

WACATE Magazine Vol.14

✿ ご挨拶 ✿

こんにちは。WACATE-Magazine 編集部です♪
東京では初雪が降りました★寒くなってきましたね。
皆さん、温かくしてお過ごしくださいね♪



さて、節分…を過ぎてしまいましたが
皆さん、豆まきはされましたか？

「なんで豆なんだろう？」
って思ったことありません？
なんでも「豆」＝「魔滅」
なんだそうです。

古くは室町時代から続く伝統なんだとか。

日本の伝統って深いですね。
伝統を伝えられる、そんなメディアに
なりたいものです♪

✿ vol. 14 のお品書き ✿

- p. 01 ご挨拶/お品書き/WACATE TOPICS
- p. 02 【特集 1】 JaSST' 10 Tokyo Report!!
- p. 13 【特集 2】 JaSST' 10 Tokyo でメディアスポンサってきた!
- p. 14 【リレーコラム】 ワカテにきく。
- p. 15 【トピックス】 SoftwareTestTopics
- p. 16 【連載】 池田暁の「ミュージカルに恋して」
- p. 17 【不定期連載】 電子計算機温故知新
- p. 20 【連載】 今月の STAR★
- p. 21 【リレーコラム】 WACATE-Blog 出張所
- p. 22 【連載】 源太郎の「開運ソフトウェアテスト占い」
- p. 23 お知らせ/編集後記/おくづけ

✿ WACATE TOPICS ✿

- [News] WACATE-Magazine 編集部が JaSST' 10 Tokyo で出展しました! ご来場された皆様有難うございました!
- [News] WACATE 実行委員会が JaSST' 10 Tokyo でスタッフ参加してきました!
- [News] WACATE の参加者の皆さんが JaSST' 10 Tokyo で発表されました!

JaSST'10 Tokyo Report!!



◆JaSST' 10 Tokyo in 目黒雅叙園◆

さる2010年1月28日～29日、ソフトウェアテストを主なテーマとして扱う国内最大規模のシンポジウム「JaSST (Japan Symposium Software testing) 2010 Tokyo」が東京・目黒雅叙園にて開催されました。

研究／経験論文や事例発表をはじめ、チュートリアルやライトニングトークス、クイズセッション、パネルディスカッションなど複数の企画で盛りだくさんのJaSST' 10 Tokyo。

今回はWACATE 実行委員を始めWACATE に参加された方が実行委員をしていたり、発表をしたりなど見どころが沢山でした。

そんなJaSST' 10 TokyoにMagazine編集部はなんと「メディアスポンサー」として参加してきました！

全てのセッションをご紹介したいところですが諸々の事情により、ピックアップでお送りいたします！

では行ってみよー！

◆◆◆1月28日◆◆◆

Magazine 編集部がメディアスポンサー、そしてWACATE 実行委員の一部がJaSST スタッフ、そしてWACATE 実行委員の一部と、WACATE に参加してくださった方の一部が発表とWACATE 的に目白押しJaSST' 10 Tokyo。

大きなイベントが始まる朝はなんとなくワクワクしますね。続々と集まるお客様に交じってMagazine 編集部はメディアスポンサーブースに、そしてWACATE 実行委員の一部はスタッフとして心無し緊張した面持ちで誘導していました。

◆オープニング

我らの実行委員長がご挨拶！

実行委員長もさすがに1000人を超えるお客様の前では緊張されたのか”カミカミ王子”になったと大評判でしたw

JaSST' 10 Tokyoの始まりを告げるのがWACATE 実行委員長でもある池田さんというのは…感慨深いものがありました。



◆A1 基調講演

「Successful Software Management
-17 Lessons Learnted-」

Johanna Rothman 氏



基調講演の最初に「何をしてきたか、何か出来るのか、そして何をしていきたいのか」というお話がありました。17つのポイントのお話はここに通じているのかなと思います。

それぞれのお話を聞いている最中、「自分の関わったプロジェクト」についてどうだったかを思い出しながらイメージしていました。

自分自身は「プロジェクトマネージャ」の経験はないので、チームのリーダーとしての行動だったり公開との関わり方として考えてみました。

一対一でミーティングする、敬意をもつ、信頼する、、、どれもこれも「なるほどっ!!」って思うことばかりでした。

17つのポイントは対仕事、対自分、対人に分類されるかなと思います。(きっちり3つに分かれるという感じではないですが)

対仕事としては、「なぜ給与をもらっているか」のところでのお話での「肩書きと実際の仕事が違う」というお話が響きました。

対自分としては「微細マネジメント」と「休みをとる」の2点が響きました。(意識しててもなかなか出来ないところですが)

特に休みをちゃんと意識してとることは、17つのポイントのうちの「自分をマネジメントする」に直結していることです。

対人（上司やチームメンバー）についてのポイントが一番多くの部分をしめていて、チームメンバーとの接し方、コミュニケーションの仕方、多様な人を採用するなど敬意をはらう、信頼するなど勉強になるお話ばかりでした。

特にプロジェクトに対して、仕様変更などのタスクが増えた場合チームメンバーと一緒に話さずことというのは、当たり前でなかなか出ていないことなのではないかと思えます。

(うえだ)



◇17の教訓

- (1) 何のために仕事をしているのか
実際の役割は何？
- (2) 実際にできる仕事を計画する
ポートフォリオマネジメント
- (3) 優先度1は必ず1つだけにする
緊急度と重要度は異なる
- (4) プロジェクトメンバーに確認してからコミットする
- (5) 仕事に合うベストな人材で行う
さまざまな専門性、性格、男女などをいれるのが良い
度が過ぎないならば
- (6) チームの和を乱す人は外に出す
- (7) 仕事をしている人に責任をゆだねる方がよい
ただし、仕事に行き詰まっているのを何で把握するか
例:30分悩んだり終わらないときは管理者、仲間にHelpを出す
- (8) 一個人として接し、敬意を表する
- (9) One on One
仕事しやすく信頼あるチームであるために
1Wに一度一人ひとりとミーティング
それぞれの人と信頼関係ができる
これまでに達成したこと
- (10) 1週間に一定のトレーニング時間を設ける
45分~1時間程度でよい/さまざまなテーマで特に他の組織とのディスカッションは重要
→普段の問題・課題が解決できるヒントをもらう
毎週自己啓発のプランを立てて実行する
- (11) みんなですぐれた仕事をしてくれた人の手柄にする
あの人がこんな良い仕事をしてくれたよ！
- (12) 仕事ができない人はクビにする
チーム全体の生産性に大きく影響する
まずは問題のある人に素直に伝えるのがよい
具体的にフィードバックする
→1on1で毎週フィードバックしていれば必要なし
ある程度の期間を設けてそれでできなかつたら別の仕事を探すべき

- (13) 成果は時間数じゃない
40H/週以内の計画を立て、それができたらほめる
- (14) あなたのミスをすぐに認めて謝る、そしてすぐ次に
どうするかを決め実践する
×放置する ×ごまかす ×人のせいにする
- (15) 良い仕事をたたえる/上下なし
評価はお金だけではない
人から認められることが良い仕事をする上で最も重要
プラスのフィードバック/openに
投票制でもよい
例：一番良い問題報告を投票で決める
- (16) 休みを取る
オーバーヒートは×
自分のため、そして周囲のため
- (17) 自らをマネジメントする
日報を書く・同じ過ちを二度と繰り返さないように！
技術畑の人もすばらしいマネージャになれる
どうやって戦略的にすばらしいマネージャになるかを
考え実行する

(あだち)

◆A2

「テストスキル標準

〜ついに出了テスト人材育成の大黒柱〜」

◆B2

「スライズ\$テスモネア

〜JaSSTでもファイナルアンサー!?〜」

司会：山浦 恒央 氏

◆C2-1

「効率的な『項目外評価』体制の構築を目指して〜デジタルハーツの能動的デバッグのノウハウについて〜」

川口 兼一郎 氏



◇全体概要

ゲームなどはユーザーの自由度が高く、エラー推測や探索的テストを行う「項目外試験」の割合が高く、大人数で長時間かけてテストする作業が多い。

この経験や勘といった属人的なスキルの影響が大きいとされる「項目外試験」では、チームの能力を以下のように捉えることで、チームシナジーによって目的に沿ったテストカの確保が可能。

「テストチーム能力

= テスターのスキル(センス×経験値)

×チーム構成 ×チーム戦略」



【質疑応答】

Q1:Prj 期間内でのメンバーの能力の調子の良し悪しをどう扱っていますか？

A1:Prj リーダーや、Prj 外に存在する管理部門チームが状況をモニター。原因によってはメンバーの入れ替えなどで対応してます。

◇感想

メンバーの特徴を生かした役割設定とその名前付け(アクティブアタッカーとか)が、面白いなあと思いました。今日もバグを狩りまくってやんぜ...って考えると楽しいかも？

