

テスト設計コンテスト'20 OPEN クラス 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	S210415001	チーム名	テス豆 (てすとう)

チーム紹介 テストに悩む若手とテストで売りたいベテランの混成チーム

「テスト設計成果物の作成能力を向上させたい」という目的の下、開発現場で直面する場当たりのテストに悩む若手と、テスト設計の経験豊富なベテランが集まり結成されたチームです。若手はベテランの助けを借りながら、またベテランは若手の視点や意見に新たなヒントを得ながら、テスト設計コンテストを通して価値ある知見を体得しました。今回得た知見を基にして、テストに悩む現場を一つでも多く救いたいという気持ちを持っています。

コンセプト

システム開発と同様に
「エンジニアリング」をテスト開発に適用

テス豆では、システム開発の**エンジニアリングプロセス**をテスト開発に適用しました。その理由として、テス豆は主に以下の 2 点をエンジニアリングとして捉え、強みとしてシステム開発業務で活用しているからです。

1. 要求とは何かを定義し、それらを分析する
2. 要求を要件に落とし込み、オブジェクト指向分析の技術で抽象化、具体化する

テス豆の強みを生かすには、**システム開発と同じプロセス**でテスト開発を行うのが良いと考えました。

そこで我々はまず初めに、依頼背景から ASTER 社が開発したプロトタイプが内包する課題について議論し、出てきた課題を「解決すべき課題」として設定しました。ここで定義した課題を「**テス豆のテスト設計を適用することによって解決できそうか否か結論づけること**」がテスト開発のゴールであるからです。またテスト開発を「テスト発足時の活動」「テスト要求分析」「テストアーキテクチャ設計」「テスト詳細設計」の 4 工程に分解し、それぞれの工程で行うことや得られるものをテスト開発初期に定義しました。

そうすることで、**要求の抜け漏れを防止**し、テスト開発におけるチームの立ち位置を明確にすることができます。また**テスト開発のゴールをはっきりさせる**ことで先の見通しが良くなり、今現在携わっている仕事にしっかりと意識を向けることができるようになります。

工夫点

オブジェクト指向技術に基づいた
モデリング技術の利用

テス豆では、**モデリング技術**を利用して、構成要素の関係を示す「**静的構造**」、構成要素の相互作用を示す「**動的構造**」、構成要素がもつ機能を示す「**機能的構造**」の 3 つの観点でテスト開発分析を行いました。

複数の観点でモデリングを行うことで、**多くの情報を簡潔に誤解なく伝達**することができるようになります。また、構成要素同士の関係や役割が可視化され、**メンバー間での認識の共有**が容易になります。加えて UML (Unified Modeling Language「統一モデリング言語」)にて対象を抽象化することで、**テストの全体像を俯瞰**することが可能になります。

以上の工夫点により、テス豆では、現在多くの現場で問題とされる「メンバー間での認識のズレ」を極力防止し、作業を円滑に進めることができました。

また、予選終了時に審査員コメント、内部の振り返りを行い、KPT 分析して、問題点を強化しました。