

定番っ！

テストイングリブ

2007

テストイングライブとは！

- 腕に覚えのある**テストのプロ**たちが、
- **自前のテストスキル**を武器に作り上げた
テスト計画、テストケースに基づいて、
- **ライブ**でテストを行い、
- いかに**多くのバグを発見**できるかを競う
JaSST 恒例の企画です。

テストイングライブの目的

- 「プロのテスト戦略・テクニック」を知る
- 「欠陥がどこに潜んでいるのか」を知る
- 「テストは楽しいことだ」と知る

参加チームのご紹介

- Team Q's / バルテス

西村祐一、井出京子、浅倉誠

- チーム北国 / 北都システム

長谷川聡、高橋勲充、岡本陽介

- チームSORA / Sky

牧幹士、堀江広亮、深尾佳史

実況・解説・問題作成

- **実況、解説**

天野勝 / 永和システムマネジメント

小川哲生 / 日本総研ソリューションズ

- **問題作成、バグ判定**

懸田剛 / チェンジビジョン

プログラム

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. 進行説明 | 5分 |
| 2. テスト対象ソフトウェア説明 | 10分 |
| 3. テスト計画発表 | 15分 |
| 4. テスト実施 | 40分 |
| • 前後半 15分、ハーフタイム 10分 | |
| 5. 種明かし、解説 | 10分 |
| 6. まとめ | 10分 |

テスト対象ソフトウェア



TRICHORD

for テスティングライブ

開発: チェンジビジョン

ChangeVision



TRICHORDとは

- かんばん、ニコニコカレンダーなどをプロジェクトのマネジメントの一環として組み込んだプロジェクトの「見える化」ツール。(株)チェンジビジョンが開発
 - かんばん(*1)をメインとしたタスクの見える化
 - ニコニコカレンダー(*2)を使ったチームの士気の見える化
- Eclipse Rich Client Frameworkを使用したリッチクライアントの製品
- <http://trichord.change-vision.com/>よりダウンロード及び試用、購入が可能

*1：壁にカードや付箋を使ってやる事を貼り、視覚表現で作業進捗を管理する手法

*2：日々の気分をシールと顔で表現してチームのムードを見える化する手法

(http://www.geocities.jp/nikonikocalendar/index_ja.html)

