

# Тестировщик на все руки в Scrum-команде

Наталья Медведева

# Классическая схема разработки

# Классическая схема разработки

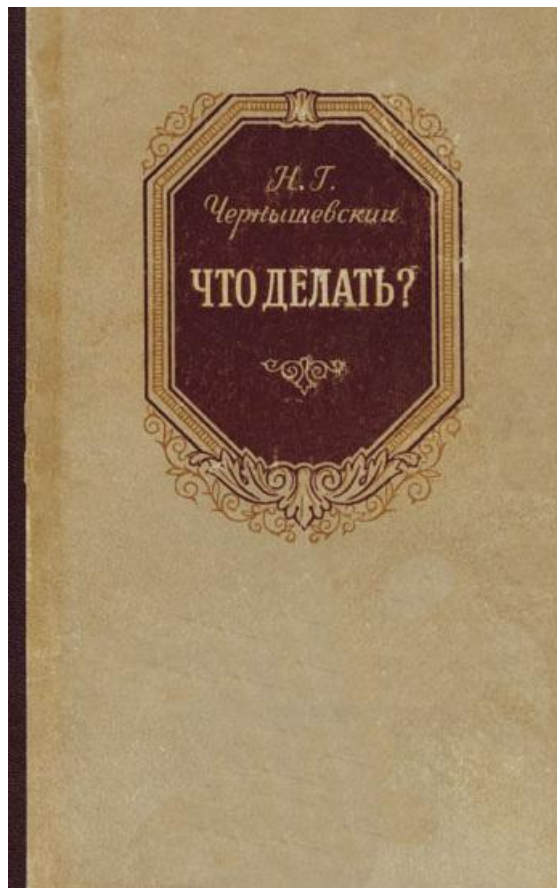
---



# Проблемы

---

- Потеря контекста при передаче информации



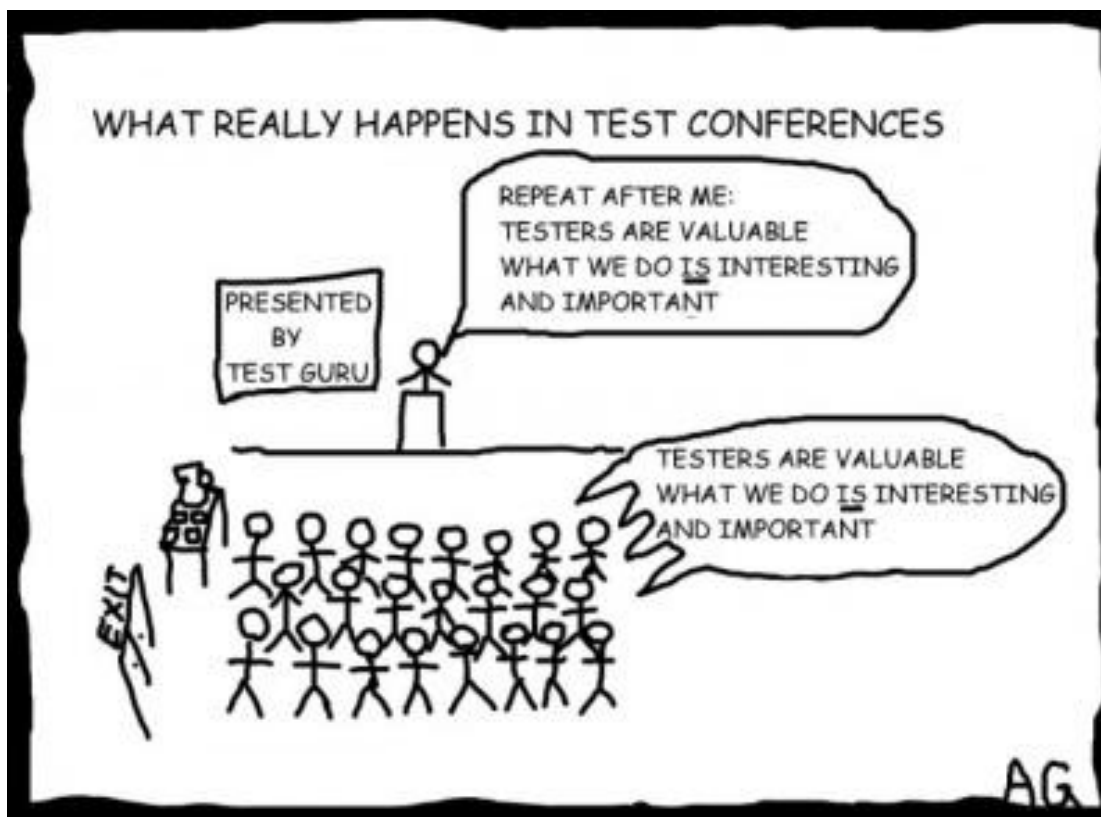
# Проблемы

- Медленная обратная связь на этапе работы с требованиями



# Проблемы

- Отсутствие мотивации тестировщика



# Проблемы

---

- Плохое осознание целей тестирования



# Проблемы

---

- Недопонимание между тестировщиками и разработчиками





# Проблемы

- Большая потеря времени при взаимодействии тестировщиков и разработчиков

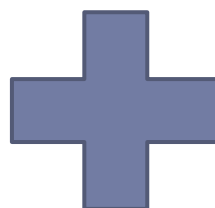
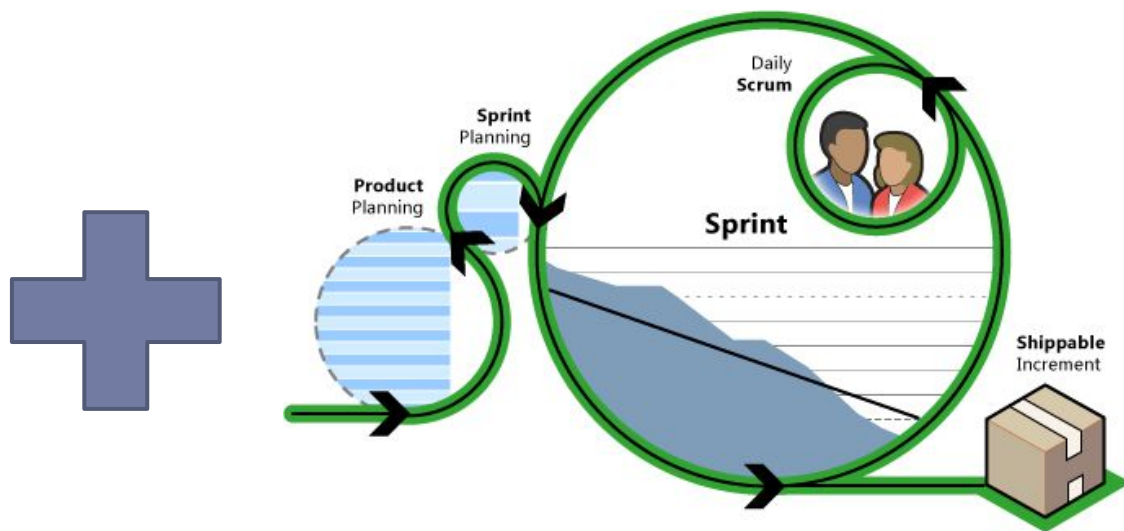


# Возможное решение

## Смешанная команда



## Scrum



О проекте



# О компании

---

## О проекте

---

- Модуль розничных продаж
- 24/7
- 6 филиалов
- 800 пользователей
- 460 магазинов
- 9 складов
- Разработка с февраля 2008
- Внедрение с июля 2009

# Команда

- Руководитель проекта разработчики



# Команда

---

- Аналитик + тестировщик + внедренец + поддержка =  
