

WACATE マガジン Magazine Vol.39

🍀ご挨拶🍀

WACATE-Magazine をご覧の皆様、こんにちは。
WACATE-Magazine 編集部です。

朝方と夜はまだ涼しいものの、
晴れると抜けるような青さの空ですね。
今年の夏も熱くなりそうです。



とゆうワケで募集開始しました
WACATE2012 夏！
まだまだ絶賛募集中でございます！

今号は WACATE 初心者のための情報満載！

WACATE-Magazine vol. 39,
はじまるよー！

🍀お品書き🍀

【特別企画】

WACATE 初参加者のための予備知識
WACATE を楽しむポイント

【リレーコラム】

Software Test Topics

【雑談すべしやる】

てすバナ語るっcha!

【リレーコラム】

WACATE-Blog 出張所

【連載】

源太郎のソフトウェアテスト占い

【連載】

今月の STAR☆

【あとがき】

🍀WACATE Topics🍀

WACATE2012 夏 募集開始！

2012/06/30~07/01！！

申し込みは[コチラ](#)

WACATE2012 夏 テーマ決定！

詳しくは[Web](#)で！

次回のてすバナは

6/2[Sat]ですよ！

WACATE 直前
特別企画！

WACATE 初心者のための予備知識



WACATE を楽しむポイント

こんにちは。Magazine 編集部です。
WACATE まで1ヶ月前を切りましたが、参加申し込みはもう済んでいますか？
5月28日(月)の締め切りが、1週間延びました。
6月4日(月)までお申し込み可能ですので、まだ迷っている方は是非ポジペを書いて申し込みをしましょう♪

ところでみなさん、実は今回、WACATE が何と10回目を迎えるんですよ♪
気づけば5年は続いている計算になりますね。
おめでとう！10回目！（パチパチパチ☆）

ということで、記念企画？！なんて言うところと大げさかもしれませんが、WACATE 初心者さんのために「WACATE 初参加者のための予備知識」と題して、WACATE 参加者の視点から、WACATE を楽しむポイントをご紹介します。



「合宿参加にあたってどんな準備をしたらいいのか？」
「何を持っていくといいのか？」
「どうやってマホロバに行けばいいのか？」

そういった疑問や不安でいっぱいな初心者のあなたも、これを読むことで雰囲気味わうことができたらいいな^^と願っています。

合宿前の準備

■まずは各自で予習をしましょう。

<http://wacate.jp/2012/summer/program.html>
WACATE のHPに公開されているプログラムページの【参考文献】を事前に予習しておきましょう。

当日のワークショップを進める上で予備知識になります。

予習は義務ではありませんが、当日意見を交わす時に用語がわからなかったり、ついて行けなくては折角参加したのに悲しいですよ。

少なくとも最低限のキーワードは抑えておきましょう。

■予習会を見つけたら参加しましょう

WACATE ファン (WACATE をこよなく愛する参加者) が有志で行う予習会を見つけたら参加するといいでしょ。

予習会開催情報は SNS に書かれることがあるので、チェックしておきましょう。

既に予習会が終わっていたとしてもがっかりしないでください。

SNS で自己紹介や質問をしたりすれば、リプライが返ってくる場合があります。

有志による予習会は合宿のテーマから気になることを聞いてみる場になります。

一人で予習が進まなくて質問したい事などを議論すると、合宿までのモチベーションも上がりますよ。

さて、今回は企画されているでしょうか。

■合宿参加前のおすすめ (SNS 登録と Twitter アカウント取得)

WACATE-SNS への登録は済んでいますか。

WACATE-SNS は WACATE 参加者であれば誰でも登録可能な SNS になります。

毎回合宿のコミュニティが用意されていたりするので、是非不安なことがあれば書き込みましょう。

きっと常連さんが優しくアドバイスしてくれると思います。

先にご紹介した予習会の告知も SNS で行うことがあるので、登録しておいて損はありませんよ。

SNS 登録案内は合宿申し込み完了後、WACATE 実行委員の方からメールでお知らせされていると思いますので、早速登録しておきましょう。

それから Twitter アカウントは既に持っていますか？そして WACATE の Twitter アカウントがあることをご存知でしょうか。

【@WACATE_PR】では WACATE の情報を配信しているので、見つけたらフォローしておきましょう。

是非 Twitter アカウント持っておくことをお勧めします！

事前に意見交換をしたり、親睦を深めるのにも役立つが、何より当日何かあった時に、便利です。

■前夜祭に参加しましょう

WACATE 実行委員が毎回準備している前夜祭に参加してみましょう。

前夜祭の参加申請はWACATEのHP上に掲載されているので、チェックしてみてください。

これは合宿当日に受付時間が早くて移動と現地入りが困難だったり、合宿が始まる前に親交を深めたい人向けに用意されています。

前泊料金は別途かかってしまいますが、大部屋にみんなで集まって、飲み物やつまみを片手に自己紹介をしあったり、交流を楽しむ場になります。

特に勉強をするイメージではないので、気軽に参加してみてください。

また平日の業務でお疲れな方はそのまま部屋で休んでしまっても大丈夫ですよ。

怒涛の2日間に備えて、英気を養うのもいいでしょう。



■合宿参加の持ち物

参加申請の際に申請登録フォームで「ノートPCの持ち込み有無」には触れていますが、実際何を持っていったらよいか分からない人も多いため、どんなものを持ってくると良いか、リストにして見ましたので参考にしてください。

□参加費用

□交通費

□名刺（個人名刺もOK）

（休み時間等で名刺交換をしましょう）

※中には個人名刺を作ってくる参加者もいますよ。Twitter アカウントやFacebookのアカウントなどを載せて、自己紹介するのがいいでしょう。言葉だけの自己紹介よりも印象に残るはずなので、名刺がない場合は手書きのメモなどでアピールするのもいいですね。

□ノート

□筆記用具

（ワークショップなどで、書き直しができるフリクションペンは使い勝手がよいのでおすすめです。↓

<http://www.pilot.co.jp/friction/info/>

□参考資料

（【参考文献】に紹介されている図書を持っていくと調べ物に役立ちます）

□羽織り物

（意外と会場の空調は効いていますので、冷え性の方にはおすすめします）

□常備薬

□ノートPC

（アダプタ等もお忘れなく）

□延長コード

（合宿会場では延長コードが用意されていますが、各宿泊部屋のコンセント数は多くはありませんので、必要な方は持参してください）

□眼鏡やコンタクト

（必要な方はお忘れなく。当日の座席は決まっていますので移動は簡単にはできませんので、ご注意ください）

□携帯・スマホ・PHS

（充電器もお忘れなく）

□寝間着やジャージ

（浴衣は用意されていますが、肌蹴るのが怖い方はご持参ください）

□着替え

□A4サイズが入る手提げバッグや小さめのバッグ

（旅行かばんとは別に、貴重品などを入れて持ち歩けるバッグがあると便利です。またポジペ集を持ち歩くために、A4サイズが入るものをお勧めします）

概ね必要と見られるものが書かれていますが、各自で要不要は振り分けてください。

ちなみに以下のアメニティは宿泊する部屋にありますので、ご心配なく！

【バスタオル・フェイスタオル・歯ブラシ・浴衣・シャワーキャップ・剃刀・ドライヤー。】

合宿当日のあれこれ

■当日のルート

WACATEの会場であるマホロバまで、最寄り駅の「三浦海岸駅」からの徒歩ルートを紹介します。WACATE-Magazineのカメラマンが撮影した写真付なので、公式HPより分かりやすいですよ。

心配な方は印刷をして持って行きましょう。

特に女性にはお勧めします。

地図を見てもらえば分かりますが、道中に「登り坂」が存在します。急勾配ではありませんが、持ち物は**キャリーケース**で移動できる方が**楽ですよ**。

また**集合場所は「別館」**になります。「本館」ではありませんので、くれぐれもご注意ください。

Route for Maholova-Minds

ここでは、WACATE の会場であるマホロバ・マインズ別館までの道のりをご紹介します!!

1. スタート地点の三浦海岸駅。改札を出て左斜め前にはマホロバ・マインズの本館が見えます。これを目印にレッツらゴー!

2. ここが最初の分岐点! 路地の入り口をよ〜く見てみよう!!

3. 路地の入り口にはマホロバ・マインズの看板が!! 地図も載っているので確認しよう!! この路地に進入します。

4. 第2の分岐点。T字路を右に向かいます。というか、右前にはマホロバ・マインズの本館が既にみえています!!

5. 第3の分岐点。ここで左折すると心臓破りの坂が現れる!! 日頃の運動不足を実感しますw

6. 坂を上りきると、目印にしてきたマホロバ・マインズの本館に着きます。しかし、ゴールは別館!! ここは素通りしてまっすぐ進みましょう!

