

ユーザ観点に基づいたテスト設計

香川大学 古川・高木研究室

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

目的



前提条件

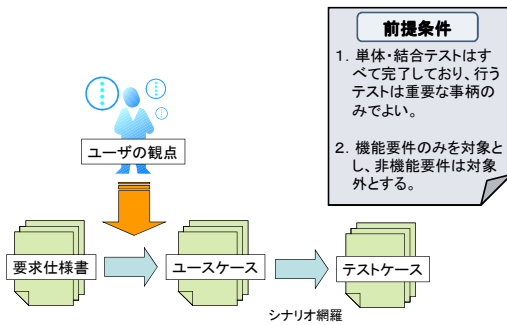
1. 単体・結合テストはすべて完了しており、行うテストは重要な事柄のみでよい。
2. 機能要件のみを対象とし、非機能要件は対象外とする。

▶ 顧客の要求を満足させることを目的とし、ユーザ観点を重視したテストケースを作成する。

▶ 1

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

テスト技法 (概要)



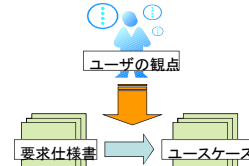
前提条件

1. 単体・結合テストはすべて完了しており、行うテストは重要な事柄のみでよい。
2. 機能要件のみを対象とし、非機能要件は対象外とする。

▶ 2

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

テスト技法 (要求仕様書→ユースケース)



Step1で作成されたユースケースは、要求仕様書に明記されている事のみを記述

Step1

要求仕様書に基づいてユースケースを作成する。

Step2

作成されたユースケースに仕様書に書かれていないユーザ観点を任意に追加する。

▶ 3

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

ユースケース

ユースケース名	給湯ボタンを押すことにより給湯口からお湯が出る
目的	期待していないタイミングでお湯が出ないよう、給湯したい時に、お湯が出る
事前条件	水が満杯である 電源がONである ユーザがボタンを押している 温度設定が適切である 給湯ボタンが押し込まれている ボタンが壊れていない
正常終了条件	給湯口からお湯が出る
異常終了条件	給湯口からお湯が出ない
アクター	ユーザ/ボタンスイッチ
基本フロー	ステップ 1. 給湯ボタンを押す 2. 給湯口からお湯が出る
代替フロー	ステップ 3.1.1 水が満杯になる 3.1.2 水が満杯でない 3.1.3 ボタンが壊れている 3.1.4 電源がOFFになる 3.1.5 温度設定が適切でない 3.1.6 給湯ボタンが押し込まれていない 3.1.7 ボタンが壊れている
例外フロー	ステップ 2.1.1 一時給湯量が0Lになる 2.1.2 給湯ボタンを押す 2.1.3 給湯ボタンを押す 2.1.4 一時給湯量が0Lになる 2.1.5 給湯ボタンを押す 3.1.1 給湯ボタンを押す 3.1.2 給湯ボタンを押す
結果	なし

▶ 4

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

ユースケース

基本フロー

想定したメインのフロー

基本フロー	ステップ	アクション
	1	給湯ボタンを押す
	2	給湯口からお湯が出る

▶ 5

JaSST11 東京 テスト設計コンテスト