(Jjyun)

◆C2-2

「テストにおける勘の考察

～仕様の制約に対するテストの発想～」

野村 卓司 氏



◇全体概要

運用や統合テストといったフェーズのテストでは、経験や勘の要素が強く、設計したテスト項目以外でバグを見つけられることもある。

”経験や勘”といった要素を、仕様における”制約に着目した発想法”として捉えた検討が紹介された。

今後は、レビューの改善を中心に、今回の発表内容の活用を検討してゆきたいとのことであった。

(制約/変換規則の具体例とその適用例)

- ・制約/変換規則・連続して動作する/中断させる
- ・適用例・(帳票出力の場合) 紙切れにする
(通信処理の場合) ケーブルを抜く



◇感想

「仕様から少し外れたところをテストする」という着眼点が印象に残りました。不具合リスト整理の際に、制約を含め色々な見方でリストを見直し

”変換規則”を見つけられると応用が利きますね。自分はまだリスト作成に取り掛かれていないので、予稿集や資料の表を参考にしようと思います。

(Jjyun)

◆C2-3

「キーワードベースレビュー
ドキュメントのあいまいさや

不備に着目したレビュー手法」

河野 哲世 氏



◇全体概要

ドキュメントのレビューを行うときに、あいまいさや不具合をおこしやすいキーワードに注目して、チェックを行う手法の提案とキーワードレビュー向けに開発したツールの紹介

◇感想

ドキュメントのレビューを行う時に、ただ漠然とドキュメントを読んでいて、犬も歩けば棒にあたる方式で取り組んでいた方に朗報です。

あいまいさや不具合をおこしやすい言葉というのがあります。例えば、「データがあふれた場合通信を停止する。」という文言があったときに、データがあふれた場合はどうなるのだろうか、と思いませんか？

この場合、ドキュメントの他の箇所にあふれなかった場合の仕様書が書いてあることを確認しておいた方がいいですよ。

このようなタイプのキーワードを抽出して、ドキュメントのレビューを行っていく方式をキーワードベースレビューとして、提案されておりました。キーワード検出にはツールも開発されており、ツール活用のデモもありました。

(あきちゃん)

◆C2-4

「アジャイルインスペクションの実際」

永田 敦 氏



◇全体概要

アジャイルインスペクションを実際に行った実施例から得た知見についての発表

◇感想

2009年 WACATE 冬のポジベ賞、おやじのスターこと、永田さんの発表。内容はもちろん、アジャイルインスペクション。

2009年 WACATE 夏のセッションでも、アジャイルインスペクションのセッションがあったので発表を聞くのは、自分としては、2回目になりました。

今回の気づきとしては、ドキュメントのライターが、アジャイルインスペクションによって、指摘されるにつれて、指摘が減って行く。

一見あたりまえの事実ですが、ワнтаイムのレビューですと、1回大量に修正点が出て、修正して終了ですが、アジャイルで何度も指摘されると、指摘をされない書き方が習性として身につくようになる。

1回大量の修正方式だと、習性までは修正できませんね。

(笑)

量が少ない時点で、早いことフィードバックできると、修正量が少ないので、修正するほうも、ある意味暗くならず指摘等を受け止められるのかなと思いました。

(あきちゃん)

◆D2-1

「状態遷移表を用いた状態遷移テストの自動化」

保坂 信幸 氏



◇全体概要

QuickTest Professional 及び「表作成ツール」「自動実行モジュール」を用いての状態遷移テストの自動化実現方法についてのセッションでした。

状態遷移テストを自動化するメリットとして、「捕獲&再生ツールによりテストのスキルに依存しない形での繰り返しテストが可能」になる。デメリットとしては、「テスト設計に問題が残る」「メンテナンスにも問題が残る」さらに記録しただけだと「何のテストなのか？」をスクリプトを見ただけでは解らない。

上記の表作成ツールや自動実行モジュールを組み合わせることで、テスト設計やメンテナンスの向上、テスト実施の幅（全てのテストをする、ピンポイントでテストする）といったことが可能になった。

◇感想

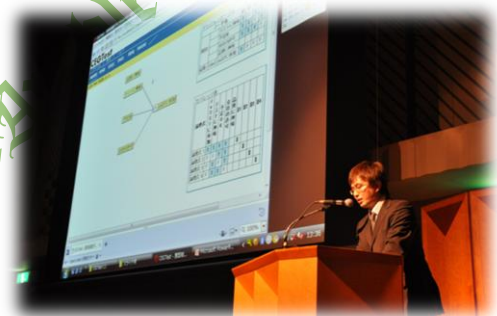
筆者も以前に「捕獲&再生」による自動テストのアプリケーションを作り、実際にプロジェクトで使ったのですが、仕様変更などが発生した際のスクリプト修正工数がひどくかかってしまったため、途中で手動テストになったという経緯があります。。メンテナンスも含めて自動試験を実施できるのは、すばらしいと感じました。

(うえだ)

◆D2-2

「テスト条件生成支援ツールの開発 CEGTest」

加瀬 正樹 氏



◇全体概要

テスト条件生成自動作成ツール「CEGTest」です。JavaScriptによりブラウザを用いて、原因結果グラフを作成すると、自動的にデシジョンテーブルの一覧表も出力されるツールです。手で作成した場合、原因結果グラフを用いると論理関係の網羅が出来るのですが、グラフが複雑になると、テーブル作成が困難になってしまう。

また、グラフを修正するとデシジョンテーブルも修正する必要がでてしまうため、「誤りがないか」を確認することが困難になってくる。CEGTestはこれらを解決し、テスト設計を支援します。

◇感想

実際に CEGTest を動かさせていただきました。快適な動作にビックリです。また、直感でグラフを作成しているのですごくと思いました。

原因結果グラフを覚えて、CEGTest を使いこなしてみたいです。

(うえだ)

◆D2-3

「組み込みリアルタイムOSのAPIテストの実施」

鳴原 一人 氏



◇全体概要

TOPPERSプロジェクトにおけるTOPPERS Test Generatorを用いてのAPIテスト実施について。

APIのテストを実施するにあたって、各テストケースの同値分割などが担当者によりばらつきが発生する→抽出時のポリシーやマニュアルを作成。

テストシナリオを実施するのに膨大な時間がかかる→YAMLを入力ファイルとしてテストプログラムを生成する「TOOPERS Test Generator」を開発。

テスト実施時のみに不具合を見つけるだけでなく、テストケース作成時に仕様書の不具合も発見でき、包括的にAPIテストを行うことが出来た。

◇感想

仕様書からの抽出ポリシーやマニュアルを作成することで、仕様書の見方が統一されたこと。そのことで仕様書の欠陥も見つけれられたというのは、自動試験というものが自動でテストを実施することだけに効果があるだけでないということになりますね。

(うえだ)

◆D2-4

「マルコフ連鎖モンテカルロ法によるソフトウェアテストケースの設計」

岡村 寛之 氏



◇全体概要

ブラックボックスやホワイトボックスなどの考えは、「プログラムの境界にバグがあることが多い」という経験則からテスト技法が考えられている。

経験的に得られたテスト技術者の知識からモデルを作る、そのモデルを用いて不具合の発生確率を予測する。モデルより相関の強い部分と弱い部分に分けられ、不具合の発生箇所と相関が強い部分に不具合が発生する確率が高いことを予想することが出来る。

◇感想

不具合は偏在するという事はJSTQBのシラバスにも出てきますし、自身でもそう思いますし、実際に不具合は偏って発生します。

こういった経験的なことをモデル化できるなら確かにいいなと思います。(例えばテストケースが妥当かどうかを説明しやすいなあと思いました)

(うえだ)

◆A4

「魁!! 智美塾

百〃家〃 雑乱! テストメソドロジー進化論!

智美塾塾長/一号生/塾生の皆様



◆B4

「ライトニングトークス〜テスト芸人のこだわり自慢〜」

すっかり恒例となったライトニングトークス、「5分の壁」に挑んだのは11名。メンバーは・・・何か豪華じゃな〜い?!!

