

# テスト設計コンテスト'13

## アピールシート

※ 全体でA4縦1ページに収まるように記述してください。

地域名

東京

チームID

1320005

チーム名

Shelly

### チーム紹介

#### ■メンバー

蛭田 恭章 (ひるた やすあき)

山尾 直弘 (やまお なおひろ)

#### ■チーム名の由来

昨年インド出張の際、シンガポール空港で出会ったカメのぬいぐるみ。その名前が Shelly(しえりー)。

お土産に買って以来現場でアイドル的な存在になり、テストについて語る時はいつもそばにいたため、チーム名とした。

#### ■テスト歴

第三者検証の専門会社である株式会社ベリサーブに勤めてそれぞれ、7年(蛭田)、10年(山尾)になる。主に組み込み系ソフトウェアの検証を担当してきた。

### コンセプト

【いい中継ぎ(テスト設計)をして試合(テスト)に勝つ！】

・一般的なテストプロセスは「テスト要求/テスト計画」→「テスト設計」→「テスト実行」である

・これは、野球の継投策の「先発」→「中継ぎ」→「抑え」の形に当てはめると、「テスト設計」は「中継ぎ」のような役割であるということである

・「中継ぎ」の役目は、「先発」が作った試合の状況を把握しそれを引き継いで、良い流れを作って「抑え」に受け渡す事である

-先発が作った良い試合の流れを消してはダメ

-ピンチで抑えに渡してもダメ

★「テスト要求/テスト計画」からのつながりを大事しに、「テスト実行」の事を考慮した「テスト設計」することを狙った

### 工夫点

まず、テスト要求分析では、テスト要求を3つの点で整理し、それぞれ3つのマンダラチャートで分析した。また、思考展開図でテスト要求からの流れを表現した。次に、テストアーキテクチャ設計では、機能とテスト観点のマトリクスでテストすることを整理し、重要度についても考慮した。そして、テスト実装やテスト実行の事も検討を進めた。最後に、テスト詳細設計では、テストで実施する事(テスト仕様項目)を一覧でまとめ、テスト条件はテスト技法を活用し効率的に決定した。また、シナリオテストのシナリオを絵を描きながら、アイデアを出していった点です。