1. **Что такое тестирование?**

Тестирование – процесс сравнения ожидаемого результата с реальным.

Если развёрнуто, тестирование – это процесс связанный с планированием и подготовкой, а также оценкой продукта чтобы определить соответствует ли он заявленным требованиям, подходит ли для поставленных целей и задач, а также поиск дефектов.

1. **Что такое QA?**

QA ( обеспечение качества ) – это совокупность мероприятий, предпринимаемых на разных стадиях жизненного цикла ПО, для обеспечения требуемого уровня качества

1. **Что такое QC?**

QC ( контроль качества ) – совокупность действий над ПО в процессе разработки, для получения информации о его актуальном состоянии в таких аспектах как:

1. готовность к выпуску, 2) соответствие требованиям, 3) соответствие заявленному уровню качества
2. **Когда надо начинать тестирование?**

В соответствии с принципом “раннего тестирования” начинать нужно как можно раньше. Желательно с изучения требований.

1. **Когда нужно заканчивать тестирование?**

Это управленческое решение когда заканчивать тестирование. Также это может быть прописано в документе “План тестирования”.

Тестирование может быть завершено и по соответствию одной из эвристик ( прим. Привычное завершение, Пиньята и т.д.)

1. **Зачем тестировщику платят зарплату?**

Для того, чтобы компания экономила деньги, выпустив качественный продукт без багов, которые могут повлиять финансово, а также не получила отток клиентов, если продукт окажется не надёжным и не удобным в использовании.

1. **Дефект , баг, ошибка, баг-репорт, структура баг-репорта ( основные и все пункты ) , структура тест-кейса.**

Дефект/баг/ошибка – несовершенство или недостаток в работе продукта, который не соответствует требованиям.

Баг репорт – документ, который позволяет программисту быстро найти и понять в чём заключается баг. Баг репорт описывает найденный дефект, шаги воспроизведения, что позволяет экономить время дорогостоящего специалиста.

Структура баг репорта:

1. ID
2. Название
3. Описание
4. Возможность обхода
5. Воспроизводимость бага
6. Шаги воспроизведения
7. Актуальный результат
8. Ожидаемый результат
9. Серьёзность бага
10. Приоритет выполнения
11. Комментарий
12. Прикреплённые файлы
13. Окружение
14. Версия ПО
15. Автор
16. Исполнитель

Тест кейс, структура:

1. ID
2. Предусловия для выполнения действия
3. Действие (лучше с примером в скобках)
4. Ожидаемый результат
5. **Уровни тестирования.**

а) Компонентное/ модульное

б) Интеграционное

в) Приёмочное

г) Альфа

д) Бета

1. **Цели тестирования, выделить главную.**

а) Обеспечить пользователю уверенность в использовании продукта

б) Удостовериться что продукт соответствует требованиям и целям ( это главная цель)

в) Очищение продукта от дефектов

1. **Цели тестирования в зависимости от того, когда мы начали тестирование фичи, конечный продукт и т.д зачем мы проводим данные тесты, какова их цель?**

При тестировании документации и требований главная цель – убрать противоречия, двусмысленность, незавершённость, убедиться что требования выполнимые, прослеживаемые, модифицируемые, по ним можно создать тест кейс.

При тестировании фичи, готового продукта – убедиться что фича, готовый продукт работает так, как описана в требованиях ( если нет требований, руководствуемся знаниями проект менеджера, а также здравым смыслом и лучшими мировыми практиками) и выполняет поставленные бизнес задачи, а также помогает пользователю решать его задачи.

1. **Принципы тестирования.**
2. Исчерпывающее тестирование невозможно
3. Тестирование может найти баги, но не может гарантировать их отсутствие
4. Если при тестировании мы не нашли багов, это не значит что продукт готов к развёртыванию и использованию
5. Парадокс пестицида
6. Скопление дефектов ( 80/20%)
7. Раннее тестирование
8. Тестирование зависит от контекста
9. **Типы\виды тестирования.**
10. Функциональное
11. Не функциональное
12. Связанное с изменениями
13. **Уровни OSI.**

Физический уровень

Канальный уровень

Сетевой уровень

Транспортный уровень

Сеансовый уровень

Уровень представления

Прикладной уровень

1. **Техники тест дизайна.**

Это подход, который имеет своей целью сократить кол-во тест кейсов, при этом качество тестирования держать на очень высоком уровне

а) Граничный значения

б) Эквивалентное разделение

в) Таблица принятий решений

г) Попарное тестирование

д) Диаграмма переходов и состояний

1. **Как подобрать мобильные девайсы для тестирования.**

Для начала понять, на какую аудиторию рассчитан продукт

Найти выборку самых популярных девайсов и отдать им предпочтение при тестировании

Если остаётся время и деньги для дальнейшего тестирования – тестировать на менее популярных девайсах

1. **Есть много браузеров, почему важно тестировать в разных браузерах?**

Потому что встроенный интерпретаторы разных браузеров могут отличаться в работе. Одни браузеры могут поддерживать современные фичи, другие могут их не поддерживать. Нам важно удостовериться, что поставленные бизнес требование продукта работают в соответствии с требованиями в разных браузерах. Важно провести тестирование на самых популярных браузерах в первую очередь, таких как Chrome, Mozilla, Safari. Если остаётся время и деньги на дальнейшее тестирование добавить к ним Opera, Edge а также IE