть заблокировано  
(согласовано с ВА).

**Заголовок не должен содержать сленга!  
Отсылка на приложенный файл к дефекту  
без описания, нет результата.**



**Неправильно:**

**Заголовок:** При  
сворачивании прилагя она  
крэшится

**Результат:** смотри  
аттачмент 5



**Правильно:**

**Заголовок:** Работа приложения  
останавливается после нажатия  
кнопки «Свернуть».

**Описание:**

1. Открыть приложение <ссылка>
2. Нажать кнопку «Свернуть»

**Результат:** Работа приложения  
останавливается, при нажатии на  
кнопку «Развернуть» окно приложения  
не открывается . См. видео в

# «Читатели» дефектов, кто они?

- Заказчик
- Руководители: руководитель разработки, руководитель тестирования
- Команда разработки
- Команда тестирования
- Команда аналитиков



## Кто, что, для чего читает?

- **Заказчик** – читает **заголовок** дефекта

**Цель** – понять какие в проекте существуют проблемы

- **Руководитель разработки** – читает **заголовок** дефекта

**Цель** – понять кому на исправление нужно отправить дефект

## Кто, что, для чего читает?

- **Разработчик** – читает **все**  
**составляющие** дефекта

**Цель** – понять детали для исправления  
дефекта

- **Аналитик** – в зависимости от ситуации  
может читать **различные**  
**составляющие** дефекта

**Цель** – понять «масштаб бедствия»

## Кто, что, для чего читает?

- **Тестировщик** – читает **все составляющие** дефекта

**Цель** – воспроизвести дефект и проверить исправление

- **Руководитель QA** – читает **все составляющие** дефекта

**Цель** – составление отчетов, контроль работы команды 😊



**TerNerss**

13.09.2015 в 16:30

★★☆☆☆ Ниже среднего

Почему-то не смог добавить в корзину больше одного товара...  
Что за фигня?!



**Skalolazka123**

13.09.2015 в 16:56

★☆☆☆☆ Жуть!

Да-да, та же проблема - при указании количества товара  $> 1$  почему-то не нажимается кнопка "Добавить в корзину"



**golemgol**

13.09.2015 в 22:14

★☆☆☆☆ Жуть!

Причём не работает только для USB накопителей, в остальных разделах каталога всё норм.  
Разберитесь, пожалуйста!

**Headline:** Каталог: USB: кнопка «Добавить в корзину» не нажимается при указании количества товара больше 1 штуки

**Severity:** Average

**Description:**

- 1. Открыть сайт onliner.by
- 2. Перейти в «Каталог»
- 3. Открыть «USB накопители»
- 4. Выбрать любой USB накопитель
- 5. Указать количество больше 1 шт. (например 2 шт.)
- 6. Нажать кнопку «Добавить в Корзину»

**Result:** кнопка не нажимается, добавления в корзину не происходит

**Expected Result:** кнопка должна нажиматься, товары должны быть добавлены в корзину

**Спасибо за**  
**внимание! Жду**  
**Ваших вопросов**

