**ПРИНЦИПЫ ТЕСТИРОВАНИЯ.**

**Принцип №1 - Тестирование ПОКАЗЫВАЕТ НАЛИЧИЕ дефектов.**

Тестирование только **СНИЖАЕТ ВЕРОЯТНОСТЬ наличия дефектов**, которые находятся в программном обеспечении, но **не гарантирует их отсутствия**.

**Принцип №2 - Исчерпывающее тестирование невозможно**.

Протестировать абсолютно всё в продукте невозможно. Всегда есть риски и приоритеты.

**Принцип №3 - Раннее тестирование.**

Т.е. тестовые активности должны начинаться как можно раньше и всегда преследовать определенные цели. Цена ошибки и её исправления на ранней стадии значительно ниже!

**Принцип №4 - Скопление дефектов.**

Он гласит так: **в небольшом количестве модулей** сокрыто **большое количество дефектов**. 80% дефектов находятся в 20% функций. Тестеры должны распределять свои усилия пропорционально.

**Принцип №5 - Парадокс пестицида.**

Одни и те же тесты - находят всё меньше новых ошибок, поскольку системы эволюционируют. Многие из ранее найденных дефектов исправляют и старые тесты больше не срабатывают. Нужны обновления, актуализация в используемых наборах тестов, методов и т.п.

**Принцип №6 - тестирование зависит от контекста.**

Выбор методологии, техники или типа тестирования будет напрямую зависеть от природы самой программы. Например, программное обеспечение для медицины требует более тщательной проверки, чем компьютерная игра

**Принцип №7 - это заблуждение об отсутствии ошибок.**

Если тестирование не обнаружило дефект, то это не значит, что программа готова к релизу. Нахождение и исправление дефектов будут не важны, если система **окажется неудобна в использовании** и **не будет удовлетворять нуждам** пользователя.