本当は12名だったのですが、LT常連の新美さんが裏セッション登壇で参加できず・・・某所で事前に発表したという噂も入手していただけに聴けなくて残念でした。

簡単に紹介します。詳細は後日 JaSST のサイト上に資料が載りますので、そちらを是非参照ください。

□今村哲也さん

「コードの共同所有」

チーム内でコードの共同所有を行うことの利点を紹介。コードを共同所有することで、どの部分のコードの品質も保証され共同の認識になる。そして**チームに文化をはぐくむ**。

共同所有は「物理的共同所有」→「知識共同所有」→「責任の共同所有」とレベルアップしていく。

コードの共同所有がチームの質を向上させているのを感じました。

□田中聖能さん

「ワンランク上の技術者」

テストという**作業**を開発者の観点から見て・・・の、「さぎょう」を変換したら「**サ行**」となったw テストのサシスセソ(目指すべきこと)を紹介、同様にカ行(イマイチ?)、ア行(これを目指しちゃダメ;)、タ行(これも大事だよ)を紹介。

もうひとつ変換ネタとして「じどうか」の変換3種を紹介。児童化=童心に帰って楽しむ例も紹介。

JaSST Tokyo ではすっかりおなじみのベテラントーカー。田中さんのトークを楽しみにしているファンは私だけじゃないと思う♫

□近美克行さん

「テストをOOに例えてみたら」

比喩力(たとえ話力)を鍛えよう!

短時間でのイメージ共有のために「たとえ」をつかう。

テスト関連の事例を紹介。「うなぎのかば焼き」**テストベ-スはウナギのタレだ!** 継ぎ足し継ぎ足しで育てる。

昨年はスピーカーだった近美さん、今年はLTに登場! もともとスライドが80枚ほどあったらしくw 最終ページにたどり着かずにドラが〜;

□時本永吉さん

「テストの哲学的解釈」

テストは設計と別の工程で起きているのはおかしいのでは?

設計書が正しいかどうかを検証するためにテストケースを書く。つまり、テストをプロセスではなく、**確認する工程**とする。

「要求ではなく欲求を満たそう」の言葉に共感を憶えました。

[知働化研究会のサイト](#)で資料公開なさっています。

□安隋正巳さん

「ソフトウェアテストにおけるトップ技術者の育成に向けて」

今のソフトウェア品質に必要なもの→**トップガン(トップ技術者の育成)**

チーム内に、結果を出しながらチームをまとめていく「リーダー」が必要! 日本の生きる道はプロを育てること。

本当のトップガンがやればプロジェクトも成功する。

ただOJTだけでは育たない。

ということで日科技連がプロフェッショナルコースを作った!

・・・ごじゅうまんえんは個人では受けられないです(爆) 事前に無料講演会を行うそうです。

□小池輝明さん

「虫」に学ぶバグゼロの可能性」

不妊虫放飼法によるウリミバエの根絶例を紹介。

バグゼロにするために、**ゼロにする対象(虫)をよく知ること**。知っていれば根絶できる。根絶するためのテストエンジニアの意気込みが必要。

LTが10分ではなく5分だということに当日気づいた小池さんw 時間切れで聴けなかった箇所は資料upされたときにチェックしたいです。

□辰巳敬三さん

「カバーフローでみる5分間ソフトウェアテスト・ヒストリー」

60年間で5分でしゃべろう!**テスト書籍カバーギャラリー**の紹介。

ソフトウェア・テスト PRESS の番外編コラムで、テスト書籍カバーについて紹介したが・・・**カバーのカッコよ**さが伝わりきらなかったのでリベンジw

デバッグ思考の時代の洋書→論証指向の時代の洋書と紹介、カバーフローをiPhone風に動かし紹介しているうちにドラが鳴りましたwww

発表資料はカラーなので、公開を楽しみにしましょう+

□ここでばんばんの出番に^^;

「各地のJaSSTに行ってみよう!」



Magazine 愛読者のみなさんをご存知のとおりwJaSST'09 全制覇してきたわけですが、その際、LTでしゃべっちゃえ!というご提案をいただきまして、各地のJaSSTの紹介と、JaSSTをより楽しむためにこんなことしてみよう♪という紹介をしました。

特殊フォントは自分のPCでなければダメということをつっかり失念していたため、**お茶目な記号がすべて文字化けorz**;後日公開のスライドで「本当はこうだったんだ〜」というのをご覧いただければ幸いです☺

一応5分で言いたいことは言ったつもりですw でももう少しじっくり喋りたかったなあ;

□おおのゆかさん

「TEF 東海のご紹介とお誘い」

TEF 東海の実態を紹介。

東海は、エリアが広い!→文化が違う→**食文化が違う**

=**勉強会+グルメツアー**ができる(各地のグルメ紹介)

勉強会のイメージって「こわい」というのがある。

→じゃあ参加している人の実態って?メンバーにアンケートをとった結果を発表。

TEF 東海のアイドル、ゆってい一の登場♫

100枚のスライドを用意したらしいけど、どのくらいこなせたのかな?www

□渡辺のぼるさん

「JaSSTがキライだ!!」

過去参加されたセッションでの悲しい**経験談**を紹介w

だからJaSSTはキライなんだけど・・・

しかしそれでは終わらない!

ET ロボコンと JaSST でコラボできないかなあ？
ET ロボコンの自動計測システムを評価してくれないかなあ？

求むテスト協力！！

・・・30秒残ったw

オブジェクト倶楽部クリスマスイベント2007ベストスピーカーー！！ここに登場！
テストやりたいです！（^_^）ハ←挙手

和田憲明さん

「バグなのに...～テスト技術者の悲哀～」

LTなのに全員参加型ですっ歌いましょう！！

歌の準備として、厳しいプロジェクトを体験した地名、駅名を2つ用意。

開発者はプロジェクトが終わる前に次のプロジェクトに行ってしまう(のでバグ報告しても修正してもらえない)；という悲しみを込めて・・・「バグなのに」(モト歌は当然w「春なのに」)

で、歌った！！

2番はなぜかドラ娘が歌った！！

～♪記念に下さいモジュール1つ 青い画面で落とします

♪www

♪バグなのーにー・・・バグなのーにー〇〇〇〇(ここで地名を入れる)の夜ー♪

ちょっと切ない思い出を会場内で共有しつつ終わりましたw

口残り35分、せっかくなので、全員参加企画！！

「みんなで話しようよ！！」

ライトニングトーク後に、35分残りましたが・・・
トーカーを囲んでお話しませんか？という企画が提案され、いくつかのグループに分かれ、歓談しました。
自己紹介したりトーク内容について更に語ったり。
そして和田さんから、「悲しい体験談」というテーマが提供され、グループ内で情報交換した後、3名ほど全員に対し発表していただきました。

◇セッション全体感想

1日目夕方のセッションは、4か所どこも興味あるセッションで、ライトニングトークを聴きたくても聴けなかったかたも多かったのではないのでしょうか？

また、今回実際トークをしてみて「5分でおさめる」**難しさ**をととも感じました。一発勝負でやっていたら間違いなく思いっきり時間切れでした。発表練習は必須です！

(ぼんぼん)

◆C4

「レビューのコツは“なんでやねん!?”

～レビュー眼～

角口 勝隆 氏

新美 崇宏 氏



JaSST'09 関西で発表した内容の発展版！！

レビューアを持つ3K「**勘、経験、感性**」を**活性化させる発想術**「**レビュー眼**」の考察。

レビュー眼(ものを考察する能力)、パーソナルスキル(観察法・発想法)これがあるとレビュープロセスとの**相乗効果が期待**できるのではないか。

レビュー眼を極めると、

- ・品質リスクを事前に予測できる
- ・テスト設計技術が向上する

観察法

・怪しいポイントを押さえる

バグがあるかもしれない・・・と見るのがよい

・すぐれたレビューアの**秘訣(心得)**を知る

不良を見つけようとする、次の工程で作れるのか想像する、など

・レビュー時の**思考フレーズ**を使う

着目点を考察して推論。

発想法(3つの型)

・**定型連想型**

セオリー、パターン化されたものに当てはめてみる

例：SCAMPER

・**エラー推測型発想法**：経験

過去の不具合を分析／抽象化しDB化する

・**自由発想型**

キーワードをもとに発想を飛躍

要点をつかんでステップアップ！

・よく**観察**して的確に情報をキャッチする

・**かもしれない推論**が大事

・**先入観**を取り除いて「なんでやねん」

担当者に機能を割り当てる・・・のではなく、**観点を割り当てるとよい**

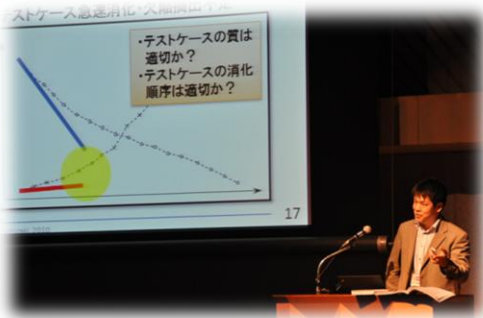
今回は観察法、発想法を利用した**レビューライブ**も披露。
発注者から電話で仕様を聞いてシステム提案書を作成する、という前提で、作成されたシステム提案書をレビュー。