7. 最後の分岐点!! ここを右折すればゴールは目前!!

8. どうとうゴールのマホロバ・マインズ別館。お疲れ様でした!!

Goal

Start

城ヶ島・三崎方面
三浦海岸
マホロバ・マインズ
別館
本館
上宮田団地
スルガ銀行
農協
京急ストア
交番
バスターミナル
湘南信用金庫
和光庵
花専科
洗車場
マクドナルド
出光GS
南下浦郵便局
セブンイレブン
国道134号線
城ヶ島三崎
剣崎方面
湘道上宮田
金田・三崎港線

※パソコン落とさないよーに気をつけてネ!(笑)

(地図作成:やまさき、写真撮影:コヤマン)

■当日の受付

マホロバの別館が会場になります。
別館に入るとすぐに WACATE 実行委員が受付に
いるのが確認できるかと思えます。
ここで参加費を「現金払い」でお願いします。
お釣がないようにして貰えると助かります。

ここでネームプレートと合宿資料となる冊子
が手渡されます。
また受付では会場が何階か? 「フロア数」と「会
場の座席番号」を聞いておきましょう。

資料を受け取ったらそのまま左手にあるエレ
ベーターで会場に向います。

■セッション開始まで暫しお待ちください。



会場に入ると上着を掛けられるハンガーラック
が部屋の何処かにありますので、そこにキャリ
ーケース等置いておくことができます。大きな荷
物はそこにおいて置きましょう。

セッションで使う筆記用具とノート PC や参考
資料、貴重品は予め出しておくといいです。

ここで活躍するのが持ち物リストに書いてあ
った手提げバッグになります。
これらを持ち運ぶのに便利です。また個別に小
さめのバッグやウェストポーチ等があれば、貴重
品はそれらに入れて常に携帯しておきましょう。
万が一盗難等の被害にあっても、自己責任とな
りますので、置き忘れ等に気をつけてください。

また名刺も携帯しておきましょう。挨拶したい
時に、すぐ出せると便利です。
もたもたしているとチャンスを失いますよ。休
憩時間等、ちょっとした間に名刺交換をして、仲
間の輪を作りましょう。

持ち物の準備ができた次は座席です。
各テーブルに番号が既に置いてありますので、
受付で聞いた同じ番号のテーブルに着席しまし
ょう。

会場前方にあるホワイトボードにもテーブル
の配置が描かれていますので、確認しておいてく
ださい。

どうしてよいかわからないことがあれば、スタ
ッフの実行委員に聞いてみましょう。

「STAFF」と書かれた赤いネームプレート为首
から掛けているのが、WACATE 実行委員になりま
す。



開始までに時間がある場合は、受付で貰ったネ
ームプレートに名前を書いてお待ちください。

名前はペンネームでも良いですが、ポジペ (ポ
ジションペーパーの通称) に記した名前を書いて
おくといいですよ。

受付で渡された資料の中に、貴方が事前に提出
したポジペが綴じられた「ポジションペー
集」があるはずですよ。

自分のページを確認しておきましょう。

それでもまだ時間が余ってしまった場合には
ポジペ集を眺めておくといいです。

開始時刻までに続々と人が集まるはずなので、
同じテーブルの人同士で先に挨拶してもよいで
すね。

■セッションについて



開始時刻になると実行委員による開会の挨拶
が始まり、いよいよ合宿スタートになります。

細かいセッション内容については次号詳細が
明らかになりますので、お楽しみに♪

今回はさらりと簡単な流れをご紹介します。

まずは、

◆オープニング

開会の挨拶や、合宿の諸注意が連絡されるので
良く聞いておきましょう。

◆ポジションペーパーセッション

ここではポジペ集を使って、これから合宿でお
世話になる参加者同士での挨拶を行います。

そのためにも事前に自分のポジペは確認して
おくといよいでしょう。

ここで使うポジペは単に挨拶に使うだけでは
ありません。

既にプログラムに公開されていますが、「豪華
な副賞付きのポジションペーパー3賞」というもの
があります。

3賞についてはオープニングでも説明されま
すが、この3賞のうちの1つは参加者の投票で決
まります。

そういう訳で時間があればポジペ集を眺めて
おくといよいでしょう！

2日目のお昼に投票が行われるので、それまで
に「これはっ！」と思うものを見つけておきま
しょう。

合宿中はセッションやワークショップで中々
ゆっくりとは確認ができませんよ。

◆お昼休み



会場である別館から本館に移動する必要があ
りますので、貴重品の管理だけはしっかりするよ
うにしましょう！

またこの時間帯で SoftwareTestingManiaX が、
会場で頒布されるはずですよ。

「SoftwareTestingManiaX (通称 ManiaX)」と
は「さーくる WACATE」が発行しているソフトウ
ェアテストの同人誌のことです。

国内外の著名人が思いの丈を書く同人誌であ
り、書店に並ぶような本では書けないマニアな内
容になっています。

年に数回しか頒布していない(もちろん書店に
はない)レアな同人誌です。

既に Vol.6 まで発行 (2012 年 6 月時点) され
ていて、ソフトウェアテストの色々な話が詰まっ
ていますよ。

頒布中は「見本誌」も展示されているので、ま
ずは手に取って中身を見ることをお勧めします。

WACATE 以外では、夏冬のコミケ (当選してい
れば) と JaSST 東京でしか手に入らないので、
遠方からの参加者はチャンスですよ！



◆ワークショップ

ワークショップは座席のグループで行うこと
が多く、大体 5 名~6 名で 1 チームを作ります。

流れとしては、まず個人ワークとして課題に取り
組み、その後にチームでディスカッションをし
ながらグループワークを進めていきます。
たくさんの人の話を聞くのも、自分の意見を聞いて
もらうのも、両方楽しむのがポイントですよ！



◆招待講演

今回は ASTER の辰巳敬三氏が ICST2012 に参加した体験談をお話いただけることになっています。組み合わせテストのワークショップに参加された時のお話が聞けますよ。

今年はモントリオールで開催された ICST を、もちろん日本語でお話されるので、世界の動向に注目してみましょう。このチャンスを見逃す手はありません！

◆ディナーセッション

「ディナーセッション」と聞いてどんな勉強をするのか？と気になる初参加者も多いはず。

ここでは夕飯（三浦海岸の海産物）に舌鼓を打ちながら、参加者同士の交流をする場になります。



特に勉強をするわけではないので、ノート PC や筆記用具は不要ですよ。

セッション中は準備や講師で忙しい実行委員の方も、参加者と触れ合える場になっていますので、是非実行委員とお話してみると良いでしょう。

合宿の感想なども直接伝えることができますし、実行委員のお仕事について聞いてみてもいいですね。

ディナーセッションは（一部を除いて）特に座席の指定はありませんので、セッション中に話せなかった参加者と隣り合わせになるといいですよ。

またここでのポイントとしては、荷物にならなければポジベ集を持ってくるといいでしょう。

ここで初めて会話する参加者がどんな方なのか、ポジベ集の何ページ目なのかをチェックしながらお話しするといいでしょう。

◆夜の分科会



ディナーセッションが終わると、次は夜の分科会になります。

「夜の分科会」会場に移動する道中に、売店で各自飲み物やおつまみを購入しておきましょう。

移動中は他の宿泊客の方もいらっしゃるので、大声で騒いだり迷惑行為になることはしないでください。

夜の分科会では飲み物やおつまみを片手にアツクソフトウェアテストについて参加者が好きに語らうフリースタイルの座談会になります。

またいい話が聴けるかもしれませんので、Xモの準備があるといいでしょう。

ディナーセッション後、一旦部屋に戻って準備してくることをお勧めします。

夜の分科会ではいくつかのテーマが用意されています。

ディナーセッションの終わりにテーマが発表されますので、何処に行くか決めておきましょう。

また最近では突発で参加者がテーマを持ち込む場合もありますので、毎回何処に行くか迷うところですね…

もちろん一箇所にずっと留まる必要はありませんので、いろんなところを「はしご」してもいいでしょう。

初参加で何処に行くか決められない場合には「初心者さんいらっしゃい！」なグループを見つけてみましょう。

おそらく実行委員がオーナーを務めているはずですよ。（現在、未確認情報ですみません…）

日頃どんな仕事をしていて、どんな悩みがあるかを話し合うグループになりますので、気軽に参加できると思います。

もちろんコアなテーマのグループに行ってもいいですね。

またその場でテーマを掲げて、語りたい同士で集まるのも良いでしょう。語りたいテーマがある場合は、実行委員にご相談ください。

WACATEは参加者全員で作り上げるものです!!

