話題沸騰ポットの開発

認識合わせしやすい開発環境

- 自社開発
- 社内で開発し、社内でテストする
- 設計/実装チームは座席の隣の島 で仕事をしている
- ハードウェア部分をテストする温度 制御テストチームはすぐ後ろの席 で仕事をしている
- テスト実装チームは社外にいるが、 チャットツールでいつでも話ができ



担当範囲:ソフトウェア部分のテスト



子どもがいる環境向け

- 家庭、保育園、小学校など
- 乳児~小学校就学前の子どもがい ても安心して使えるもの
- 小学校に上がったばかりの子どもで も使いやすいもの

テスト設計の目的

仕様の不備を見つける

仕様、設計があいまいなまま実装 すると欠陥を見逃す事態に



そうならないために...

- 曖昧な仕様、ふさわしくない仕 様を実装より前に指摘する
- 「○○したらどうなりますか?」「え、やってみないとわからないよ」というやりとりを無くして期待値を明確にする

不要な工数を削減する

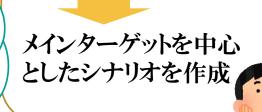
メインターゲットが利用しない機能は消す

- 使ってもらえないものを作るのは工数の無駄
- それよりも必要な機能に時間をかけて 欠陥を減らすようにする

テストの方向性を定める

メインターゲットは乳幼児とその親、

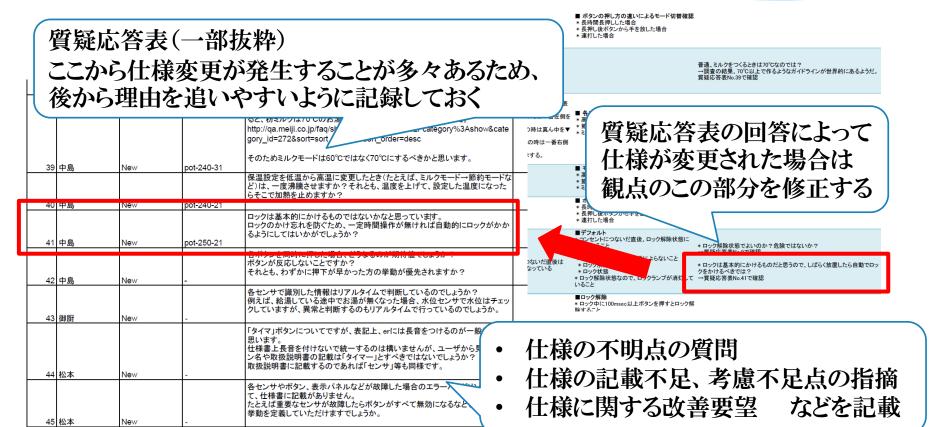
または保育士や小学生など





きまりごと

- 1. 疑問点、仕様の指摘は「質疑応答表」として文書に残し、やりとりする
- 2. 質疑応答表をきつかけに仕様変更が行われた場合を考慮し、 観点表と質疑応答表を関連付けておく



スイッチの切り忘れなどが懸念されるため 保温状能のままポットを放置

テスト分析

テストベース

3色ボールペンを使って 要求仕様書を読み込む

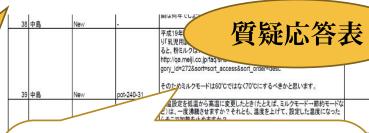
緑:機能仕様として大事な部分 赤:観点として特に大事な部分 オレンジ:疑問点、改善要望

