

# ASTER U30 テスト設計コンテスト テストプロジェクト要求補足書

Ver. 3.0

## 1. この文書について

この文書は、U30 クラス テスト設計コンテスト'20 のテストプロジェクトに対する要求を補足する文書である。

## 2. テスト対象製品の背景

テスト対象の話題沸騰ポットは今回新規に開発する製品である。製品の主用途は調理サービスでの利用である。具体的な用途として以下を想定している。

- ・ 屋台やイベントブースといった、簡易設営された調理場での給湯に用いる。
- ・ 据付の給湯設備を持たない、小規模な飲食店での給湯に用いる。
- ・ コンビニエンスストアやイートインコーナーといった飲食物を扱う商業スペースで、給湯のセルフサービスとして、製品所有者がその顧客に製品を共有する。

## 3. テストの目的

テストプロジェクトでは組込みソフトウェアのシステムテストを担当する。テストプロジェクトの目的を以下に示す。

- ・ テストベースと、ソフトウェアのふるまいの合致性を検証する。
- ・ 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。
- ・ ソフトウェアテストの活動を通して、テストベースへ改善のフィードバック(曖昧さ、記述不足、矛盾に対する、指摘や改善提案)を行う。

## 4. テストプロジェクトの組織体制

### 4.1. テストを担当するチーム構成

テストプロジェクトの作業は次の 2 チームで分担して対応する。

#### 【ソフトウェアテスト設計チーム】

指定されたテストベースに対するテスト設計を担当する。活動はソフトウェアのみを対象に行う。ハードウェアについてのテストは別チームが担当する。

※テスト設計コンテストの出場チームは、このテスト設計チームに該当する。

#### 【ハードウェアテストチーム】

テスト対象のハードウェアのテスト活動を行う。電子部品や容器などのハードウェアが仕様と合致するか、ハードウェアの性能は妥当か、ハードウェアのデザインや素材に問題ないかといったテストは、このチームが受け持つ。

### 4.2. ソフトウェアテスト設計チームの責務

#### 【ハードウェアテストチームに対する責務】

作業の重複削減のため、ハードウェアテストチームの担当するテストケースと、ソフトウェアテスト設計チームのテストケースが重複しないように努める。

## 5. テスト設計方針

今回のテスト設計では以下の制約を持つ。

- ・ テストはすべて手動で、完成品を操作する形で行う。
- ・ テストの複数回実行や実施の外部委託を想定して、テストはすべてスクリプトテスト(定義は JSTQB に従う)として作成する。
- ・ すべてのテストを一回実行するテスト実施時間は、原則的にテスト設計者が実施する場合で 2 人日(1 人日 8 時間)以下とする。この 2 人日は純粋にテストを一回実行するための工数であり、インシデントレポートの作成といったその他の作業の工数は含まない。なお必要性の根拠を明示的に説明するのであれば、テスト実施時間を 2 人日より大きくしてもよい。