◆夜の分科会スピンオフ

夜の分科会自体は時間を区切っていますので、時間になれば解散となります。

但し全然話したりない参加者は、何処かの部屋に集まってスピンオフ会をしていることがあります。

ここからは各自の責任なので、館内で大騒ぎしないようにしてくださいね!

また夜更かししすぎると翌日のセッションが辛くなりますので、ほどほどに…。

◆2日目の朝



2日目のセッション開始前には各自部屋から身支度をして、荷物を持って会場に集合します。

1日目の朝と同じ場所に荷物を置いておきましょう。

セッション開始までに時間がある場合は、ポジペ投票箱へ投票しましょう。

投票受付は2日目のお昼休みまでです。

朝時間があるうちに済ませておくことをお勧めします。

◆2日目のお昼

1日目と同じ本館に移動します。

ポジペ投票箱はお昼休みがラストチャンスになりますので、早めに済ませて投票箱へ急げ♪

◆クロージングセッション

今回はなんと、あの組み合わせテストツール「PictMaster」の作者である、岩通ソフトウェアの鶴巻敏郎氏が登壇されるみたいですね!
日本で組み合わせテストと言ったら、PictMasterの鶴巻さん、HAYST法の秋山さん、そして直交表の辰巳さんというほどのお方です。

そのうち2名の方に来ていただけるとは…今回のWACATEはなんとも豪華!

組み合わせテストについての熱い想いが聞けるかも知れませんね♪

◆クロージング

怒涛の2日間を振り返っての実行委員の挨拶や、待ちに待った「豪華な副賞付きのポジションペーパー3賞」の発表があります。

ドキドキしながら発表を待ちましょう。

また受賞者のコメントや受賞理由の説明もありますので、次のWACATEに向けて参考にしたりするといいでしょう。

閉会後は、別館のロビーに出てみんなで記念撮影になります。会場に留まらずに身支度を済ませて1Fへ移動しましょう。

またロビーで待つ間は、他の宿泊客の迷惑にならないように端に寄って待っててください。

出入り口を塞がないようにお願いします。

記念撮影が終わると、解散となります。



■後夜祭に参加しましょう

基本的には2日間の合宿が終了すると現地解散となりますが、WACATEファンによる後夜祭が企画されていることがあります。

「横浜」や「新横浜」界隈が多いようですが…果たして今回はあるのでしょうか。

合宿後の振り返り

■合宿の振り返りをしよう

合宿で学んだことをそのままにしているのは勿体無いですよ！

当日にメモしたものを整理して、もう一度参考文献を読み返すなどをしていいでしょう。

参加前と後で知識の深さが変わっていることを体感できると思います。

またわからないことが出てきたら、SNSなどで質問をしてみるといいです。

SNSの日記や自身のブログなどでアウトプットを出してみるのもいいでしょう。

そして是非、合宿で身につけた知識を業務で活かしてみましょう。どうやってアウトプットしたら良いか考えて工夫してみるといいですね。

また体験をもとに社内勉強会を開催するのもお勧めです！他者に説明することで、より理解が深まりますよ。

■復習会(振り返り)を見つけたら参加しましょう

参加者同士でどういう気づきがあったのか、合宿で語り足りなかったことを振り返る場「復習会(振り返り会)」をWACATEファンで企画していることがあります。

日本各地で参加者が企画して振り返り会を行っていることがあるようです。

参加者同士で積極的に振り返り会を企画するのもいいですし、近くに仲間がいなくて難しい場合は、自分ひとりで振り返ってもいいんですよ。

復習会の情報もSNSに書かれることがあるので、チェックしてみてください。

■WACATE-Magazineで振り返りましょう

毎回WACATE後はWACATE-Magazine編集部で記事を書いています。

当日どんなセッションがあったか、どれだけ楽しい合宿だったのかを伝え、自慢しています。

合宿直後のMagazineを楽しみにしててください。

それを読みながら懐かしい思い出に浸りつつ、合宿を振り返るきっかけとして貰えれば幸いです。

おまけ

■WACATEに参加するとよいこと

WACATEに参加するエンジニアはアツいハートを持っています。

自ら学ぼうとする意欲がとても溢れているのです。

WACATEを通して知り合った仲間は、日本各地の勉強会やシンポジウムにも参加していたり企画をしていたりしますので、ここでの仲間が増えたと、そういった場でもばったり会うことがありますよ。いろいろな人を通じてさらに知り合いが増えて行きます。

外の世界へ踏み出す一歩にWACATEがあります。そこで多くの仲間を作り、まだ見ぬ世界へ一緒に踏み出しましょう。

沢山仲間も増やすことも、楽しむための大切なポイントですよ♪



さて、特集記事は以上になります。

如何でしたでしょうか？シミュレーションできましたか？

では合宿当日にまたお会いしましょう！

書いた人：WACATE-Magazine編集部

Software Test Topics

当番：上田 卓由 (Magazine 編集部)

こんにちわっす
上田です♪♪♪

WACATE2012 夏の募集が始まってますね!!!
今回もセッションやら企画盛りだくさんでアツーい二日間
にしますよ!

いっぱい勉強したり、交流したり、議論しちゃいましょー
^^

あ、それと、WACATE は今回で記念すべき 10 回目っ!!!
月日が流れるの早いですね
ってことで、ポジションペーパーを書き上げて、余裕をも
って応募しましょー^^

そんなわけで、書籍やイベントなどのお役立ち情報をみな
さまにお届けしていきたいと思ひます ^^

【PDF】 Quality One 2012 年 5 月号
<http://juse-sqip.jp/qualityone.html>

Quality One 最新号です。

【勉強会】小 warai (関西ソフトウェアテスト勉強会)
<http://kokucheese.com/event/index/37494/>

日時：2012 年 06 月 27 日 (19:00~21:00)
場所：デジタル・インフォメーション・テクノロジー株式
会社
(大阪府大阪市西区江戸堀 1-5-16 肥後橋 MID ビル 3F)
参加費：無料
定員：25 人 (先着順)
申し込み：2012 年 05 月 13 日 00 時 26 分から 2012 年 06 月
27 日 19 時 00 分まで

WARAI (関西ソフトウェア勉強会) の縮小版である小 warai
のお知らせです。
勉強会のテーマは「テスト設計」を「説明+ニミワークシ
ョップ」という形式で行われるようですよ。
定員は 25 名で、先着順とのことですので、お早めに^^

【イベント】WACATE2012 夏 前夜祭
日時：2012 年 6 月 29 日 20 時から
場所：マホロバマインズ三浦

WACATE の前夜祭の告知ですー。
ちょっとまだ募集は行っていませんが、近日中に募集を行
いますよ^^
WACATE ブログや Twitter を要チェックですわ!!!

さてさて、今号は、WACATE2012 夏の開催前ということで、
プログラム概要に掲載されている参考書籍の他に「こんな
のも読んでおくといいかも!」という書籍をご紹介しますー

【書籍】知識ゼロから学ぶソフトウェアテスト
<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4798107093/wacate-22/ref=nosim>

著者：高橋寿一
価格：2,520 円, 出版社：翔泳社
ISBN-10:4798107093
ISBN-13:978-4798107097
発売日：2005 年 2 月 18 日

【書籍】はじめて学ぶソフトウェアのテスト技法
<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4822282511/wacate-22/ref=nosim>

著者：リー・コーブランド
翻訳：宗 雅彦
価格：2,520 円, 出版社：日経 BP 社
ISBN-10:4822282511
ISBN-13:978-4822282516
発売日：2005 年 11 月 3 日

【書籍】ソフトウェア技法ドリル-テスト設計の考え方と実際
<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4817193603/wacate-22/ref=nosim>

著者：秋山 浩一
価格：2,940 円, 出版社：日科技連出版社
ISBN-10:4817193603
ISBN-13:978-4817193605
発売日：2010 年 10 月

【書籍】ソフトウェア・テストの技法 第 2 版
<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4764903296/wacate-22/ref=nosim>

著者：J. マイヤーズ、M. トーマス
著者：T. バジレット、C. サンドラー
原著：Glenford J. Myers, Todd M. Thomas
原著：Tom Badgett, Corey Sandler
翻訳：長尾 真, 松尾 正信
価格：3,360 円, 出版社：近代科学社
ISBN-10:4764903296
ISBN-13:978-4764903296
発売日：2006 年 8 月

【書籍】ソフトウェア・テスト PRESS 総集編
<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4774147338/wacate-22/ref=nosim>

