Session-Based Testing

Теория и практика

Сначала тестирование было таким…

Потом стало таким…

Но ничего
не менялось

Проблемы хаотического тестирования	Проблемы скриптового тестирования
• Непонятен статус продукта, невозможно оценить и измерить качество • Невозможно планирование тестирования • В зависимости от квалификации – непредсказуемые результаты работы • Нет передачи знаний будущим поколениям	• Куча времени уходит на документирование тестов • Тесты проходить скучно, развития нет, бюрократия демотивирует • Внимание рассеивается при однотипной работе, очевидные вещи пропускаются • «Эффект пестицида» – тесты перестают находить баги

Что делать?

В ноябре 2000
Дж. Бах и Дж. Бах
предложили решение

- **Charter** (цель тестирования)
- **Session** (период времени на тестирование)
- **Session Report** (заметки, баги, проблемы, вопросы, статистика по затраченному времени и т.д.)
- **Debrief** (обсуждение результатов сессии)

Это должно работать во-о-о-от так!

CHARTER

Analyze MapM ... d report on

areas of pot

#AREAS

OS | Windows 2000

Menu | View

Strategy | Function Testing

Strategy | Functional Analysis

START

5/30/00 03:20 pm

TESTER

Jonathan Bach

TASK BREAKDOWN

5

#DURATION

short

Итого, мы получили:

- Гибкость
- Отчётность
- Статистику
- Передачу знаний
- Обучение, коучинг
- Фокус на результате
- Бюрократию

А что хочется:

- Гибкость
- Отчётность
- Статистику
- Передачу знаний
- Обучение, коучинг
- Фокус на результате

- Бюрократию

+ Планируемость
+ Творчество

Мой алгоритм

1. Составляем список сессий
2. Определяем длительность и процесс
3. Перемножаем + 30%
4. Идём от большего к меньшему

Список сессий

1. Таблица
2. Майнд-карта
   - На сетевом ресурсе
   - На листе ватмана
3. Блокнот
4. …

Детализация определяется планами

Формат сессии

1. Длительность
2. Когда заводить баги?
3. Где хранить результаты?
4. Как определять задачи?

Мой вариант – 2 часа.

Тестирование

От большего к меньшему!

Специи SBTM

Приоритезация на лету

Регулярность планирования

Творческая обстановка

Наглядные результаты