=инженер



# Команда

	<b>Анализ</b>	<b>Разработка</b>	<b>Unit Tests, Code Review</b>	<b>Ручное тестирование</b>	<b>Внедрение и поддержка</b>
<b>Разработчик</b>	✓	✓	✓		
<b>Тестировщик</b>	✓			✓	✓



# Тестирование и деятельность тестировщика

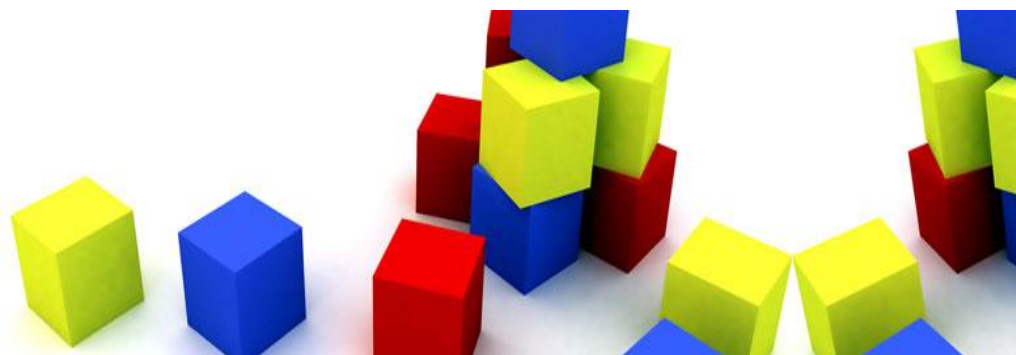
- Анализ
- Разработка
- Тестирование
- Внедрение
- Поддержка



# Разработка

---

- Unit Tests
- Code Review



# Тестирование

---

CUSTIS®



# Внедрение и поддержка

---



## Scrum в нашей команде

- Планирование
- Демонстрация
- Ретроспектива

# Планирование



## ПОКЕР

Лучший экзамен на факультет психоаналитики

DEMOTIVATORS.RU

# Демонстрация

---





# Ретроспектива

---

CUSTIS®



# ВЫВОДЫ

# Выводы

---

- Нет потери контекста при передаче информации
- Моментальная обратная связь на этапе работы с требованиями
- Дополнительная мотивация тестировщиков
- Осознание целей тестирования
- Улучшение взаимопонимания тестировщиков и разработчиков
- Уменьшение потерь времени при взаимодействии разных членов команды

Спасибо

:)

Вопросы?