著者：ソフトウェア・テスト PRESS 編集部
編集：ソフトウェア・テスト PRESS 編集部
価格：2,594 円, 出版社：技術評論社
ISBN-10:4774147338
ISBN-13:978-4774147338
発売日：2011 年 7 月 15 日

このコーナーでは、書籍やイベントの情報を募集していま
す。
例えば、「来月勉強会とか OFF 会とか開催するんだけど掲
載してくれない?」といったものでも OK です。
開催地も、日本全国津々浦々、どこでもかまいません。
情報をお待ちしております m(_)_m

ぽじゃま★パーティー

てすバナ語るっcha

■「そういえば、投稿戦士以外に

WACATE ファンの発信方法ってないよね・・・」

「ないなら創ってしまえばいいじゃない！」

↑ということっ☆

だいたい月1回の割合で、チャットルームを開設していま〜す♪

投稿戦士以外のカタチで読者など WACATE ファンが関われるイベントとかできないかなあ？・・・という案から、チャットで座談会(分科会出張所的なもの)を開催したらいいんじゃないかなあ・・・という話になりました。

その都度テーマを決めてみんなで語り合おう！という企画です。チャットの内容は Magazine に掲載します！

■ルールは今のところ以下のとおりだよ！

(ひとつ加えました・・・)

其の壱：

チャットの内容は WACATE-Magazine に掲載される前提です。したがってログを保存させていただきます。掲載可能な名前を Skype にログインしてくださいね^^ もしオフレコの発言がありましたら、その際に明確にしてください！なお、全部オフレコっていうのは受け付けませんっ！！www

其の弐：

テーマに沿った発言をしよう！(できるだけ・・・) 毎回テーマを決めます。そのテーマから大きく外れないようにご協力願います。オーナーが沈黙し始めたらそれは脱線復旧のチャンスを狙っていると察しましょうwww

其の参：

悪口や誹謗中傷の類はダメよ！(冗談は、明らかにネタってわかるようにね♪)

其の肆：

対話とか論議を楽しみましょう。ROM だけ、ひたすら語り続ける、といった一方通行にならないように心がけましょう♪

其の伍：

読む人は WACATE 参加経験があるとは限りません。あまり内輪ネタに走らないようにしましょう！(一応解説は入れますが一)

今回の開催日時(まあ夜です。パジャマパーティーですからw)、テーマ、申し込み方法はこのコーナーの最後に記載します。

オンラインという特性を生かして、各地のテスト大好きな仲間と繋がりたいと思います。皆様の参加をお待ちしております〜す！！

■第10回♪

てすバナ前日は Nagoya Testing #2 in Tokyo が開催されました♪

主催者のきょんさんが今回もチャットルームに登場！

きょん：こんばんはー

コヤマン：Nagoya Testing は大盛況でしたね^^ 有意義な時間だったのが TL から伝わってきましたよ！^^

きょん：あ、はい！みなさんのおかげさまで！非常にたのしかったです！

しんすく(け)さん：ワーク形式いいですよ？♪僕もセミナーよりワークのほうが好きです。手を動かさないと覚えないうって。

コヤマン：僕も頭がよくないのでワーク好きw

きょん：ですよ！ぼくもワークショップが好きです！

しんすく(け)さん：手を動かすと誤魔化し効かないですしね♪

きょん：そうなんですよー。でも、今回のワークショップではいろいろ反省？というかイベントの難しさみたいなものに直面しました。いい経験ですね。

コヤマン：素晴らしい体験と思います^^

しんすく(け)さん：ちょっとしたプロジェクトマネジメントですからね。

きょん：ですよー。とくに「リリースしてからじゃないとわからない顧客とどうやって向き合うか」に近いなって思いました。

きょん：あと「長い間の契約前提で信頼関係を築く」は以外と容易で「毎回異なる顧客に対して短納期開発」をする難しさとか。

しんすく(け)さん：最近うちの若いのに「なんでコロコロ変わるんですか」「なんで直前で言うんですか」って文句言われるので、それトレードオフやねん。って懇切丁寧に説明したw

しんすく(け)さん：ワークに応募してくれる方は、厳密には「毎回異なる顧客」じゃないかもねー。要求仕様をこっちから出して、それに沿う顧客が来てる感じ。自社開発と受託開発とゆーか。

きょん：そこがなんとも難しいなって思いました。自分ではできるだけ明確にだした要求のつもりでも、顧客は違うものを求めていたっていう。でも、顧客の「想像」と「僕の要求」の相違はあまりないのです。「こんなのだろうな」っていう想像をした上で「でも、こんなのほしいんだ」っていう思いを抱いているわけですね。

それらをどうやって吸収してイベントを運営するかというのは非常に難しいなーと。

しんすく(け)さん：難しねー 顧客の要求全部飲んでたらそれ自分のじゃなくなって、とんがってる部分、いわゆる魅力性とゆーか差別化が難しくなるのよね。

コヤマン: うん。顧客の想定とか、顧客の階層などを考慮に入れたりすると、結構難しいです。バランスというか。
ばんばん: 明確にした要求事項って、どんなものですか？ワークの内容？”顧客”のターゲットも？こういう人たをを対象に、こういうことを得てほしいな、と言う感じ？
きょん: 「こんなことやります」「こんな人でもだいじょうぶ」的なことを書きました。あと前回と同じ内容だったので、その Toggeter ですねー。

そしてこの日が誕生日の hiroise さんも(めずらしく最初から)登場w

hiroise: **こんわんはー**

hiroise: 誤字です: こんばんわー

ばんばん: かわいーw

しんすく(け)さん: かわいーw

コヤマン: ww

なーんて話をしつつ、本題が始まったのは1時間後・・・
^^;

そもそも22時の時点でルームを開けられなかったという失態があったとか;ゴメンナサイ;

本題突入時刻 [23:07]

スターティングメンバー: しんすく、きょん、hiroise

編集部員: いのみ、コヤマン、ばんばん

テーマを予め決めていなかったので、募ってみたところ・・・

きょん: **テストエンジニアの常識ってなんだと思いますか？**

コヤマン: おー。深い。

ばんばん: また難しいことを訊きますね^^;

しんすく(け)さん: ドメイン分ける? 分けない、普遍的な常識とどっちかなーって。

きょん: はい。分けないと出来ない話だと思います。もちろん、共通的なものもあると思っています。

しんすく(け)さん: f m f m

ばんばん: 共通認識が必要なものも多いと思います。と言っておいて、ですが、常識って言葉自体が、ホント注意して使わなければならない言葉ですよ

しんすく(け)さん: 「常識とは十八歳までに身につけた偏見のコレクションのことをいう」って言ってたヒトがいるので

しんすく(け)さん: 「俺的にはこれ常識」のほうがスムーズかもですね。

ばんばん: あ、そうですね。自分の中で、常識なんじゃないかな、って感じ。

しんすく(け)さん: そそ。

ばんばん: 常識を人におしつけると大変なことになりますよね(ぼそ

ばんばん: だから、自分はこれは常識だと思うから身につけなきゃいけないな、とか、そういう使い方がいいのだから

うなーと。そういう意味で、常識ってなんだろうね、って話をするのがいいかもーと思います。

しんすく(け)さん: 「偏見のコレクション」ってものすごくしっくりくるです。僕の偏見では。

コヤマン: なるほど。

しんすく(け)さん: 「俺的にはこれ常識」または、「**テストエンジニアっていうからには、これは常識にしたいね**」とか。

ばんばん: はい。

コヤマン: うーん・・・**JSTQBの原則の話**とか、かなあ

コヤマン: **テストエンジニアの常識**というとまさき**JSTQBの原則**が思い浮かぶかも? あれが「原則」として出てきたときに、ああ。これ常識だったのかしらんと。

しんすく(け)さん: これ、K4レベルで実施するのはなかなか**技量がいらいますけど**ね。

しんすく(け)さん: 原則6 テストは条件次第

しんすく(け)さん: ↑これとかテスト分析レベルですよ。

コヤマン: うんうん

しんすく(け)さん: 原則5 殺虫剤のパラドックス

しんすく(け)さん: ↑わかっちゃいるけど運用に載せるの大変

しんすく(け)さん: 原則3 初期テスト

しんすく(け)さん: ↑極まるとWモデル

コヤマン: だねえ

しんすく(け)さん: これらの中で何もしなくても体現できるのは

しんすく(け)さん: 原則1 テストは欠陥があることしか示せない

しんすく(け)さん: ↑これだけw

コヤマン: w

しんすく(け)さん: JSTQB 奥ふけえ。。。FLは知識としては**常識、でいいと思うけど、体現するのすんげえハードル高い**と思います^^;

コヤマン: うん。シラバスを読んで噛み砕けば砕くほど、ね^^;

