



まだまだ

氏名:	つのだ
SNS:	@imfnd
所属:	
分野:	開発

今回から WACATE 実行委員として参加することになった つのだ です。

私は WACATE には過去 3 回参加しました。ソフトウェアテストに関することも、それ以外もとても勉強になったと思っています。

締め切りまであと少しですが、参加しようかどうか迷っている方は是非参加してみてください。

さてさて、今回のテーマは「WACATE2017 夏 ~技法はいつもひとつ(とは限らない)~」です。メインで扱うのはテスト設計技法です。

皆さんテスト設計技法を問題なく普段から使えているでしょうか？

テーマでも書いてありますが、テスト設計技法はいつも一つとは限りません。ソフトウェアテストの JSTQB のシラバスにもこんな事が書いてありました。(今気がついた)

“ときには、技法を組み合わせることでテストケースを作成することがある。

たとえば、デシジョンテーブルで識別される条件が、条件を満たすための複数の方法を発見するために、同値分割法の対象になることがある。

(略)

適用する特定の技法を選択する場合、テストアナリストは、技法の適用、制限／注意事項、およびテストの目標を、カバレッジと検出すべき欠陥の観点から考慮する必要がある。状況によっては、「最善」の技法が 1 つではないことがある。”

これはアドバンスドレベルのテストアナリストのシラバスです。

テスト設計技法はソフトウェアテストの本は大体書いてありますし、読んだら大体分かった気がします。しかし、自分がどう考えて、どういう目的でそのテスト設計技法を使ってテストケースを作成したのかということを他人にしっかり説明できるでしょうか？私はまだまだ出来る自身はありません。

7ワークは現在鋭意準備中ですが、この WACATE という場を使って存分に議論してもらえたらと思っています。