

Software tester answers Юрочко Анастасия Николаевна

Общее.

· Почему вы хотели бы работать тестировщиком?

У меня хорошие софт скилы и организаторские навыки. Но нет опыта работы в разработке продукта. Профессия тестировщика мне показалась близкой для освоения хард скиллов.

Мне легко даются пользовательские сценарии, написание тест кейсов. Многие моменты понятны и близки, но и многому предстоит научиться.

У тестировщика важная и ответственная задача, ему необходимо проверить продукт прежде, чем он попадет к пользователям, оценить качество. Описать найденные ошибки и предоставить необходимую информацию по улучшению.

Базовые понятия.

· Какие проблемы может выявить тестирование веб-приложения? Предоставьте список наиболее частых проблем.

Особенностью тестирования веб-приложения является его архитектура.

1. Клиент. Браузер, который преобразует информацию, реализованную с применением HTML, CSS, JS
2. Сервер. Веб-сервер – это сервер, принимающий HTTP-запросы от клиентов и выдающий им HTTP-ответы
3. База данных. Это информационная модель, позволяющая упорядоченно хранить данные об объекте или группе объектов, обладающих набором свойств, которые можно категоризировать. Базы данных функционируют под управлением так называемых систем управления базами данных (СУБД)

Наиболее частые проблемы:

- Несоответствие требованиям и стандартам в разных браузерах (функциональные возможности, графика, шрифты и интерактивность)
- Ошибки в веб-формах на стороне клиента (обязательность заполнения полей, подсказки пользователям, возможность регистрации, проверка подтверждения регистрации в виде писем, проверка тела письма на корректность и работу ссылок)
- Грамматические ошибки
- Не исследованы граничные возможности приложения или сервера. (нагрузочное тестирование)
- Ошибки базы данных (данные сохраняются в измененном виде, не единообразно, названия таблиц и структура БД не соответствуют проектной документации)

- Ошибки в работе всех составляющих веб-приложения (методы и коды состояния, присутствующие в стартовой строке)
- Ошибки при использовании разных уровней доступа (одновременный доступ нескольких пользователей к сервисам)
- Ошибки при низкой скорости передачи данных

Какие коды ответов HTTP вы знаете?

Коды делятся на 5 типов:

1. Информирование 1xx
2. Сообщающие об успешной операции 2xx
3. Перенаправляющие 3xx
4. Ошибка на стороне клиента (запрос) 4xx
5. Ошибка на стороне сервера (ответ) 5xx

Приоритеты. Опишите подробный алгоритм действий по каждому сценарию.

· Сценарий 1: Клиент попросил подготовить новую версию web-сайта к следующему понедельнику. Вы понимаете, что в соответствии с оценкам разработчика вы не успеваете.

- Уточнить у клиента что конкретно входит в новую версию
 - Разбить большую задачу на мелкие
 - Оценить какие задачи возможно выполнить к оговоренному сроку
 - Предложить заказчику два варианта:
- 1) Выполнить часть задач к понедельнику. Уточнить какие именно важнее
 - 2) Предложить перенести выпуск новой версии в соответствии с оценкой команды

· Сценарий 2: Клиент назначил демонстрацию проекта на завтра на 18:00. У вас уже назначена сдача другого проекта другому клиенту на это же время. Как быть?

- Предложить перенести демонстрацию проекта на другое время
- Напомнить, что для достижения общих целей и эффективной работы нужно назначать демонстрации заблаговременно
- Мы ценим своих клиентов и планируем наши встречи заранее и выполняем свои задачи в срок

Описание проблем. Опишите метод воспроизведения проблемы и проверки результата.

· Сценарий 1. Одна из лампочек в квартире перегорела

- Определить какая из лампочек перегорела. Включить везде свет и пройти по квартире.
- Отключить свет там, где лампочка перегорела, выкрутить ее. Посмотреть модель лампочки.

- Найти замену. Купить новую лампочку или взять существующую нужной модели.
- Вкрутить лампочку.
- Включить свет там, где вкрутили новую лампочку. Убедиться, что она горит.

· Сценарий 2. В web-приложении вы заметили ошибку, которую не смогли воспроизвести второй раз. Ваши действия?

- Описать по памяти действия, при которых произошла ошибка.
- Момент ошибки. После каких действий она появилась.
- Что произошло с приложением.
- Какие приложения были дополнительно открыты.
- Попытаться локализовать ошибку и попробовать воспроизвести в других условиях.

Концепции.

· Какая модель разработки лучше для вас? Waterfall или Agile? Поясните.

Мне ближе Agile как философия и как подход к развитию продукта. Сегодня мир очень быстро меняется и продукт должен адаптироваться под него.

Waterfall предлагает нам долгую подготовку и четкое выверение всех процессов. Это не подходит для быстро меняющихся условий в IT сфере.

Agile предлагает нам работу итерациями, а значит мы можем быть гибкими в изменении продукта. Agile напоминает нам, что процессы и продукты создают люди, что непосредственно влияет на качество и рост компании. Гибкость процессов дает возможность слышать клиента, уметь подстраиваться под рынок и проверять гипотезы.

Задачи.

· Выше изображен процесс перехода из точки А в точку Б. Сколько существует различных вариантов попадания в точку Б?

Ответ: 12 вариантов

· Три головы Змея Горыныча 3 часа смотрят в разные стороны. Первая голова 10 минут вперед, затем 10 минут назад, потом 10 минут налево и 10 минут направо, снова 10 минут вперед и так далее по циклу. Вторая голова 15 минут смотрит назад, затем 15 минут налево, потом 15 минут направо, снова назад и так далее по циклу. Третья голова 20 минут смотрит направо, 20 минут налево, 20 минут вперед, снова направо и так далее по циклу. Сколько минут все три головы смотрели в одну сторону одновременно? Опишите решение

Для решения этой задачи я использовала лист бумаги в клеточку, 4 маркера разного цвета.

Поворот в каждую сторону я выделила своим цветом. (вперед, назад, налево, направо)

Одна клетка обозначает 5 минут. Я задействовала 36 клеток (3 часа = 180 мин)

Обозначение поворота головы я расположила в линию, согласно циклу из условия.

У меня получилось 3 строчки одна над другой. Согласно масштабу, я расписала цикл каждой головы в виде цветовой схемы.

Чтобы определить когда головы смотрели в одну сторону одновременно мне осталось найти сколько клеток одинакового цвета находятся одна над другой.

3 клетки = 15 минут

Ответ: Все три головы смотрели в одну сторону одновременно 15 минут.