きょん: ですねー。むう。。。かっこいいな。

しんすく(け)さん: んだね。まあ、知識ないと何もはじまらないのでいいと思うのだけど。

コヤマン: 普遍的な常識って難しいね。例えば僕なんかは、**テスターと開発者は、「高品質のソフトウェア」というのを最終ゴールとする仲間**なのだけれど、これが常識かと言われるとうーんwと。

コヤマン: PM, 開発者, テストマネージャ、テストリーダー、テストオペレータは**役割分担が違うだけの仲間**だと思ってるんだけどなあ

しんすく(け)さん: 個人的にはー、**テストのロールのひとつ、開発のロールのひとつに**対立構造が生まれる原因は**指摘のスピード、だ**と思うー。つくった直後に指摘されれば感謝。1ヶ月ぐらい経って指摘されるとええーって思う

コヤマン: うんうん。返報性大事よね。一番大事だと思う。

しんすく(け)さん: なので、もし**フェーズが分かれてる場合のテストエンジニアに求められる素質のひとつに、スピードがある**と思うです。手動でやってたら労働集約になっちゃうので、自動化重要。

しんすく(け)さん: 常識から素質になっちゃいました m(_ _)m どぞどぞ>続き

コヤマン: 最近使うメタファなんだけど、テストって、実施してどうかっていう結果を見たいわけなので、**写真を撮るのに似てる**と思うのよね。で、写真を撮って、その結果ってすぐに見たいわけで、1週間かかって結果見れても遅いと思うよね

しんすく(け)さん: うんうん。鏡使わない美容師ってどうよ。と似た感じ。

コヤマン: あー、わかるー

きょん: すぐく基本かもかもしれないんですけど、**品質特性**はそのひとつかなって思いました。

コヤマン: ISO9126、結構知らない人多いみたいですね。

しんすく(け)さん: 特性っていうか、品質モデルは知っておいて欲しい>同意

きょん: 狩野モデルとかですか？

しんすく(け)さん: それもそのひとつ、ちとでかいけど

ほい <http://www.slideshare.net/shinski>

しんすく(け)さん: ↑品質の概念と品質モデルの変遷

きょん: ありがとうございます！

ばんばん: んー、自動化するテストって、そもバグでる前提にしないほうがいい気がしなくもなく。なんて思います。というか、テスト自体、バグでる前提じゃなくて・・・って思ってます。

しんすく(け)さん: バグ出る前提、てのはそっちを狙うんじゃないかって大事なのはなに？を見極めて、ってことかな？

ばんばん: えーと、テストより事前に防げるはずなので、防ぐ努力のほうが大事だよね、ということです。

しんすく(け)さん: うん、作ったものが変化しない、ならそれ同意。

ばんばん: あくまで私の中だけなんですけど、テストって、ホントに大丈夫だよの証明と、**実際テストしてみないとわかんないんだけどここに問題があるんじゃないの？の仮説を検証するもの**だと思ってます。前者は自動化できる限りやったほうがいいよね、で、後者は探索テストを意識したものです。

しんすく(け)さん: f m f m

コヤマン: うんうん

ばんばん: 昔の業界では前者が試験で後者が(クレームに対する)原因調査でした。。

しんすく(け)さん: >実際テストしてみないとわかんないんだけどここに問題があるんじゃないの？

しんすく(け)さん: ↑これは非機能要件に広くにいえることで、ほとんど自動化は可能です。ほとんど自動化は言い過ぎだねー。半分ぐらいだねー。

しんすく(け)さん: 探索的テストは狭い定義では機能に対して行われるもので、これは、どちらかというところ「ホントに大丈夫だよ」を target にしてるかなと思います。

hiroise: そうですね。テストでバグが出るっていうのは、開発がやるべきことをやれてないということなので、テストはバグを出すのが目的って考え方は結構不条理な形ですね

hiroise: バグを出すというより、大丈夫だという安心を得

るといのが目的なのが、健全だと思います

しんすく(け)さん: バグの定義むずいね。

ばんばん: 問題があるんじゃないの？なとこに問題がないのであれば、それは繰り返しテストする必要もないかなー、と思うんです。そういう点でそこまで細かく自動化対象にしないでいいのかなーと思ったり。問題があるんじゃないの？はあくまで仮説なので、と言う点で、です。

しんすく(け)さん: 「問題があるんじゃないの？なとこに問題がないのであれば、それは繰り返しテストする必要もない」←、うん、一度出して終わり、ならそう。

しんすく(け)さん: 作ってる側がこれでいい、と思ってた**時間効率性をお客さんにおそい！**って指摘されたら、**それバグ？**

コヤマン: 要件定義が甘いので、要件定義の検討不足、かなあ。

しんすく(け)さん: 広くは要件定義のバグよねー。

コヤマン: 検討が不足した原因は「曖昧なままで平気だと思った」と思った人間のエラーなので、欠陥に分類されるかもーと。

しんすく(け)さん: そらそだ。

コヤマン: 難しいね。

hiroise: その早さが、ユーザによるユーザビリティテストでのテスト項目とかだったら、バグって読んでもいいかもですね

コヤマン: お客様がン秒って定義もできないだろうしね ^ ^ ;

しんすく(け)さん: で、開発側は想定する速度がでるアーキテクチャで組む責任はあると思うけど、やってみたらやっぱりダメでした、はまもあるかなーと。

ばんばん: お客様が遅いっていうのであれば、やっぱりバグに該当するかな。

しんすく(け)さん: せめぎあいよねー。**非機能要件全部お客様次第にしてると自分がなくなっちゃう**。あー。高い、低いで言える非機能は相対的に高けりゃいいのか。

Moekoさん、参戦！

いのみ: 表示速度とか難しいですね。お客様の時間の早い遅いの感覚とか。何秒かを指定できにくい時は、システムの性能？として可能な限り早くさせる！とか言われる。限界への挑戦ですね(ー) ;

ばんばん: パフォーマンスは難しいと思いますが、お客様が遅いと言ってしまえば、やはりそれは改善すべきことなので、バグなんですよーねーと思います。

しんすく(け)さん: はい。なので、全部開発の責任、はなかなか言えないんじゃないかと思う次第です。成果物の特性を非機能まで含むなら。

ばんばん: あ、全部開発の責任、は、ない！関わっている人すべての責任。

しんすく(け)さん: あ、もっというところ、機能ですら開発に任せるのも違う感じですよ。ちょっとフォーカスすれただけね。

ばんばん: なんだろうね、その、誰がーって区分けするの。ルールがあるのはいいと思うんです。得手不得手もあるし。

でも、みんなで作るものだと思います。

しんすく(け)さん: 個人的には開発、テストで分かれてる事自体がバカバカしいと思うので。両方やったらええやん。

コヤマン: てゆーか、人の感覚とか好みの部分と違って、まず「絶対」ってないよね。人間なんかいい加減なもんだし。非機能要件も、ある程度許容範囲の傾向というだけで、それが満たされていればよいとか無いよね。

しんすく(け)さん: ユーザビリティはその共通項を必死で集めてる感じね。そゆいみで Apple の HIG は頑張ったと思う。

コヤマン: うんうん

しんすく(け)さん: 僕らの中だけですが！僕らの中だけですが！これをお願いします、的なユーザビリティの線引き。すごい。

しんすく(け)さん: あ、うん、おれこれ得意一、でいいと思いますよ。

ばんばん: で、ユーザビリティとかユーザエクスペリエンスと違って、ダメを無くすって方向じゃなくて+αを目指すほうがいいんですよ。

しんすく(け)さん: や、ダメを増やすと混乱が減るですよ。それもユーザビリティです。たとえば、ウインドウを閉じるのにx以外認めません！ってすると、初心者楽です。そんな感じ。

ばんばん: あ、そう、えーと、ダメなモノを放置するっていう意味ではないです。

コヤマン: ん？フルプルーフ(しんすくさんの話)とUXの話(ばんちゃんの話)はちょっと違うと思うー

しんすく(け)さん: ふむ、違う感じする。

コヤマン: ばんちゃんの言っているのは、アンチパターンを増やすのではなく、価値を高める方がUXとしては良い、と言っている気がします

しんすく(け)さん: うん、そうだと思うけど、普通そうじゃない？

コヤマン: 合ってるかな？@@

hiroise: でもUXはむずいですよ。全体的に価値の高いものを確保してても、1つまずいのがあればぶち壊しになるので

ばんばん: なんだろう、使いにくい、って、万人が思うのは、ユーザビリティというよりバグじゃないのかなーと思うのです。個人差がでるなら、使いにくいかどうかより、使っていて楽しいとかいうほうに注力するほうがいいんじゃないかなーと。。うー、説明むずかしー