(あだち)

◆D4

「テスト技術者のためのソフトウェアメトリクス入門
-信頼性を測定し予測する正しい作法-」

野中 誠 氏
鷺崎 弘宣 氏



◇全体概要

「演習で学ぶソフトウェアメトリクスの基礎」から静的モデルによる欠陥予測と動的モデルによる欠陥予測を中心としたセッションで、それぞれ演習問題をといていく形式で進められる。

静的モデルは過去に類似するプロジェクトを用いて現状を予想するモデル。静的モデルは「レイリー曲線」を用いてプロジェクトの進行状況を予想する。

MTBFのお話では、不具合は数ではなくどのようなものが事象かが重要。不具合数が1つでも、起動処理の部分で不具合が発生するのか、減多にない状態や状況で発生する不具合なのかにより大きくことなる。

◇感想

本セッションを聴講させていただいて、「何をもって測るのか?」の目標をもってデータをとっていかないと無駄になってしまうなと思いました。

また今まで用語としてでしか知らなかった「MTBF」を理解出来ました。

(うえだ)

◇◇◇1月28日はここまで。◇◇◇

情報交換会で有名人の方と名刺交換を交わし、JaSST実行委員の皆様と軽くお酒を一緒にさせていただきました★

◆◆◆1月29日◆◆◆

まだまだ緊張が解けないまま朝を迎え、JaSST' 10 Tokyoの2日目の開始です! 怒涛のごとく駆け抜ける!

◆A5-1

「スープカレー方式」によるシステムテスト分析と設計」

上田 和樹 氏



◇全体概要

TEF道、つまり、TEFの北海道の有志勉強会からの発表。テストを行うにあたっての機能の観点の観点の抽出するかという方式の提案。その名も名づけて、スープカレー方式。

決して、料理方法の発表ではありません。

◇感想

スープカレーというのは、通常のカレーとは異なり、ご飯をカレーのスープにくぐらせて、食べるそうです。

テストにおいて、機能の視点とお客さんの視点、2つの視点を定義されて、この2つの視点をあたかも、スープカレーを食べるがごとく、掛け合えます。

2つの視点の根底には、5W1Hが流れており、例えば、個々の機能に関して、コンテキストが加味されたテストケースの作成を可能にします。

具体的なやり方としては、「スープカレー表」を作ります。(決してカレーの作り方が書かれている表ではない) 2つの視点のマトリックスを作成して、テストケースに落とし込んでいきます。

ということで、おいしいテストケースの出来上がりです。

決して、カレースープ方式と混同しないでください。

(あきちゃん)

◆A5-2

「オフショア開発におけるテスト改善
-オフショア版テスト改善「3点セット」の紹介-」

鈴木 三紀夫 氏



◇全体概要

オフショア開発現場に対する改善事例として、現場で行われていた取り組みや、発注側/オフショア側での問題認識の違い、そして隠れていた問題とその対策としての「3点セット」の紹介がありました。

(隠れていた問題とその対策)

- ・テストに対するプロセス(段取り)が人によってまちまち/テストプロセスを導入
- ・テスト観点が漏れることがある/テスト観点ツリー&リストを作成
- ・過去の不具合事例を活かせていない/不具合推測リストの作成

(ポイント)

- ・オフショア開発では事前の合意が大切。
- ・テストに必要な作業(設計や過去の不具合事例からのフィードバック)は事前にタスクとして盛り込む。
- ・オフショア先は見積もりにこだわる。テスト粒度の合意形成が重要。

◇感想

「自分の常識・相手の非常識」とならないよう、お互いをよく知ることが重要ですね。非常に多くのテスト観点や不具合推測リストにも圧倒されました。

(Jjyun)

◆A5-3

「使える「テスト設計テンプレート」を目指して」

下前 真浩 氏

根間 才治 氏



◇全体概要

この発表は、JaSST'09Tokyoでの発表内容をさらに進めたもので、当時の課題事項(検証不十分や使い勝手)について見直し/改善などを加えて、さらに役立つ「テスト設計テンプレート」を作成したという内容でした。検証を行なった結果、

「テスト観点」という用語が曖昧であったため「テスト観点抽出時に「モレ・バラツキ」が発生。この対策として、

1. テスト観点の階層化
2. ヒントワード追加
3. ガイド(マニュアル)を作成

を行なったそうです。特に、3.については、他ツール(マインドマップやユースケース)との併用や、テスト観点の詳細な説明がされているのが特徴でした。これら対策の結果、人によっては4倍速くテスト観点抽出が可能となった、などの効果があったそうです。

◇感想

多くの人の過去の経験やノウハウなどが詰まった「テスト設計テンプレート」だと思いました。私のところでもこの事例を参考にさせていただきたいと思います。

(すずきしょうご)

◆A5-4

「失敗しない効率的な負荷テスト実施のコツ

—大規模開発プロジェクトにおける

性能テストの実践方法—

東條 義幸 氏

◆B5

「初心者セッション」

長谷川 聡氏 片山 徹郎氏

◆C5

「テスト会社とツールベンダの微妙な関係

～競合か協調か～」

西康晴氏 東大輔氏

◆D5-1

「現地流出不具合0件を目標とした取り組みについて —品質向上の促進と質の高い評価を実施する為に—」

佐藤 英明氏

◆D5-2

「リスクベース・テストに基づくテスト自動化戦略の策定」

上甲 貴広氏

◆D5-3

「ITプロジェクトのためのなぜなぜ5回(階)

—現場と組織がともに問題解決するためへの提言—」

小原 由紀夫 氏

◆D5-4

「マジカルスプーンを対象としたテスト構成管理の実例」

北條 哲氏

◆A7 招待講演

「品質という王道を行こう」

菅田 直美氏



SQA+SEPG

新しい風潮に流されないようにしたいね

◇王道を行く

徳で導く/正道、正当な道

本質を理解した上で、決意を持って狙い達成に向けて行動すること

- ・SWの本質を理解し、その理解に基づいて判断する
- ・目的
- ・長期
- ・やるべきことを効率化してすべて実施する
- ・先人の知恵を使う

◇品質とは

- ・最後に顧客が満足すること＝共通
顧客に言われていなくても暗黙に求められているならそれも含む
- ・立場によって変わる
- ・時間によって変わる
- ・プロセスの品質を含む
- ・工程、人の質を含む

◇理解しておくべき SW の特徴

人間的要素が SW に決定的に影響する
変換（詳細化）を繰り返して作る・行間がある
自由度が高い・すぐに修正できるように見える
目に見えない
→UML で表現統一すると設計レベルがはっきり把握できる

◇組織とプロジェクトの視点の違い

組織で実施するプロジェクトの QCD 成功確率向上を狙う
当該プロジェクトの QCD

◇王道を行くとは？

「で、それで顧客が喜んでくれるの？」

品質だけを追求するという意味ではない
コストを追求すると品質は改善しない／低下します
品質を向上するとコストも納期も改善される

ユニットテスト

きちんと実施	43%バグ有り	57%バグなし
やや実施	91%	9%
手抜き	73%	27%

SWQC 理念

品質を追求しよう 生産性は後からついてくる
→信じてやるしかない

◇データのできる事、できない事

データだけではよい・悪いは判定できない
現場で実際に起きていることを把握したうえで、データを使うべき

◇プロセス

基準値遵守の考え方の違い
プロセスが同じでも基準値に合わせる組織とそうでない組織では結果が異なる
×言われたとおり ○自分の頭で考え行動する

ルールだからやっている組織と品質を良くするためにやっている組織の違い

品質を最優先に位置づける組織の雰囲気
丸投げ文化←→品質中心の組織文化
トップの指導 ぶれない
最終ゴールはお客様の満足

自分たちは何のために仕事をしているんだろう？
一つ目線を上げて取り組む

トップダウンでアプローチするが、自分たちがやったかのように思ってもらう
(あだち)

◆A8 クロージングパネル

「テストのマネジメントから品質のマネジメントへ
～消耗し尽くすプロジェクトから
蓄積できるプロジェクトへ～」

パネリスト

Johanna Rothman 氏 (以下、R)

菅田直美氏 (以下、菅田)

飯泉紀子氏 (以下、飯泉)