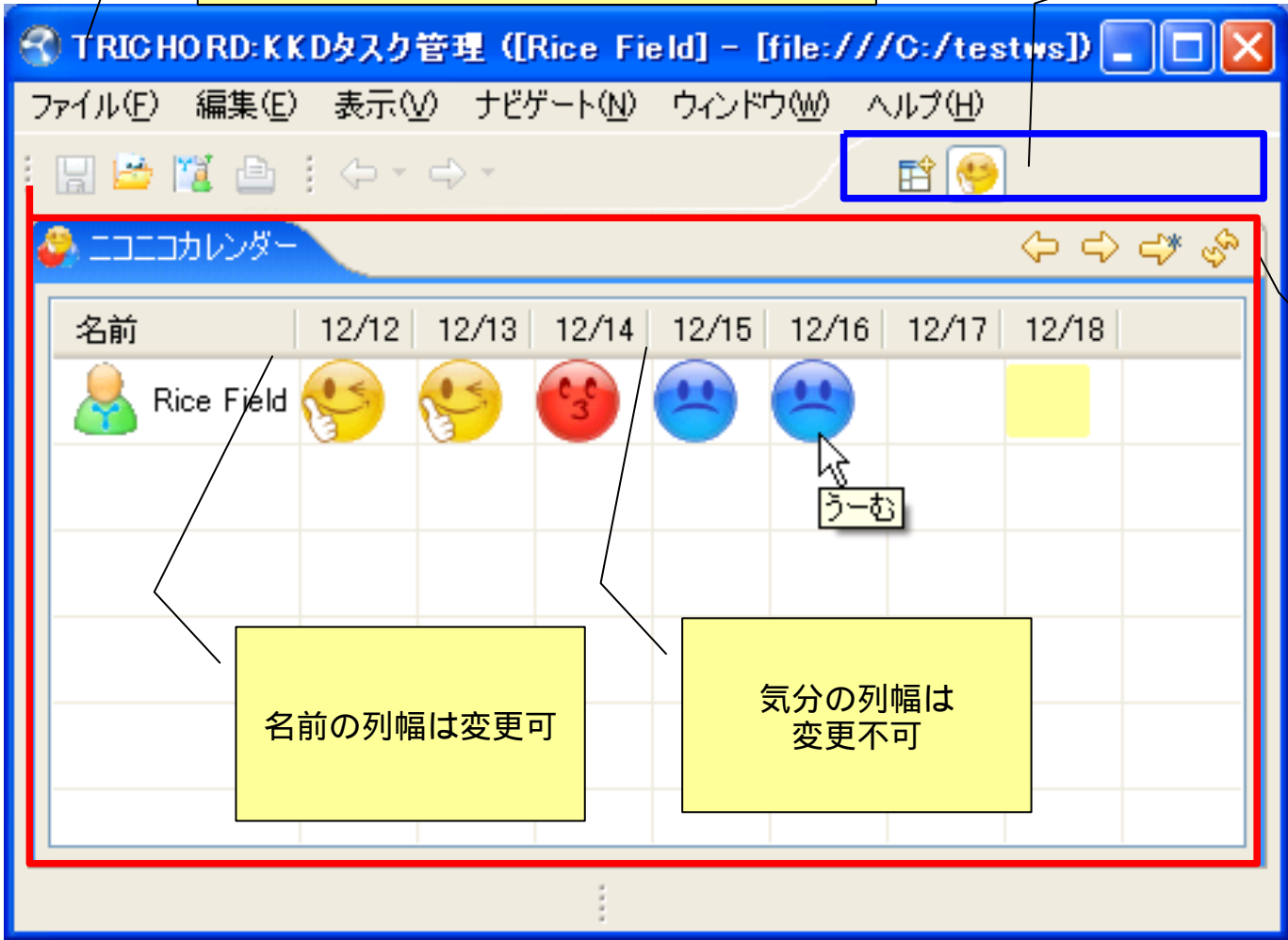
テストスコープ

- **こちらが提供するワークスペースを対象とする**
 - 複数ユーザーの気分登録済みデータを提供する
 - 他のワークスペースは対象としない
- **ユーザーは事前に作成したものを使用する**
 - ライブ中にユーザー登録は不要(しない)
 - ユーザーの切り替えは可能とする
- **ニコニコカレンダーパーспекティブについてのみをテスト対象とする**
- **設定は、TRICHORD – ニコニコカレンダーのみ**
- **インストール済みのものをテストする**

画面仕様 (ニコニコカレンダー)

TRICHORD:プロジェクト名:([ユーザー名] - [ワークスペースパス])

パースペクティブ
選択バー



名前の列幅は変更可

気分の列幅は
変更不可

ニコニコ
カレンダービュー







画面仕様 (ニコニコカレンダー)

TRICHORD:プロジェクト名:([ユーザー名] - [ワークスペースパス])

TRICHORD:KKDタスク管理 ([Rice Field] - [file:///C:/testws])

ファイル(E) 編集(E) 表示(V) ナビゲート(N) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

ニコニコカレンダー

名前	12/12	12/13	12/14	12/15	12/16	12/17	12/18
 Rice Field							

ユーザー名 (TRICHORDインストール時に登録したユーザー名)を表示する

気分 その日に入力した気分をアイコンで表示する。ダブルクリックで「気分を貼る」ダイアログを表示する

マウスホバー時に登録したコメントを表示する

前へ (ひとつ前の期間の気分を表示する)

次へ (次の期間の気分を表示する)

最新 (最新の期間の気分を表示する)

更新 (気分データを再読み込みする)

当日マーク (当日の自分の気分の貼り付け場所を示す)