しんすく(け)さん: 「万人が思うのは」バグでしょうね。その万人が偏見をコレクションしてる人たちで構成されるところがUXの妙味ですね。

しんすく(け)さん: Windowsがこれほどのシェアなければ左上でウインドウ閉じる文化がなかったはず。Macの左上は「見た目」だけWindows文化に渋々合わせましたUXですね。そのひとりが「万人」を代表するならアリとおもう。

しんすく(け)さん: (一応補足: MacのxとWinのxは意味がぜんぜん違います。アプリのHideとアプリの終了)

Moeko: ベータテストであがってきたユーザビリティ問題は、一人が指摘しただけでも、とりあえず全部バグ扱いますけどねえ

ばんばん: バグ扱いしたあと、どうなるんでしょう？

Moeko: エラーレビューミーティングの時に、その人だけの問題かどうかを見て、個人の問題なら大抵Reject、他の人も気にしそうな問題なら、その問題のプライオリティとスケジュールとコストを考えてリリース前に修正するか、次バージョンまでに修正するか決めてます~ 今までの会社どこもそんな感じ。

しんすく(け)さん: おお。すげえ。そうあるべきな感じする。

ばんばん: なるほど。すべての声を記録したうえで、そこから検討する、というのはいいですね。

コヤマン: 正にゲームのベータテストだねー用語が合致していると思ったw

Moeko: はい、記録は大事だと思います~

ばんばん: そういえば、BTSに仕様検討依頼を書くべきかどうかって、話題になることがあります。私は書くべきだと思ってます。バグとは別に扱うのは一向に構わないのですが、残すべきだよな、と。

コヤマン: インシデントとしてあげるのはするべきと思いますー。バグしかトラッキングしちゃうだめ！というのそもそもナンセンスと思ってます。

Moeko: え、普通するのかと思ってました

しんすく(け)さん: うん、インシデントから別の要件管理ツールにヒモ付て上げる感じですかね。チケット駆動だといっしょくた。インシデント管理ツールって呼んでるか、BTSって呼んでるか、とその意識の差かなー。

hiroise: うちも書くべきと思ってます

ばんばん: 個人の好みの問題とか、どうしても却下せざるを得ないときがありました。過去。それを載せたところで迷惑にしかならないようなぐちゃぐちゃなプロジェクトだったり・・・

Moeko: 会社のBTSの使い方にもよるんですね~なるほどいのみ: うちでは載せます派。載せる直前に開発者(が近くの席なので)一旦口頭で話はしますけど。

しんすく(け)さん: チケット>タスク/仕様検討・調整/インシデント>バグ っていうイメージ

コヤマン: 撮影した写真があるなら、残しておくべきだよ。使うかどうかは別として。と思ってます。

hiroise: **仕様の良否を扱ってもらえないならば、テストの人にはほんとに考えずにテスト項目を作ってその可否を調べてもらうだけになってしまう。かなり勿体ない**など

コヤマン: うんうん

hiroise: と思います

しんすく(け)さん: 同意。仕様自体、歩く機能仕様であるテストのヒトに見てもらわなければならないと思う。あの仕様との整合性まずくないですか？的な。

ばんばん: ホントは仕様を一緒につくりながら考えられるのがいいんですけどねー

いのみ: 作ったところは問題ないですの確認だけになっちゃうのかなー。仕様の扱い部分を考えなくてよくなると。

しんすく(け)さん: 「ホントは仕様を一緒につくりながら考えられるのがいい」二段階あって、1段階目ではアリと思います。取って使いますが、製造責任を追わない立場での指摘、と、成果責任を負わない立場での客観的な指摘、どちらも有用で第三者検証の価値は後者にあるのに、成果を一緒に作ってどないすねん、っていう。

hiroise: **少し仕様を変えれば、テストの負荷を大きく減らせるなんての結構あるんですよね。**なのでカオスな状態ならなおさらテスト結果として仕様検討を含めた方がいいかなと個人的には思ってます

しんすく(け)さん: ↑テストバリエーションの確保の面から同意
しんすく(け)さん: **機能を確認するためのデバッグ版はすべての行動にログをはけ、とか、超効きました。**テストチームがログ添付するので早い早い。

Moeko: **最初からレビューさせてもらえればよし、そうじゃなくても仕様書もらえれば、テストケースに落とす時点で仕様の矛盾点とか見えてくるからツッコミいれられますけどね、多少は。**

ばんばん: 仕様検討って、えー今更?! ってなることが結構あったりします・・・というか、そもそも初めてソフトウェアテストの仕事をしたときに、そういうじれったい想いをしました。当時は BTS 上でしかモノが言えなかったの。。。。そういえば、仕様にモノ申しできるほどのプロジェクトに関わったケースがあまりないのか、あたしはw そういう関わりができるときは楽しいですけどね。お互い信頼しあっているのもわかるし。

hiroise: 事前レビューや事前検討で防げるのも多いと思いますが、実際にやってみて気づく事も多いんですよね。特に実機や環境を実際に扱ってみて初めて分かるやつが

しんすく(け)さん: なのでその実際の機会を増やす Agile に傾くわけですよー。ものすごい納得。

ばんばん: そうですね。動かしてみても気づくことってあります。

hiroise: ただ本来は、イテレーションでなくても、前倒しで開発中にテストのサブセットみたいなものを実施した方が**良いかもしれない**ですね

しんすく(け)さん: なんでサブセット? あ、スモークテスト的な意味か。大事な拾い上げてっていう。

hiroise: スモークテストもそうですし、進捗確認のためにサブセットを実施しても良いかなと。

きよん: SATDD とはちがうかんじ?

しんすく(け)さん: そです。僕は Agile チームにおけるテストの最も大事な役割は DONE の定義だと思います。

きよん: あ、そのイメージでした。>DONE の定義

hiroise: テストにかける工数が無駄になる可能性が高いからとっています。

しんすく(け)さん: うん、フルセットやってたらそうね。

hiroise: テスト対象がガンガン変わる中で重いテストをやっても無駄が多いので。なのでサブセットです

hiroise: SATDD にできる場合もあると思いますが、そうじゃないように考えての発言です

しんすく(け)さん: 誰もが納得する DONE の定義をして、その自動テストちゃっちゃと作って手が空いたから作るの手伝っちゃう、みたいな理想。

hiroise: 簡単に言うと、**環境や UI を網羅的に扱っていて、かつ工数のかからないシステムテストのサブセットを、前倒しでうまく工夫して勤めていくようなやり方を考えていました。**で「うまく工夫して」の手法として進捗確認だったりイテレーション時のテストだったりがあると考えています

きよん: なるほど。すごく個人的な話で申し訳ないのです

が、DONE の定義と SATDD の違いがいまいちわかっていないです。もう少し勉強します。

しんすく(け)さん: 僕 SATDD わかってないっす! ぐぐったら、SATO ですか? って言われました!

きよん: **Story Acceptance TDD** です。(僕がつくった言葉。

しんすく(け)さん: えー^^; 公共の議論で使う言葉はせめてググって出るやつがいいな(´・ω・`)

hiroise: ストーリテスト駆動とは違うもの?

きよん: **ストーリーテスト駆動はシナリオをテストコードにするもので、SATDD は「アジャイルのストーリー」に対する受け入れ基準で TDD です。**

しんすく(け)さん: 取って聞くと、ATDD とちがう??

きよん: ATDD という名前、User Acceptance と Story Acceptance の両方が語られているので、僕は区別しています。

しんすく(け)さん: 理解

hiroise: ストーリテスト駆動(あるいはストーリー駆動)は、テストコードでなくてもよくなかったでしたっけ? fitness や Cucumber といった自動ツールでもいいですし、手動テストでもいいと思ってました

きよん: あ、そうですね。すいません。勢いでテストコードって書きました。

しんすく(け)さん: シナリオをテストコードにする はそのほうがいい、ですよ

hiroise: ということは SATDD とストーリー駆動の違いはどの辺りなんでしょうか?

きよん: SATDD のストーリーはシナリオじゃなくて、「アジャイルのストーリー」の文脈で語れているものを対象にしています。フィーチャーともよばれていますね。

きよん: うーんと。ストーリーポイントを見積もる対象のことって言えばいいでしょうか?

しんすく(け)さん: 僕わかってないのですが、アジャイル文脈でシナリオとストーリーって厳密に分かれてるものですか?

しんすく(け)さん: シナリオって、出てくる??

きよん: シナリオって言葉を明示的に使っている書籍はあまりないと思います。

hiroise: すみません。自分もそこらへんよくわからないですが、**アジャイルのストーリー：ユーザ要求をフィーチャ単位で区分けした項目、**って理解で大丈夫ですか?