モデレータ

吉澤智美氏



1. テストエンジニアのステータスやキャリアパスについてアメリカと日本の違い

R: TE は社員である

テストエンジニアが何をやっているのかが非常に明確であること
資格：教育受講が主体

菅田：社内にはテストエンジニアの資格がない
できる人とできない人を分ける／一緒にして欲しくない

飯泉：テストに限らず開発に関してもキャリアパスが明確な会社が少ない・ほとんどない
資格では表せない／テストに真摯に取り組む人は多いと思います

2. オフショア開発で成功するコツを教えてください

菅田：うまくいくケースは、日本側がオフショア先をよく知ること、仕様書だけ渡してもうまくいかないの、コミュニケーションで埋めていく場合。
憶えると会社を辞めていなくなる傾向があるので、しくみに落とし込み、ノウハウをつけた人がいなくなったら何もできないようなことにならないようにすること。

飯泉：こちらが期待する品質やできばえを手を抜かずちゃんと伝えることが重要
こんなエラーが出やすいから、出ないようにテストして確認すること、のような具体的な要求も含める。
われわれがやってきた品質の期待値・当たり前のことを示すこと。

ただし、だからこそこちらの仕事の仕方、品質が悪いと返ってくるものもそのレベルにしかならないことに注意。オフショアは日本の経営者が考えるほど簡単にコスト軽減でき、品質にも問題ないわけではない。大きな手間と時間がかかり、手厚くフォローを継続しなければならないものだ。アメリカでは、オフショアの効果が低いので、ピーク時の6〜7割が自社内に戻ってきている。



3. プロジェクト・組織の向上って考えていますか？ どんなことを実施していますか？

飯泉：発生したバグの傾向を分析し、原因を特定して、次に出ないように組織の仕組みに反映している。

R：time box でトライし、評価することで次にどうするかを決めながら運営する。

菅田：試行はプロジェクトで、組織の仕組み化はその結果でやる。

これはトップダウンでなければできない。ものすごいパワーが必要だから。

仕組みを作った人が自ら実践する、自ら定着させる。誰かだけがいい思いをしないように。みんながやってよかったと思えるように。

4. 気づき

飯泉1：テスト工程を重視しないと

飯泉2：改善にはお金が出ない・・・というのはびっくり
インドのKAIZEN gekkan

菅田1：飯泉2と同じ

菅田2：オフショアの現実・2年後に日本に来るかも

R1：日米のたくさんの違いはあるが、共通項の方が多いと思った日本の企業の方が製品についてのビジョンが長期的のようだ→これは改善につながりやすい

(あだち)

◆クロージング

最後は共同実行委員長である古川先生による基調講演者である Johanna Rothman 氏へのプレゼント及び「ベストスピーカー賞」と「善吾賞」の発表がありました。

最後は同じく共同実行委員長である大西建児氏による挨拶を持って、長いようで短い、テストの祭典 JaSST' 10 Tokyo が荘厳な空気の中、閉会を迎えました。



◆最後に

ピックアップレポート、いかがでしたでしょうか？

去年のように全レポート！と行けなかったのが若干心残りです。(レポートをいただいたにも関わらず、講演者様の関係上掲載できないレポートもありました)

しかし、今年もスタッフにメディアスポンサーにと沢山の貴重な経験をさせていただきました！

この素晴らしいイベントへ参加していただき、レポートまで手伝ってくださったあきちゃんさん、jjyunさん、おおのゆかさん、なかさやさん、すすきしょうごさん、本当に有難うございました。

そして最後に、JaSST' 10 Tokyo という大きなイベントを運営されながら、私たちを手厚くサポートしていただいた JaSST' 10 Tokyo 実行委員会の皆様に心より感謝を。

本当に有難うございました。微力ながら、今後ともご協力させていただきたく思います！

(WACATE-Magazine 編集部)

JaSST'10 Tokyo で、メディアスポンサってきた！

◆メディアスポンサーやってきた！

去年に引き続きお手伝いかと思いきや、堂々と取材あーんどメディアブースを出してWACATEの紹介してきた！

いやー。Magazine 編集部がまさかのメディアスポンサーですw

単にMagazineというメディアにJaSST' 10 Tokyoの記事を掲載する！というスポンサーというかサポーターというか、そういうカンジですが^^；

ある飲み会のときに

「WACATE-Magazine、メディアスポンサーに申請すれば？」とお声をかけていただいたのがきっかけです。

その時は「まさかww」と言っていたのにまさかまさかですんなりと事が運び…気がついたらこんな状態にw



…とやうけでMagazine編集部総出で一生懸命取材しました。あーんどWACATEの紹介もしました！さらにManiaXを特別に頒布して参りました！！

遊びに来ていただいた方はもうご存知かと思いますがこんな事やってきましたよ！



◆WACATE-Magazineの全号展示！

Vol. 1~Vol. 13を印刷して展示しました。こうやって並ぶと壮観です^^

◆WACATE-Magazineのご案内の配布！

準備号に似たヤツですw

◆WACATEのアルバム展示！

Magazine 編集部の小田部さんの力作です！WACATEの笑顔が詰まった逸品です★

◆WACATEのあゆみの配布！

WACATE 2009 冬の予稿集に入っているWACATEの活動年表「WACATEのあゆみ」を配布しました。

後に行くほど色々イベントが重なってますw



◆同人誌の頒布！

「Software Testing ManiaX」のvol.1とvol.2を頒布してきました！

なかなか入手ができないということで、結構な数のお客様に来ていただきました^^

執筆陣の紹介シートを作成したり、本の陳列を工夫してみたり、いろいろやってみました♪ご来場いただいた皆様、有難うございました！



◆最後に

大変盛況のうちに、たくさんの方にWACATEとSoftware Testing ManiaXに触れていただきました。

中にはアルバムを熱心に眺めている方もいらっしゃいました。たくさんの方に興味を持っていただけたのなら幸いです。

メディアスポンサーとしての参加はひとえにWACATEという活動をもっと知っていただきたい、という願いにJaSST 実行委員会の皆様が賛同し、推薦してくださったおかげです。本当に有難うございました。

ワカテにきく※

第14回：【部屋とYシャツと麻酔とテスト】上田 和樹

どうもこんにちは！

北のキラ星を目指す、札幌の上田でございます！名古屋の大野さんからリレーいただきましたので、最近テストに関して思うことを何となく書いてみます。

JaSST'09 北海道で細川さんが講演された内容のなかで「ソフトウェアテスト」と「医療」はよく似ているという話がありましたが、確かにそうかもしれないと思う今日この頃。

例を挙げると・・・

- A) ソフトウェアは「バグが有ること」しか示せない。⇒バグが無いことは示せない
- B) 医療は「病気であること」しか示せない。⇒病気がないことは示せない

・・・どちらも「何が潜んでいるかは完全に知りえない」ことが共通しています。なので、「検査では見つかりませんでした」という決まり文句も一緒（決して「問題は一切ありません」とは言えない）。

そして実は、「医療」の中でも「麻酔科医」と「テストエンジニア」の共通性がとても大きいことをご存知でしょうか？

「麻酔科医」は、手術を受ける患者に麻酔をかけて眠らせるのが主な仕事です。麻酔をかけるだけでなく、術中の「全身管理」もその仕事のうち。

麻酔科医は患者に取り付けられた計測機器を見ながら、患者の状況を把握して患者の状態を適正にコントロールしていきます。問題があれば、手術をしている最中の外科医と協力して対応にあたることもあります。

・・・昔は外科医が片手間でやっていました（人手不足の地域では今でも）。

【共通点として】

- ・ 計測数値（メトリクス）をもって、患者（品質）の状態を把握する
- ・ だからといって、計測数値（メトリクス）のみに頼らない
- ・ 外科医（開発者）などとコミュニケーションをとって手術（開発）を行う
- ・ 上手くいって当たり前と思われている
- ・ 失敗すると大変なことに
- ・ 外科医（開発者）が片手間でやることもある
- ・ 縁の下の力持ちと呼ばれる
- ・ だけど世間的にはとても地味
- ・ いろんな科（部署）とお仕事をする
- ・ 専門性が高いので、優遇される・・・かも？
- ・ 「手術（開発）をしないクセに！」と言われるとキレる（コンプレックスもあるらしい）

※全て私の主観に基づいています。麻酔科の実態が全てこの通りである訳ではありません

・・・どうでしょうか、みなさん？

「どちらも陽のあたらない仕事ですね（笑）」

手術麻酔を行う麻酔科医は、その仕事の大半を患者が眠っている間に行うため、直接患者に感謝されることは少ないそうです。普通我々は「手術麻酔は成功して当然」だと思っているので、わざわざ麻酔科医に

「ナイス麻酔！」

なんて言わないですもの。ともすると、麻酔科医の存在すら忘れてしまうかも。

・・・テストエンジニアも同じだなあ。

我々もお客さんに

「ナイス品質！」

とは言われない（笑）

お客さんは普通「品質」など意識しません。「健康」を「健康なとき」には意識しないのと同様、システムが問題なく稼働している時は「品質」のありがたみなど考えないのです。

問題が発生して初めて「なんじゃこの品質は！！！！」となるわけです。

最高に頑張っても「ゼロ」。

失敗したらマイナス。

うーん、

なかなかつらい仕事だ（笑）

でも、我々が安心して手術を受けることができるのもプロの麻酔科医がプロの仕事をしているからです。システムが安全稼働しているのも顧客が業務をスムーズにこなせるのも、「品質」を保つ我々プロのテストエンジニアがいてこそです。

決して表舞台に出てこない存在。ともすれば、出てはいけない存在。

それが麻酔科医とテストエンジニア。

でも・・・

たとえ直接感謝されなくても、みなさんの幸せのために日々頑張って行きたいですね！

【監修】ワタクシの妻（麻酔科医）



Software Test Topics

当番：上田 卓由 (Magazine 編集部)

こんにちは、上田です〜♪

JaSST'10 Tokyo、とてもよかったです♪

それぞれのセッションを聴講させていただきました!!!