観点表

■ ボタンの押し方の違いによるモード切替確認 * 長時間長押しした場合 * 長押し後ボタンから手を放した場合 * 連打した場合

緑・赤でチェックした テストすべき点について 観点表に書き出す

機能番号や質疑応答表 の項番を記載し 対応を取りやすくする



オレンジでチェックした 疑問点・改善要望を 質疑応答表に書き出す

(例)タイマ機能については 曖昧な仕様と必須でない機能で あることから機能の削除を提案

テスト設計



※長時間 = 10秒とする

タンを長時間長押しする
※長時間=10秒とする

替が行われること

ボタンから手を放した時点ではモード切替は行われず、▼ も切替は行われないこと 押下毎にモードが変化し、▼ も切替が行われること

状態であること

であること

こいること

ていること

テスト分析で出した観点

テストケース作成中に 思いついた観点を **書き足してもよい**

テストケース

テスト実装は外部に依頼するため 具体的な手順は書かず 条件や期待値のみを記載する

※タイマ機能はテストケースが増える ことが予想される上、質疑応答表で 機能削除を提案しているため、 テストケースには起こさなかった

質疑応答表

44 松本

観点表と対応がとれるようにしておくことを忘れずに!

シナリオの作成

以下のことに注意してシナリオを作成する

- 1. メインターゲットとなるユーザは誰か?
- 2. そのユーザの生活の中でポットはどういう役割を担うのか?

?

マインドマップでユーザ像を抽出

• 家族構成

ナリナ

- ポットを使う場所
- ポットの用途
- 発生しうるイベントや ハプニング

それぞれの要素を複数満たす シナリオを作成

A さんは生後5か月の子供B ちゃんを育てる、育児 www 将中の新米ママだ。

B ちゃんはまだひとりで動き回れないため、ベビーベッドでいつも眠っていて、時々目を覚ましてはミルクを要求する。

A さんは母乳がなかなか出ない体質なので、いつも粉ミルクをあげていた。

話題沸騰ポットは、粉ミルク用のぬるい温度で保温するミルクモードがあるということで、 出産するときに買った。それまではケトルでお湯をわかしていた A さんは、多少電気代が 高くついても、いつでもお湯を出せるポットが欲し、ご前から思っていた。

> B ちゃんが泣いている。オムツ いということがわかって、A さんは お湯で粉ミルクを作ることによ



優先順位の決定



テストケースごとに優先順位を決める

- A:重要項目。まずは優先度Aの項目から実施
- B:優先度Aが完了したのちに実施

以下の判断基準で決定する

- 欠陥があると危険な項目はA
 - ユーザの目的が果たせなくなる
 - →お湯が出なくなる、保温できなくなるなど
 - ユーザの安全性を保障できなくなる
 - →普通に使ってもやけどの恐れがあるなど
- ・ 欠陥があっても危険ではない項目はB
 - ・ 別の手段で目的を果たせる
 - →手順を変えれば使えるなど
 - ユーザに危害が及ばない
 - →表示がおかしい、多少誤差があるなど

これからやること

- 1. 質疑応答表の回答を確認
- 2. テストケース仕様書をテスト実装チームに提出しテスト実装を依頼

質疑応答表

- 開発スピードを損ねないよう基本的には 回答タイミングを設計・実装チームに任せる
- 仕様への影響度が高いもの、ハードウェア 仕様に関わるものは手戻りが大きくなる 危険性があるため口頭で打ち合わせ しながら回答を埋めていく
- 回答による仕様変更があれば観点および テストケースに反映する



テストケース

- 例えば、給湯している途中でお湯が無くなった場合、水位セン クしていますが、異常と判断するのもリアルタイムで行っているのでしょ 「タイマ」ボタンについてですが、表記上、erには長音をつけるのが一般的かと 仕様書上長音を付けないで統一するのは構いませんが、ユーザから見えるボタ ン名や取扱説明書の記載は「タイマー」とすべきではないでしょうか? 取扱説明書に記載するのであれば「センサ」等も同様です。 各センサやボタン、表示パネルなどが故障した場合のエラーハンドリングについ
- て、仕様書に記載がありません。 たとえば重要なセンサが故障したらボタンがすべて無効になるなど、故障時の
- 挙動を定義していただけますでしょうか。 フィッチの切り亡れたどが懸合されるため、保温状態のままポットを放案」を提

各センサで識別した情報はリアルタイムで判断してい

手順例を参考にテスト実装および実施をしてもらう

一部のテストケースに手順例を記載済み