きよん: はい。だいじょうぶです。

hiroise: ありがとうございます。分かりました。で、すみませんこちらも分かっていないのですが、**シナリオ：ユースケースのようなユーザの操作の流れを表したもの、**で大丈夫ですか?

きよん: はい。そうです。

hiroise: ありがとうございます! キョンさんの言っている事がだいたい分かってきました

しんすく(け)さん: たぶん、開発側と顧客側で捉えるフィーチャーの呼び方、ってことだと思う。で、顧客側に立つんだ! ってところが大事なポイントかと。

きよん: いや、アジャイルのストーリーは顧客にわかる言葉で書くので、そこはちょっと誤解があるかもしれません。

しんすく(け)さん: アジャイルはそれを共有するところ意義があるので、分けるとおかしくなっちゃうような。

しんすく(け)さん: おけ。今度詳しく教えてください m(_ _)m

きよん: STDD が出てきたときは、「アジャイルのストーリー」という単語があまり一般的ではなかったらしく、ストーリーと名前をつけたようです。そのあとに ATDD という言葉が流行ってきて、User Acceptance で使われていたのですが、「アジャイルのストーリー」という単語が一般的になり、「アジャイルのストーリー」にも ATDD 使えるじゃん！ってなんて ATDD に二つの意味が生まれてきた。というのが僕の調べた中での見解です。

hiroise: お願い!! あんまり詳しくないので、そこらへん解説して頂けると助かります

きよん:

<http://www.slideshare.net/KyonMm/tdd-nagoyatesting>

きよん: 上で書いたようなこととほぼ同じ事がかいてあるだけの資料ですが><

hiroise: ありがとうございます。その資料とか関連情報とか追ってみますー

ばんばん: さて、落ち着いてしまったので、今日はこの辺にしようと思います。。。まとめとして、1 つずつ常識と思うものを挙げてもらうっていうのもありかなーとは思いますが、そうするとまた議論が始まっちゃうかも？

しんすく(け)さん: 改めて問われると難しー。うーん。。

しんすく(け)さん: **「出したバグの責任が自分にもあると思うこと」** 常識っていうか、職業倫理というか。

ばんばん: 常識でありたい、と思うのは、**テスト担当はテストだけしてりゃいいってもんじゃない**、ってところかなあ・・・(よほど過去のことを根に持っているらしいw)

Moeko: 常識っていうか、**「プロジェクト関連で耳に入ること不要な情報は一つも無い」**とかは思ってます。営業さんのボヤキからテストの愚痴から開発者の何気ない一言から常に何かに直結してると思うので耳は常にガンボ。

ばんばん: 自分が持っていないで常識として持っているべきと思うこと、は、たくさんありますね。うう。そもそもソフトウェア開発知識が足りなすぎますから。

しんすく(け)さん: 作りたいなー、と思ったものが作れる程度の開発技術は持って欲しいと、煽りじゃなくて、心底思います。機能要件だけでいいです。パフォーマンスやスケラビリティはおいといて OK。

きよん: すごく個人的な意見ですが、僕も同意で、アーキテクチャとかモデルとかわからないとテスト分析にならない気がしています。

しんすく(け)さん: ひとりでやる場合はそうね。

Moeko: ま、でも希望はそうだとしても、そこらへんは『現在のテストエンジニアの常識』ではない気がします。技術と知識

きよん: ですねー。

Moeko: テストに関わってる人ってくくりで見た時にそれに当てはまらない人大多数でしょうしね〜。将来的には必須項目にはなるでしょうけど。

ばんばん: アーキテクチャやモデルを理解するっていうのは同意です。そこを学ぶ機会ってホントにないんです。今からテストを始めるなら、やっぱりそこらへんのスキルはもっていたほうが良いと思いますよ。

しんすく(け)さん: **テスト以前にソフトウェアに関わってるんですよ^^;**

コヤマン: 作り方やどう作られているかを知らずに、いい調査なんかできないですよー

ばんばん: ただ、Moe ちゃん言っているのは現実としてあります。現状、それを常識とせえと言われましたもっていうところ、ありますね。

コヤマン: うん。

ばんばん: そんな現状をどーしたらよいか、は、また別問題。

しんすく(け)さん: テスト先にやるのはいいと思います。それも入り方。でもソフトウェアに関わるなら、せめて作る人の一端は知って欲しい。です。

コヤマン: 開発をする際にどのような技術やどのような記法が用いられていて、それを読む、理解するためにはどうすればよいか、という努力は必要だね。

ばんばん: とりあえず常識としたほうがよいよね、と言う点で、テストだけ知っていればよいということではない、と思います。

しんすく(け)さん: おけ、次は行動だ!

コヤマン: まあ、細かいところの理解ができていのかと自分に問うと疑問符があるのですがw

しんすく(け)さん: 僕もできてないですが、「じゃいいよ、俺作るから」を言いたいです。PL としてもテストとしても。

コヤマン: わかるー

しんすく(け)さん: でしょー

コヤマン: 「いいよ、俺直しとくから。」が理想。

しんすく(け)さん: すんごい志低いやり方ではあるけどね^^;w 効くんだこれが。

ばんばん: 仕様書の書き換え程度ならやりますがなーってときはありますね。確かに。

Moeko: コードのアクセス権が欲しいと思ったことはあるかもー

しんすく(け)さん: 指摘された仕様書の書き換え、じゃ意味ないのんよ。

Moeko: 一人でやるならともかく、チームでやるならそんなに相手の仕事に割り込むようなことはしないかな。やるのはせいぜい能力ない人のこと上にエスカレーションしたり仕事しなかった人蹴落とすくらい。って考え自体が「チーム」じゃないかも。と思った。フォローの精神のかけらもなかった。

コヤマン: ww

しんすく(け)さん: チームとしてのテストエンジニア、個人としてのそれ、それぞれあるね。

コヤマン: うん

しんすく(け)さん:

しんすく「出したバグの責任が自分にもあると思うこと」もえちゃん「プロジェクト関連で耳に入ること不要な情報は一つも無い」

明言はこの2件

コヤマン: (・∀・)イェ!!

しんすく(け)さん: (ディスプレイ縦に使うとらくw

コヤマン: 縦置きだと、Excel とかコードとか見やすいよねw

しんすく(け)さん: 案外横に広い情報ないよねw

しんすく(け)さん: Excel の横に広い数って、テストの成熟度のメトリクスになったりしませんかね。これトリビアになりませんか。そもそも Excel 使ってる時点でどうよ、はさておき。情報全部テスト実装に詰め込むとそうなるよねー

コヤマン: 成熟度が高まるとテスト実装はシンプルになっていくんだよな、たぶん。それがなかなか難しかったりするんだけど。

コヤマン: しまった。そろそろ 2 時だからお開きにしようと言いたいのにw

しんすく(け)さん: ですよねー^^:w

Moeko: じゃ、お開きにしましょう(笑

コヤマン: まあ、皆さんそれぞれで「常識」か、あるいは「常識にしたいこと」を考えてみてくださいまし^^

コヤマン: それでは今日はこの辺で!

しんすく(け)さん: ういーす!おつかれさまでしたー!

コヤマン: お疲れ様でした!

きょん: おつかれさまでしたー

Moeko: お疲れ様でした~おやすみなさいませ~

ばんばん: 遅くまでありがとうございました^^

次回開催は・・・

6/2(土) 21:00~ chat 開始!

20:55 にはパジャマに着替えて skype 前集合♪
テストのお話しましょう♪

■参加申し込みは以下の方法で!

=====

WACATE-Magazine 編集部のチャット窓口
(magazine-chat@wacate.jp) に
「てすパナ参加希望」という件名で
以下の情報を添えてメールしてください。

- ・名前
- ・Skype 名(アカウント名もしくは登録アドレス)
- ・チャットで語りたいこと

=====

皆さんのお申し込みをお待ちしております☆

今回のチャットルームオーナー: ばんばん

[1:52:23] 閉店w

オーナーが体調不良で終始ぐだぐだな状態になってしまいましたorz ああ反省;

次回はまともにしたいなあ

次回は WACATE2012 夏に向けて、組み合わせテストに関する話でもりあがるとか、どうかなー

■参加方法と次回予告だよ

□チャットに関する要件は以下の通りです♪

・Skype のチャット機能を利用します(ボイス通信は使いません!)

