***Bài 2:***  
1/ Một số khái niệm liên quan đến KTPM – Software Testing

1.1/ The classic statements ( câu phát biểu kinh điển)  
- Phân biệt các thuật ngữ: **error, fault, failure, defect, mistake, bug**. Phải phân biệt trong ngữ cảnh, đoạn văn, câu chuyện  
=> Cùng có 1 ý nghĩa chung: có 1 thứ không như mong đợi xảy ra, sự sai lệch nào đó theo dự kiến nó phải là thế này, mà nó lại ra thế khác!!!

Khái niệm bug: Bug là 1 lỗi hay xuất hiện ở trong app, sai sót trong phần mềm và được tester phát hiện thấy được những người phát triển phần mềm sửa nó.

=> Bug là thứ gây nên sự bất ổn trong app, developer phải fix

***Bài 4:***

1/ Định nghĩa kiểm thử

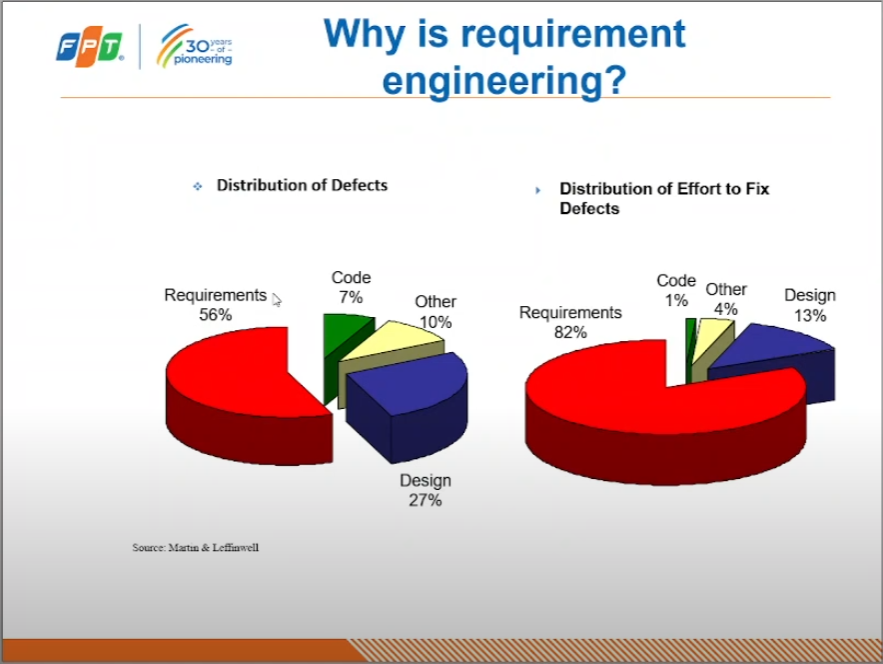
So sánh:

- Giữa cái mình kì vọng app phải như thế này ( Expected ) và cái thực tế App đang run và trả ra kết quả không như mong đợi

- Chạy app, chạy 1 chức năng, màn hình và nhìn kết quả và đánh giá ( evaluate/compare ) kết quả tính toán/hiển thụ của app so với cái ta kì vọng

( dynamic testing – chạy app kiểm tra )

- Kiểm tra xem app đã viết/ implement/ hiện thực có đúng như thiết kế/ mô tả / specification ( static testing – không chạy app chỉ kiểm tra các bản thiết kế đối chiếu với việc app được code/ design ra sao )

- Kiểm tra requirement có ổn không, khả thi không, phù hợp vs nhu cầu người dùng hay không  


***Bài 5:***

1/ Ai tham gia vào phán quyết App ổn, App có bug?

- Developer: - Người chịu trách nhiệm chất lượng code của mình

- Đọc code mình viết

- Chạy code mình viết, kiểm tra xem Expected có == Actual hay không

- Kỹ thuật nào để kiểm tra code của mình hiệu quả  
 - TDD, Unit Test