

ASTER U-30テスト設計コンテスト テストプロジェクト要求補足書2026

Ver. 1.0

1. この文書について

この文書は、テスト設計コンテスト'26 U-30クラス 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. プロジェクトの背景

テスト対象は新規で開発するスマートフォン向けアプリケーションである。
アプリケーション開発においてはチーム全体で以下のテストを実施する。

■コンポーネントテスト

Class、Widgetごとに、開発者判断に基づくコンポーネント仕様の網羅および、コードカバレッジC0:100%網羅を基準として、実装と並行して作成したテストである。開発者が作成する。Class、Widgetの実装に問題がないこと、リグレッションが発生しないことの確認を目的とする。

CI(継続的インテグレーション)の一部として実行され、システムテスト開始時はすべてのテストに合格した状態が確保される。

■統合テスト

結合したアプリケーションに対し、エミュレータで基本的な確認(起動できること、一通りの画面遷移できること)を行うテストである。アプリケーションに対し、外部サービス依存部分をMock化する改造を適用している。開発者が作成する。

アプリケーションのインテグレーションができていることの確認、およびシステムテストのモックテストを目的とする。

CIの一部として実行され、システムテスト開始時はすべてのテストに合格した状態が確保される。

■システムテスト

リリース版アプリケーションに対し、実機を用いて手動で実施するテストである。以下を目的とする。

- ・ アプリケーションが用途を満たしていることを確認する。
- ・ アプリケーションがリリースできる品質レベルであることを確認する。
- ・ テストエンジニアの観点を活かし、テストの活動を通して、テストベースを改善するためのフィードバック(曖昧さ、記述不足、矛盾に対する、指摘や改善提案)を行う。

このテスト設計コンテストでは、上記のうち、システムテストを担当する。

3. システムテストを担当するチームの責務

システムテストを担当するチームは、テスト対象のネイティブアプリケーション部分のみをテストする。以下はシステムテストの対象外である。

- Warikanアプリケーションを除くNomiKui会サービス(アカウント認証)のテスト
- ジャスPay機能(QRコードの生成、送金処理)のテスト
- サービスサーバ(割り勘結果の記録)のテスト

システムテストを担当するチームは、以下の要求に対応する。

- 高頻度の仕様変更、リリースに対応する。仕様変更への対応しやすさや、テストの繰り返し再実施のやりやすさを確保できるように、テスト成果物を作成すること。
- 将来的なチーム内でのテスト担当のローテーションや引継ぎのため、テスト実行者が変わってもテストの再現性をある程度確保できるようにテスト実装を行うこと。

システムテストを担当するチームは、以下の要求へも対応することが望ましい。

- アジリティ重視の開発のため、テスト活動の工数はなるべく小さく実施できるようにする。テストの責務分析に基づく最適化(例:コンポーネントテスト、統合テストとの重複部分の削減)や探索的テストのアプローチやテストプロセス全体へのAI活用導入といった、アジリティ確保の施策の活用を推奨する。