「なるほど!!!」と思ったり「全然勉強不足だ...もっと勉強しなきゃ!!!」

と思ったり、気づきや刺激をいっぱいいただいてまいりました。

いつか自分も登壇してみたいです!!!

さてさて、今月もお役立ち情報をお届けします〜♪

【イベント】デベロッパーズサミット 2010

(デブサミ 2010)

会期：2010年2月18日(木)~19日(金)

会場：目黒雅楽園(東京・目黒)

主催：株式会社 翔泳社

先日行われた JaSST'10 Tokyo と同じ目黒雅楽園で行われます!!!

お勧めする方として、「技術者、ソフトウェア開発者、システム開発者、ネットワーク管理・運用者、IT 教育担当者、IT マーケティング・セールス担当者、IT 関連部署マネージャ、プロジェクト関連マネージャ」と列挙されています。

本イベントのセッションに「ソースコード・リーディング・ワークショップ in デブサミ 2010」というものが!!!

ちなみに、無料のワークショップとなっています。

いいですね〜♪いいですね〜♪

タイムテーブルを見てみると「満席」だったり「残席僅か」というセッションが目立ちますので、お申込みはお早めにてね。

【イベント】SEA Forum Feb 2010「セーフウェア

- システム安全とコンピュータ

主催：ソフトウェア技術者協会

日時：2010年2月26日(金) 18時受付、18時30分~20時

会場：文京区民センター 3-C 会議室 (都営地下鉄三田線・大工戸線春

日駅 [A2]出口徒歩2分)

定員：60名

参加費：SEA 正会員 1,000円、SEA 賛助会員 2,000円、

一般 3,000円

監修、翻訳をされた松原さんをスピーカーとしてお招きしての「セーフウェア - システム安全とコンピュータ」をテーマとしたセッションが行われます。

参加申し込み時に「セーフウェア」の購入希望とマークされると、3割引の4,116円で購入できるとのこと!!!

【検定】IVIA IT 検証技術者認定試験 知識試験

2010 春季

試験日：2010年4月25日(日)

申込み期間：2010年2月19日(金)~2010年3月29日(月)

試験区分：エントリーレベル1、エントリーレベル2、ミドルレベル1、ミドルレベル2

試験時間：エントリーレベル1・2 10時~11時(60分)、

ミドルレベル1・2 13時30分~15時(90分)

受験料：エントリーレベル1・2 10,500円(税込)、

ミドルレベル1・2 15,750円(税込)

【書籍】QualityOne 2010年2月号

発行元：株式会社日科技連出版社

形態：PDF(ダウンロード)

価格：無料

今月は、QualityOneの発刊月です!!!

【雑誌】Software Design 2010年2月号

出版社：技術評論社

発売日：2010年1月18日

価格：970円(税込み)

注目記事は「特別企画：複雑化するシステムの障害回避策とは~[事例研究]ディペンダビリティを確保する新たな取り組み」です!!!

JaSST'10 Tokyo に続いて、2月もイベントが盛り沢山です!!!

ちなみに、2月13日(土)はJSTBQ 認定テスト技術者資格 Foundation Level 試験の実施日です。

お忘れなく〜

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んない?」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

池田暁の

ミュージカルに恋して。

【第十四幕】「リニューアルなんですヨ？」

♪気がつけば一年！

このコーナーを立ち上げるにあたって決めていた目標は「一年間続けること」でしたが、何とか達成！そこで、改めてこの一年分を読み直してみたのですが、「黒い」ですね。いや、内容がというわけではなくて、紙が。文字量が多いわけでは、この分量、特に2Pに増量されてからは読むのが結構大変で、内容もどんどんと固くなっていきました。なんといいですか、普通の人気が気軽に読めるものじゃなくなってきてるなーという印象を持ちました。ミュージカルが好きで、その楽しさを敷居を下げながら伝えていこうと思っていたものが、どんどんと逆の方向に向かっていました。こ、これじゃいかん！

♪リニューアルしちゃうのかな？

そんなわけで、一年たったしリニューアルしようかなと思います。リニューアルというか、スタイルを変えるという表現が正確でしょうか。すでにお気づきかと思いますが、もう少しエッセイ風なものにしていこうかと思えます。

♪2010年1月の観劇

今月は新春大歌舞伎（歌舞伎座）、細雪（明治座）、ウーマン・イン・ホワイト（青山劇場）を観劇。

歌舞伎座は今年4月末を持って建て替え工事に入ります。従って、その駆け込み需要もあって、切符がとても手に入りにくい状況にあります。しかもこの1月の歌舞伎は例年人気ですから、いよいよもって入手しにくいのです。私はというと、成田屋のご鼻肩さんが知り合いにいますので、後援会筋で切符をとってもらいました。おかげさまで、一等席の見やすい席で観劇することが出来ました。観劇したのはお昼の部でしたが、春調娘七種は福助の艶っぽさに感嘆し、梶原平三誉石切では幸四郎を堪能し、勧進帳は流石の團十郎でした。しかし、私にとっては松浦の太鼓がとても良かったです。最初から最後までお腹を抱えて笑いっぱなしでした。筋書きも最後にはろりとしみずし、これ、初心者にお勧めです。

その翌日足を運んだのは細雪。細雪は一昨年に帝国劇場にて観劇したのですが、二回目ということになります。非常に楽しみにしていたのですが、この明治座版はなんだか妙にサラリとした演出になっていて、一昨年の時のように号泣とはいきませんでした。しかしながら一番楽しみにしていた着物は堪能しました。どれもため息が漏れてしまいますね。

ウーマン・イン・ホワイトは2008年年末が初演、今回が再演ということになります。全体通してみると、初演時より演出が柔らかくなっていました。初演は冒頭からかなり凄惨な演出だったのですが、それは薄くなったような気がします。これはキャストが若返ったことも影響しているのかもしれませんが、初演の時は冒頭から舞台上に言い様のない不気味さが漂っていて、それがサスペンス色を強くして良かったのですが、それが損なわれていたのはちょっと残念でした。とはいっても、私の嗜好がそうなのであって、きっと大半の人にはわかりやすくなったという感想なんだと思います。さて、マリアン=笹本玲奈は再演ということもあり、初演時からぐっとこなれた印象を受けました。が、その反面、緊張感が穏やかになり、二幕のマリアンの必死さはちょっと伝わりにくくなったかも知れませんね。ただ、All for Laura などよく歌っていたと思います。この日は千種楽ということもあり、カーテンコールはとても楽しいものとなりました。そのキャラクターから劇場はパク・トン八色になるも、玲奈ちゃんの涙には皆「がんばれ〜」と思ったに違いありません。

♪今月の一枚

ウーマン・イン・ホワイトの終演後は楽屋におじゃましてきました。というのもアンサンブルとして、今泉由香ちゃんが出演していたのです。久しぶりに話ができて、とても楽しかったです。(^-^)