画面仕様 (気分を貼るダイアログ)

Esc:ダイアログを閉じる
 x :ダイアログを閉じる
 ダイアログのリサイズは不可



登録する日付
 (Y(下二桁)/M/D)

一言入力欄

どれかのボタンを
 押すと確定する

気分
 黄色:調子よい
 赤色:普通
 青色:調子悪い

各チームのテスト計画発表

- Team Q's / バルテス
- チーム北国 / 北都システム
- チームSORA / Sky

ルール説明

- 制限時間内に、より早く、より多くのバグを見つけたチームの勝ち
- バグの報告方法：
 1. バグの現象を付箋に記載して報告
 2. 現象の再現にトライ
 3. バグ判定人により、バグか仕様かを判断
 - バグと認められれば1ポイント
 - 30秒以内に再現できないか、仕様と判断されればノーポイント
- 他チームの報告・再現中は報告のみ可。
- 同時に複数の付箋を提出すると連続で報告できる。

テストイングライブ

前半戦 (15分)

Start!

テストイングライブ

前半戦

終了

テストイングライブ

ハーフタイム

中間経過

テストイングライブ

後半戦 (15分)

Start!

テストイングライブ

後半戦

終了

結果発表

- 順位

- 優勝 : 「チー△SORA」 13pt
- 2位 : 「Q's」 8pt
- 3位 : 「チー△北国」 7pt

- 賞品授与

解説

- バグの種明かし
 - 埋め込んだバグは全部で**15個**
 - バグの種類
 - 要求項目の取り違え
 - 一般的Windowsアプリケーションの想定外の動き

開発側から

- バグを埋め込んだ理由
 - 見つけやすそうなもの
 - 見つけにくいもの
- バグを埋め込んだ感想

埋め込みバグ一覧

No	内容	仕様	検出
1	「気分を貼る」が「気分を張る」になっている	気分を貼る	×
2	「ニコニコカレンダー」が「ニコニコカレンダ」になっている	ニコニコカレンダー	×
3	表示数の入力欄に文字列を入れても数値のバリデーションメッセージになっている	数値のバリデーション	×
4	表示数の入力欄に100を入れると「1から100まで入力してください」と言われる(仕様は99まで)	1-99まで	×
5	「 <input type="text"/> 」、「 <input type="text"/> 」で移動する日数が表示している日数+1	一週間の移動量	
6	コメントが空白でもツールチップが表示される	コメントが空白の場合はツールチップが表示されない	
7	更新ボタンが何もしない(裏で書き換えたデータが表示されない)	表示内容を更新する(裏で書き変えたデータが表示される)	×
8	気分を貼るダイアログの表示日付が一日ずれている	当日の日付	
9	ニコカレの表示順をソートしないようにした	本来は辞書順	×
10	「やな感じ」のアイコンの背景が白になっている	本来は透明	×
11	1年前のデータを表示するようにした(年を見ていない)	本来は年もチェックするようになる	
12	初期表示期間を15日にした	本来は14日	
13	ユーザー切り替えて入力すると元ユーザーで上書き(右側が同じ)	本来は上書きしないようになっている	
14	Aboutダイアログのアイコンがbad32.gif	本来はGoodのアイコン	×
15	列の横幅が短いため、長い日付文字列だと列名が省略される	本来はMM/DDで表示される	