・グループに参加していただきますので、コンタクトリストにない人が含まれるチャットに参加できるように設定してください

・チャットに表示される名前を、Magazine に掲載してよいハンドルネームに設定してください

WACATE-Blog 出張所

◆WACATE 実行委員会合宿敢行！

WACATE2012 夏の準備のために、実行委員達は都内某所で合宿を敢行しました！
各自の作業やチーム作業、検討などさまざまなことを Face to Face で行います。



皆真剣に取り組んでいますね。

セッションチームはセッション同士の関係や、今回のワークについて、検討に検討を重ねます。



とっても難しいけれども、とっても楽しい時間です。

こうやってセッションがひとつひとつ出来あがっていきます。

セッション間でバランスを取りながら
どう楽しんでいただくかを真剣に考えます！

各人がそれぞれの作業にあたる。ひとつのプロジェクトのようなものですね。



◆次の WACATE に向けての近況

現在の次の WACATE に向けての活動は以下です。

◆実行委員会ネタ

- ・ WACATE2012 夏に向けて合宿敢行！
- ・ WACATE2012 夏のプログラム公開中！
- ・ WACATE2012 夏のクロージング講師が PICTMaster の鶴巻様に決定！
- ・ WACATE2012 夏の招待講演として、辰巳様が WACATE に帰ってきます！

◆WACATE ネタ

- ・ WACATE2012 夏 前夜祭開催決定！

…とこんなカンジです！

See You Next WACATE!
書いた人：コヤマン

開運

源太郎のソフトウェアテスト占い

※「ソフトウェアテスト占い」とは…
日本の伝統的な暦で知られる気学(九気性)をもとに、日本古来の統計学とソフトウェアテストで培った時代の統計学を組み合わせ考察された占いである！(笑)

	生まれ年	5月の運勢(5月6日~6月5日)
一白水星	S38/S47/S56/H2	本命星と相克なれど、年盤の本命星と相生で巽宮に会しているため、 運気は良くも悪くもない 月となり。遠方より思いもよらぬ 喜び事が飛び込んでくる こともあるであろう。独身者は 良縁に恵まれる可能性あり 。堅実で 控え目な行動が吉なり 。
二黒土星	S37/S46/S55/H1	年盤の本命星と相生なため 運気は上昇傾向 にある。何事も スムーズな良い月 となるであろう。中宮に会しているため、 周囲にもの集まるが、欲をかかぬことが肝要 なり。 二兎追う者は一兎も得ず 。堅実に一つ一つ進めることが 吉と心得よ 。
三碧木星	S36/S45/S54/S63	今月は 乾宮 に会し本命星とも相克なために、 運気は低迷気味 なり。 勢いに任せて進むと大きな損失になる 可能性があるかと心得よ。持ち味の スピードは控えめに することが吉なり。 周囲と協調し慎重に進むことを心得よ 。
四緑木星	S35/S44/S53/S62	本命星と相克なため 運気は低迷気味 なり。しかし 兌宮 に会しているため 喜び事に恵まれる 方もいるであろう。ただし年盤の影響から、 欲をかき山っ気をだすと、大きな損失を招く ので注意すべし。 堅実な行動が運気を高める であろう。
五黄土星	S34/S43/S52/S61	年盤の本命星と相生なために 運気は上昇傾向 にある。ただし本命星の影響と艮宮に会しているために、 物事が進まないことが多々ある であろう。本月は 勉強等で地力を身に付けよ 、業務は 現状維持に努めることが吉なり 。
六白金星	S33/S42/S51/S60	本月は本命星と相生のため、 運気は上昇傾向 にある。ただし離宮に会しているために、 本調子ではなく運気が急降下する可能性がある ので注意すべし。 地道な準備が成功のカギと心得よ 。
七赤金星	S32/S41/S50/S59	年盤・月盤ともに本命星と相生かつ坎宮に会しているために、 運気は好調 なり。ただし本命星の影響で、 物事が思うような速さで進まない ので、 注意すべし 。本月は、 現状維持に努め次に備える様に心掛けよ 。
八白土星	S31/S40/S49/S58	本命星と相生なれど、 本月は暗剣殺 を受けているので、 諸事注意すべし 。 慎重に足元を固めつつ進めば、平穩無事に過ごす ことができるであろう。 無理して推し進めると災いを招く ので、 地道・謙虚を心得よ 。
九紫火星	S30/S39/S48/S57	今月は 震宮 に会し本命星と相生のため、 運気は好調 なり。 チャンスに恵まれ、物事を始めるには良い月 になるであろう。 ただし勢いに任せて進むと災いを招く ので、 慎重な行動が吉 を呼ぶと心得よ。

月盤三碧木星				年盤六白金星			
南		暗剣殺		南		暗剣殺	
東	1	6	8	東	5	1	3
	9	2	4		4	6	8
	5	7	3		9	2	7
五黄殺	北			五黄殺	北		

◆今月のチェックポイント！

今月は「二黒土星」が中宮となり、【大地】の卦象の影響により「ユーモア」「ゆっくり」がでる月です。事業・業務の進捗が「ゆっくり」となる傾向があるので注意すべし。**ただし焦っても物事は好転しない**ので「ユーモア」を忘れずに、メンバーとともに**チームの雰囲気づくり**に心掛けよ。また「二黒土星」は、「地道(コツコツ)」という特徴もあるので、焦らずに進むべし。今月は、進捗が「ゆっくり」でも「ユーモア」を忘れずに、「地道」に進むことが**運気上昇のカギ**なり。

★今月のラッキーテストアイテム

二黒は「母親」の特徴がある星です。「プロジェクトマネージャは、昔ながらのイギリスの乳母と共通スキルを持っている」(「アドレナリン・ジャンキー」より抜粋)とのことです。**テストプロジェクトマネージャとして必要なスキル**を見直してみませんか？

今月のSTAR★

◆WACATE が近づくとテンションが上がるスター☆
とある飲みの席での一コマ。



ウェスタンなノリですね。

「ウェー——ーイ」

とゆるカンジですね。
あまりにカッコよかったので掲載してみました。

◆合宿スター☆



とはいえ、ふざけてばかりもいられません。

真剣な表情で資料作成等を行うスター☆
りりしいですね。



バック駐車スタイルで身体をひねりながら、真剣に
検討をするスター☆

この姿に惚れる女子も多いに違いないですね。
首筋がセクシーです。

◆合宿を終えて、お店もスター☆

実行委員合宿を終えたあとに皆で食事をしました。
もちろんスター☆にちなんだお店です。



☆☆！

スタースターですね。
ホントに偶然なのですが、皆でびっくりしてしま
した。やはり、全て計算されているのではないかと。

書いた人：コヤマン

❁お知らせ❁

6月16日(土)に WACATE-Magazine vol.40 発行します！(たぶん)

来たれ！投稿戦士！

WACATE-Magazine では“ソフトウェアテストや品質に関する記事”を常に募集中です。
来たれ！投・稿・戦・士！！

WACATE-Magazine はボランティアベースで発行されています。したがって原稿料は出ません。※ノーギャラです。
投稿いただいた原稿の掲載可否、掲載時期については編集部で決定させていただきます。
特定の商用ツールやサポートなど営利色が強い原稿は原則として掲載いたしません。
レイアウトなどは全て編集部で行います。また、特に戻り確認などは行いません。
単なる論文は掲載しません。紙面の雰囲気を読んだ、イイ感じな文体や内容をお願いします。
公序良俗に反すると思われるものについても掲載しません。

以上を了解した上で、覚悟完了！な方は WACATE-Magazine 編集部「magazine@wacate.jp」まで、是非ご連絡ください。
折り返し、担当より要綱をご連絡いたします。
楽しい、そして役に立つ紙面にするため、是非ご協力いただければ幸いです♪

☆その他、WACATE-Magazine では以下の情報をお待ちしています☆

- 書籍情報(オススメ書籍情報も可)
 - イベント情報(ソフトウェア/品質/テスト関連)
 - 勉強会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連ならなんでも)
 - オフ会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連)
 - デザート情報(甘いものならなんでも。イカス！やつで。)
- などなど、お待ちしております♪



来たれ
次世代の
戦士達よ！！

WACATE実行委員募集中♪

★★★ WACATE 実行委員募集中 ★★★

編集後記

いのみん★WACATEの季節到来ですね。よ、予習しないと…f(^_^);
よえだ★WACATE2012 夏がもうすぐ！
コヤマ★最近発行遅れてすみませぬ！またすぐに出ます！
ばんばん★早いもので WACATE2012 夏まであと2ヶ月きっちゃいました@@
おらかみ★すっかり、春ですね♪ 春は何かを始めるには、良い季節です！ 皆さんも何かを始めませんか？！

★あくづい★
2012/05/30(wed)はっころ
WACATE-Magazine へんしゅうぶ
Magazine@wacate.jp
<http://wacate.jp/Magazine/>