<楽屋にてプレゼントのお花と一緒にパチリ！>

♪終わりに

来月は彼女が出演する、わらび座の「火の鳥」（ブチ役）を観てこようかと考え中です。二月は例年上演数が少ないので、おとなしい一月になりそうです。<終>

電子計算機温故知新

【第六回】 異常検知はどこまでやれるのか？ —君は、ノートPCを振ったことはあるか？—

今回のお題は、「異常検知機能」についてです。

チルト(傾き・振動検知器)といえば皆さんは、どのようなことを思い浮かべるでしょうか？

カメラのパン(水平(左右)移動)・チルト(垂直(上下)移動)については、携帯電話にカメラが標準的に付いている昨今では、一般常識といえるでしょう。

それともチルトホイール機能付きマウスを思い浮かべるでしょうか？

しかし、Lisa(PC初のGUI環境OS)が発売される以前の古き良き時代を知る我々にとっては、違和感を感じます。

余談ですが、ウィザードリー(Wizardry)と言うゲームが最初に日本語化された際に呪文をキーボードで入力しなくはいけなかった、もちろんタイプミスをすれば、呪文は発動しない・・・しかし、ユーザーの利便性を考えた開発者たちは、入力された文字列から前方一致したレベルが一番低い呪文でを自動的に発動させるという機能を実装したのであった。まさに、仕様には定義されていないであろうことだが、顧客要求を大いに満足させる機能であった。その機能により、レベルが低いながらも使用頻度の高い「眠り」の呪文「カティノ(KATINO)」は、「K」一文字で入力が可能になり！最強の攻撃呪文「ティルトウェイト(TILTOWAITO)」は、「TILT」のみで入力可能になり！当時のユーザーをより本来の目的であるゲーム自体を楽しむことができました。

◆異常検知とは

異常検知する機器には、いろいろなものがあります。物理(センサー)的なものでは、傾き・振動・重量を検知するものがあります。警備会社と契約している、お宅・会社では、侵入者を検知する危機もあると思います。そのほかにも、電氣的に通信のコリジョン(衝突)・電源異常(バッテリー切れ)・リダンダント(2重化)電源では、各々電源状態を監視したりとか、パワーサプライ(安定化電源)においては電源が切れた場合は、管理者にメールと出したり・電源が確保できている時間を逆算してデータを退避(保存)したり、利用者にサーバダウンすることを告知したりします。また、ソフト的には監視しているサーバやネットワークの負荷が高い状態に様々な警報をあげる仕組みになっています。そんな、たくさんある異常検知機器の中でもチルト(傾き・振動)センサーについてお話します。



◆チルト(傾き・振動)センサー

チルトセンサーは、傾き・振動を抑止するために取り付けられています。身近なところでは、防犯用の警報機・万歩計から携帯電話の体感ゲーム対応機種もそうです。ノートパソコンのハードディスクも振動を検知すると一旦アクセスを制限して、故障が発生しないようにしていることは、業界的に皆さん周知のことと思います。ゲームセンターにある、クレーンゲーム・UFOキャッチャー・ビデオゲーム・ピンボールにも内蔵されていることは、ご存知のことと思います。もちろん、傾け・振動させるとチルトセンサーが発動し、大きく分けて下記のような状況になります。

- ・ビデオゲーム：
ーリセット(ゲームは中断&クレジットもクリア)
- ・クレーンゲーム：
ー操作停止&警報発生！！
- ・ピンボール：
ー操作(フリッパー)停止&リセット(&警報発生)

またしても、余談ですが・・・筆者が若かりしころは、ゲームセンターの風紀は非常に乱れており、マナーの悪いお客様が多く見受けられました。ゲームオーバーや、難しい局面で思い通りに行かない場合などに、ゲーム筐体に八つ当たりして叩く・蹴るといった行動にでる方もしばしばいらっしゃいました・・・もちろん、チルトが発生して、ゲームは続行できません・・・

もっとたちが悪いのは、ハイスコアを入力したいため多くの強者たちが積み上げてきた記録をリセットするチルトボーイズ達でした。。そんなことをしても、一時の優越感を得ても、店舗のハイスコアや全国(雑誌)のランキングには載れないのに・・・

◆ピンボールにおけるチルトセンサー

ピンボールにおけるチルトセンサーの取り扱いは、他のアーケードゲーム機と大きく異なります。

それはチルトセンサーが反応しない程度の「傾き」「振動(揺らし)」は、テクニックとして許容されているのです。ピンボールは、金属の球体を用いて点数を競うボールである。球体の動作をフリッパーで制御して得点を重ねるのだが、複数のフリッパーのセンター部分は大きく離れているために、筐体のセンターに球体が来たときにはフリッパーの間を抜け落ちてしまうことになる。

そこで球体の起動を変えるためのテクニックが「揺らし」(注)のテクニックである。

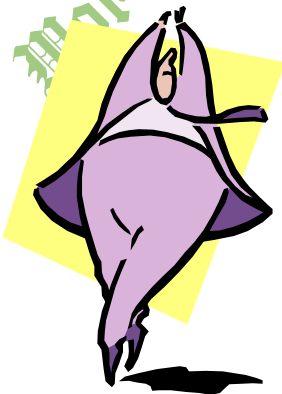
Windows に標準で搭載されている、ゲームの3Dピンボールにも、「揺らし」のコマンドは、実装されている。(ヘルプにも記載されている、左・右・上への揺らしについて記述されています)

もともとは、ピンボールの揺らしのテクニックを抑止するために、チルトセンサーは組み込まれたのだが、熟練者になれば、チルトセンサーの限界を見極めて「揺らし」のテクニックを駆使する。そしてフリッパー操作だけでは、成し得ないスコアー(成果)を叩き出すのだ!!

さらに超一流のプレイヤーになると、「揺らし」の際に回るのです!!一般的に「揺らし」を行う際には、態勢を変えるようにまるで反復横とびをするぐらいの勢いで動かします。その後は、もとの態勢にもどるのにわずかの時間がかかるのです。また瞬間的な「揺らし」になるために、球体の軌道を大きく変えることはできない上に、衝撃が大きいためチルトセンサーが反応してしまう可能性が高いのです。

それに対して「回る」というのは、「揺らし」つつそのカ・勢いを回転してもとの位置にもどるのです。

理にかなった、その動きは無駄がなくとても流麗なものになります。



◆境界値は、超えてみなければ判らない

い

ピンボールの「揺らし」については、意識しないで皆さん似たような行動を

日々とっていると思います。

時として失敗(チルトセンサーが動作)することもあると思いますが・・・

失敗しなければ、限界は見えません!!

より高みを目指すならば、安全な範囲だけでよいのでしょうか?

テストでも皆さんソフトウェアの境界値に関しては、テストをしていると思いますが・・・

境界値は、何のためにあるのでしょうか?

機能制限であったり、環境的な制限であったりいろいろな要因があると思いますが

一般的に必要な十分な内容かもしくは、対象機器・環境で最大限のパフォーマンスを

発揮できるギリギリの値なのではないのでしょうか?

今やっているテストは、本当に限界なのではないでしょうか?

もっと何か条件が隠れているのではないのでしょうか?

もっと違う観点があるのではないのでしょうか?

もっと効果的なパスがあるのではないのでしょうか?

まずは、ノートPCを軽く振ってみませんか?

そして、タスクトレイに何が表示されるか、確認してみましょう♪

皆さんも、普通はやらないようなことを一度実施して見たは如何でしょうか?

既存のテスト・業務の限界を超えてみませんか?!

ピンボール「揺らし」とは

熟練したプレイヤーはピンボールマシンを揺らすことでボールの動きに変化をつけることができる。「ティルト」はこの操作に対抗するために付け加えられた要素である。機構としては、円錐型のおもりの周りに金属製の環が位置する機構になっており、両者がふれると電気が流れるようになっている。もしピンボールマシンが大きく強く動かされると、おもりが動いて環に触れることになる。これで感知された状態がティルトであり、その場でゲームは終了し、操作不能になる。古いマシンの場合で、特に1人用専用の場合、完全にゲーム終了となったが、近代ピンボールの場合は、そのときのボールだけが終了となる。近代ピンボールの場合、これとは別に「スラムティルト」というものがあり、マシンを蹴ったりコイン投入部分に細工をしようとしたりすると、その時点で他のプレイヤーを含む全てのゲームおよびクレジットが無効となるようになっている。また、マシンを持ち上げるとその角度によりセンサー内の玉が奥に動き、最奥のスイッチに接触すると作動する装置もまた「スラムティルト」である。

この揺れに対する許容量は台の設定によって異なるので、ある程度はティルトを覚悟して揺らす必要がある。そして、その許容の範囲内において揺らしを行うのがプレイヤーの力量である。揺らしには縦方向と横方向、そしてその複合技などがある。やり方によってはアウト・レーンから球を救い出すことも可能であり、このテクニックはバン・バックやデスセーブと呼ばれる。ただし、マシンの中には、アウトレーンを通過すると同時にフリッパーが動作停止するものもあり、このような場合は救い出してもゲームを続けられない。基本的に、縦（前後）方向への揺らしは許容されやすく、左右方向への揺らしはティルトを取られやすい。