BTSに追加されたバグ

Summary	Status	Priority	Milestone
プロジェクト名を入力すると落ちる	closed	critical	1.0.2
ニコカレアイコンが残ったまま日付がずれる	new	major	1.1.0
半角の「&」を入力しても表示されない。	closed	major	1.0.2
ユーザー切り替え画面で文字入力できるか機能しない。	closed	major	1.0.2
表示期間のデフォルトが違う	closed	minor	1.0.0
アクティブビューの最小化のあとに最大化ができない	closed	minor	1.0.2
「適用」グレイ表示前に押下できる	closed	minor	1.0.2
表示期間入力で「0」を入力するとおちる	closed	minor	1.0.2
Unicodeの制御文字で復帰できなくなる(US)	new	minor	1.1.0
多重起動時のプロジェクト名の反映がおかしい	closed	minor	1.0.2
コメント入力時にマウスカーソルが消える	closed	trivial	1.0.2
ニコカレの表示期間を移動するときにスクロールバーがちらつく。	new	trivial	1.1.0
ライセンス管理の「OK」ボタンをダブルクリックでダイアログが大きくなる	closed	trivial	1.0.2
気分アイコンが左詰になる	new	trivial	1.1.0
気分アイコンが下にずれる	new	trivial	1.1.0
スクロールバーが表示されないので設定できない	closed	trivial	1.0.2
ユーザ名の表示エリアにシールが出てしまう	closed	trivial	1.0.2
Help(F1)がタブ化する	closed	trivial	1.0.2

テスト分析

- 今回のテストイングライブ(イベント)ように、考慮した点
 - テストケースそのもの
 - チームの役割分担
- 詳細仕様を受け取ったときの感想
- バグの現象と、それを発見したテストケース
 - なぜ、そのテストケースを用意したのか
- 発見できなかったバグを見つけるために、欲しかった情報

まとめ

まとめ

- リッチなGUIを持つアプリケーションのテスト戦略、ケース
- アジャイル開発と第三者テストの関係
 - テストスコープ
 - 暗黙の仕様(当たり前要求)
 - ビジネスの視点

参加チームの感想 (チームQ's)

テストングライブを終えて

開始直後は思った以上に緊張してしまいました。

なんとか1件目のバグ認定後には少し落ち着きましたが、他チームのスピードに押される形であっという間に前半が終了してしまったという印象です。

インターバル間の戦略の練り直しにより後半戦からは盛り返し、何とか2位に浮上することができひと安心しました。

今回のライブで埋め込まれた不具合は、我々が作成したテストケースの内容や方向性とさほど乖離はありませんでしたが、このような短期決戦型のテストには、戦術の重要性と多少の強引さも必要だという事を改めて感じました。

例えば戦術例として、以下のようなものが考えられます。

- ・単純な不具合を中心に実施する
- ・他チームの動向からテストエリアを柔軟に切り替えるなど。

ライブ全体の感想といたしましては、実行委員の皆様の「楽しもう！」という雰囲気会場にも伝わり、緊張しつつも楽しむ事ができました。

このような会社の枠を超えたイベントに参加できたことは、我々にとっても大変良い経験となりました。

どうもありがとうございました。

運営担当の感想(天野 勝)

バグと出荷判定

テストングライブの運営を担当した。その中で、バグとは何か、製品の出荷判定とは何かということに興味を持った。

バグとして挙げられたものの中に、クリティカルではあるが、通常の利用ではとうてい発生しないようなものがあった。また、アプリケーションの特性上、利用時にこのバグが具現化しても、大きな影響を及ぼすとは思えない。また、インターネットの普及によりアプリケーションのアップデートも易いコストで行えるようになってきている。そのアプリケーションが市場価値を高めることを考慮した出荷判定がますます重要になってくるだろう。

視点を切り替える

今回、このアプリケーションの開発者にバグの埋め込みを行っていただいた。この際に面白い感想を聞くことができた。「バグを埋め込んでいたら、違うバグに気がついた」というものである。普段は開発者の視点でいるため、目の前にバグがあったとしても気付かずに見過ごしてしまうことがある。しかし、「見つけにくいバグを埋め込むにはどうすればよいか」という立場に立って、アプリケーションを操作しているときに、多くのバグが見つかったそうである。これは、「開発者はテストをするな」という格言の信憑性を裏付けていると捉えられる。その一方で、対象の開発者であっても視点の切り替えができればテストが行える、という可能性を感じる。

まとめ

ライブ形式という運営上のスリルだけにとどまらず、教育的な効果や、新たな可能性を感じるとても有意義な企画であった。

End of document