

テスト設計コンテスト U30 クラス

アピールシート

※ 全体でA4縦 4 ページに収まるように記述してください。

チーム ID	S210324001	チーム名	一等米
--------	------------	------	-----

◆チームの紹介◆

この項目ではチームやメンバーの紹介、チーム全体の基本コンセプトを記述します。

チーム紹介

- チーム名：一等米
- メンバー：ころ、ATSU、しろ、高尾山

チーム名は、コンテストで優勝する(一等になる)という目標と、出身地である新潟の名産「お米」をかけて名付けた。

全体のコンセプト

テストの目的を達成する効率的なテストを設計する、をコンセプトにしている。効率的なテストとは、「抜け漏れがなく」・「できるだけ多くの欠陥を摘出」・「できるだけ少ない」テストケースを作成することとしている。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

各工程の強み・アピールポイントを以下に示す。

■テスト要求分析

- ・テストベースの読み込みの際にあがった、不明点を「指摘」・「改善提案」・「質問」の3つに分類し、不明点リストにまとめて管理した。
- ・テスト観点の洗い出しの際、品質特性を使い体系的にテスト観点を網羅した。さらに、テストの目的である「ソフトウェアの欠陥に起因する、人体への危害のリスクが、想定用途の範囲内で許容できる水準であることを確認する」ためにポットの実際の事故事例を参考にして観点を追加した。
- ・リスク管理の際、「製品品質」・「テストチーム運営」・「プロジェクト全体」の視点と QCD の視点でリスクを分類し、網羅的にリスクを洗い出した。

■テストアーキテクチャ設計

- ・テスト対象機能とテスト観点を関連付けるためにマトリクスを作成し、機能と観点の抜け漏れがないことを確認しやすいようにした。
- ・テストの実施順はリスクを考慮して決定した。基本的な機能が動作しないと、その後の多様なテストを効率よく行うことができないので、機能テスト、UI テストを優先的に実施することにした。

■テスト詳細設計

- ・テストベースに記載されている「状態遷移」と「イベント」が十分ではなかったので、チームで再検証し、新たに作成することで、テストの網羅性を向上させた。

■テスト実装

- ・機能テストと UI テストの確認箇所が似ているため、同時に実施できる箇所をまとめ、テストの効率化を図った。

テスト設計コンテスト U30 クラス

アピールシート

◆チームの戦略・方針◆

この項目では、チームの作業の進め方や成果物の特徴を、設問に従って記述します。他文書(審査対象の成果物など)への参照で記述しても構いません。

【プロセスの説明】

チームのテスト設計のプロセス(テスト要求分析・テスト詳細設計といったアクティビティと、テストケースといった成果物の関連性)の全体像を、モデル(PFD やアクティビティ図など)や文章で示してください

チームのテスト設計プロセスの全体像を PFD で記述した。
→ 一等米_成果物 0_テスト開発プロセス.docx を参照。

テストベースからテストケースまでのトレーサビリティをどのように確保しているか説明してください

ポットの機能に「PF」から始まる機能 ID を割り振り、テストケースを記述する際に対応する機能 ID を記載することでトレーサビリティを確保した。

【テストの構造の説明】

採用したテストアーキテクチャが一般的なものより優れているポイントを記述してください

アーキテクチャ設計時のポイントを、導出までの説明に関する資料にまとめた。
→ 一等米_成果物 2_001_テストアーキテクチャ設計_導出までの説明.docx を参照

テストベースに対する網羅性の確保(目的を満たすようにテストベースを網羅する)で、どのような工夫をしたか記述してください

今回のテスト設計では全ての機能を対象にテスト設計を行った。テストアーキテクチャ設計で機能と観点のマトリクスを作成することで、ポットの全ての機能をテスト対象としてテスト設計していることを確認した。また、一般に広く使用されているテスト観点の網羅性を高められる品質特性と、電気ポットの事故事例の二つを基に、具体的な使用例などを挙げて観点を出すことで、幅広い観点でテスト設計を行った。

テストベースに対するピンポイント性の確保(無駄なテストを作らない)で、どのような工夫をしたか記述してください

ソフトウェアテストでテストできない機能(温度制御やハードに関する仕様)をハードウェアのテストチームに依頼することで、無駄なテストを作らないようにした。
テストの設計技法の活用(状態遷移テスト、デジジョンテープ)を使用し、テストの重複を防いだ。

テスト設計コンテスト U30 クラス

アピールシート

【活用した技法や手法の説明】

以下のテスト設計技法のうち、今回使用したものを選択してください（記述内容のうち、使用した技法を残し、使用していないものを削除してください。各定義は JSTQB に従います）

デシジョンテーブル、状態遷移テスト、ユーザストーリーテスト

テスト設計についての既存の方法論(HAYST 法、VSTeP、ゆもつよメソッドなど)や体系(ISO29119、STEP など)で、今回使用したものがあれば記述してください

3色ボールペン、品質特性(ISO/IEC 25010)、マインドマップ