揺れに対する許容量は店舗の意図によって決められるため、許容量を小さく設定している店舗でハギングなどの過激な揺らし操作は控えるべきである（頻繁にティルトを作動させることは、運営者にピンボールの撤去を促すことにも繋がる）。近代ピンボールでは、一定回数まではティルトが作動しても警告だけで済ませる（一般的には日本向けの場合で2回許容、3回目の作動でティルト発動）ように設定されている反面、許容量自体は小さくされている。

しかし、初心者はアウトレーン付近にあるボールに対して必要以上に揺らしすぎてしまい、かえって落ちやすくしてしまう傾向もあるので、経験と判断力が必要なテクニックでもある。

ティルトは初期のアーケードビデオゲームにも組み込まれ（例えば1982?1988年ごろのタイトーのビデオゲーム筐体にはティルトスイッチが組み込まれていた。このティルトスイッチの動作はスラムティルトである）、タイトーが広報誌や直営店で使っているブランド名「TILT」もここから来ている。

ビデオゲームのピンボールにおいても、この仕組みは継承されていて、揺らし操作が許容量を超えると作動する（揺らし操作のない機種やティルトを組み込んでいない機種もある）。

なお、ピンボール台は天地方向への揺らし（持ち上げて落とすなど）に耐えられるようには設計されていない。修理不可能なレベルの破損に直結するため、天地方向への揺らしはどんな理由があっても行ってはならない。実際にこれを試行した場合、一定角度以上持ち上げる事で即座にスラムティルトを取られることになる。

(Wikipedia から抜粋)

書いた人：むらかみ



今月のSTAR★

◆JaSST でコスプレしてみました。



今月のSTAR★はなんと
JaSST に出没！
スタッフをサラリーマン
のコスプレしながらこな
すという荒業をサラリと
やってのけました。

そして JaSST の次の日は
なんと WACATE 実行委員会
の飲みでこのお店に！



まさかの3台プレイwww

炭火珈琲「素多亜」！
マジですかw

どうやら偶然通りかかった
らしいですが、本当はスポン
サーなんでしょうね。



焼酎
「燃える闘魂」



イノキコイン
ゲットだぜー！

そして新宿を彷徨うこと10分…ついに着きました！



「アントニオ猪木酒場」！！
元気があればなんでも出来る！！

美女からのご褒美に下
鼓を打ち、
最後はイノキになりき
る、というなかなかの暴
れっぷりでしたー。



イノキになれて
光栄です！



いきなり店内のイノキパチスロマシーンをマジ顔で打っ
てますwタバコに哀愁が漂っていますね…w



そしてなんと！！！！

書いた人：コヤマン

WACATE-Blog出張所



◆JaSST で発表してきました。

「データを送信している場合はデータを受信しないこと」

こんな仕様、見覚えありませんか？
なんだか、バグを作りこみそうな、やばい感じがしますね。

そう、こんなやばそうな仕様を見つけるためのツールを開発しました。
開発したというか、エクセルのマクロを利用しただけです。

といっても、私がマクロを組んだわけではなく、研究メンバの方がちょちょいとやってくれました。

で、河野は何をしたのかというと論文書いて、JaSST に投稿して、当日発表したという一連の”おいしい”ところを頂戴いたしました。



詳しい話は予稿集と発表資料に譲るとして、今回は、チームで研究するという機会を利用してJaSST 投稿、発表にトライしてみました。
資料作成がずぼらな河野として思いのほか、良かったです。

何がいいのかというと、チームメンバに迷惑をかけてはまずいのでまず期限前に原稿を作成して、確認をお願いしました。

期限前という響きがいいですね。



もちろん、発表資料も事前に作成、発表練習はさすがにできなかつたけど何とか発表前にメンバに資料を送ることができました。

こんな感じでチームで何か取り組むことは自分をコントロールするという意味でも良かったです。

皆さんも、チームで何かやるときは取りあえず、JaSST で発表することをゴールに掲げてみてはいかがでしょうか。

◆C2-3

キーワードベースドレビュー
ードキュメントのあいまいさや不備に着目したレビュー手法—

書いた人：こうの

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	2月の運勢
一白水星	S38/S47/S56/H2	運気は 衰運の月 とも言える。意外な吉兆も考えられる。 努力次第では大きな希望も叶う 。この機会を逃さず 一歩前進を試みるのも良い 。しかし 野望は禁物 。
二黒土星	S37/S46/S55/H1	運気は 未だ低迷 を続けているがごとき行動の障害もある。しかし 努力次第で活気は取り戻せる 。自身の心の持ち方が吉凶を左右する。 心機一転前進あるのみ 。
三碧木星	S36/S45/S54/S63	運気は 非常に盛大に思えるが 、内面は本命星の飛泊する宮が思わしくなく 努力の割に成果が上がらぬ 。周囲から相談事も持ちかけられその指図も必要。
四緑木星	S35/S44/S53/S62	運気は不安定で 全く油断のならぬ月 。ことに 短気は禁物 で 身辺に異常を起こしてしまう 。くれぐれも用心が必要。 南方に吉神も在り 利用価値もある。
五黄土星	S34/S43/S52/S61	運気は 誠に盛大 で、七福神が門戸に訪れた感さえある。諸事願望も成就の望多く新しき歳のはじめとして大いに目出度い。 ただ虚偽は禁物 、 大失態を招く 。
六白金星	S33/S42/S51/S60	運気は 非常に安定し順風な伸びが見られる 。今までの計画は劇的に進みそう。難しい交渉も誠意が認められ成果に結びつく。 南方より意外な朗報あり 。
七赤金星	S32/S41/S50/S59	運気は盛運であるが とかく焦りが目立ってくる 。急いで事を図っても 相手が準備不足では仕事にならぬ 。むしろ 逆手の方針をとるのが今回は有利となりそう 。
八白土星	S31/S40/S49/S58	運気はずいぶん 低下し暗雲低迷の状態 。しかし 好機は多々起きる 。 些細なことにこだわらず確たる自信があれば進むが良し 。苦難の向こうに 光明あり 。
九紫火星	S30/S39/S48/S57	運気は本月も上昇しつつある。やり残した事柄は今の内に始末しておこう。善は急げとも言ふ。 速やかな行動が結果良しとなる 。取引での信用も深まる。

月盤 二黒土星				年盤 八白土星			
南				南			
				暗剣殺			
東	1	6	8	東	7	3	5
	9	2	4		6	8	1
	5	7	3		2	4	9
北				五黄殺			
				北			
西				西			

◆今月の一言

節分(旧暦の新年)を迎えることで年(年盤)が変わります。

テスト業界最大のイベント、JaSST Tokyo '10 も盛会のうちに終わり、多くの読者の方が参加されたと思われます。

多くの気付きとともに、今後(今年)の目標を決めた方々も多かったのではないのでしょうか?

八白土星の年は、山のごとき動かざる年と言われますが、併せて雪崩のごとき大きな転換期といわれています。

「あなたも八白土星の年に何かを変えてみませんか♪」

お知らせ

2月28日(木)にWACATE-Magazine vol.15 発行します!(たぶん)

次号の特集は「イベントレポート」を予定しています★

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、特に戻り確認などを行いません。
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! の方は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/テスト関連ならなんでも)
- 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/テスト関連ならなんでも)
- 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♪

WACATE
Workshop for Accelerating Capable Testing Engineers

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

いいんちょ★JaSST' 10 Tokyoの総合司会はちょお緊張した! カミ芸取得です!(涙)
またー★相変わらずバタバタして体調不良引きずってます…皆様も健康にはご注意くださいm(_ _)m
あだち★昨日ツルツル路面で転んだ。足腰鍛え直すぞ!
よえだ★初JaSSTでしたっ!!!
あてべ★検定本番、スキーの神様が微笑んでくれますように
コヤマン★寒くなってきましたねー。こんな時は元気になるためにやっぱリイノキかな+
ばいばい★発表時間が気になって緊張することも忘れていましたo^o^;
あらかみ★節分も終了! 今年の恵方巻は・・・スイスロール(モカ味)でした♪
jyun★まさかのMagazineデビューΣ(´-`ノ)
あきちゃん★初登校の気分で、投降しました。
ほかや★「何から真似ようか」ワクワクしながら考えています。
あざきしょよ★JaSST、とても堪能いたしました(^-^)

★あくづい★

2010/02/14(sun)はまこ
WACATE-Magazineへんしゅうざい
✉Magazine@wacate.jp
<http://wacate.jp/Magazine/>

2010/02/17(Wed) いちばかいてい