

## Ответ на задание для курса Pre-Middle QA Rus

Считаю, что для ответа на вопросы “Что мог бы делать тестировщик на каждом из этапов? Как бы это помогло проекту?”, можно порассуждать над следующим:

**Предусловие.** У нас есть 4 действующих лица. Представляя, что это настоящий проект пусть заказчиком будет маленький мальчик. Заказчик говорит: «Хочу качалку на дереве». Поэтому мы назовем проект «Качалка». У Заказчика есть команда исполнителей, состоящая из трёх лиц: Дед (далее - Аналитик), Отец (далее - Дизайнер), Старший брат (далее - Программист).

В целях выполнения этого задания, добавим условие о том, что для более успешного выполнения проекта могло бы быть еще одно действующее лицо. Мама (далее - Тестировщик).

**Изображение 2.** Аналитик зафиксировал требования к проекту так, как он услышал. Скорее всего, это было сделано со слов Заказчика. Вроде бы тоже самое, что и хотел заказчик, а может даже и лучше (как может считал Аналитик), но все равно не то. Заказчик просил, чтобы за веревку можно было держаться двумя руками и вообще, чтобы можно было качаться в разные стороны. А тут только вперед и назад. И вообще не том дереве, на котором хотел заказчик, а двух стоящих рядом деревьях.

Возвращаясь к нашему условию, о наличии Тестировщика на проекте, можно сказать, что Тестировщик посмотрел бы на требования проекта, осуществил бы их проверку. Далее указал бы на их качество, на проблемные участки. Условно, указал бы на то, что веревок не две а одна, описаны не те функции для Качалки, и вообще это все должно быть не там где он представил. А может и вовсе указал бы на то, что требования непонятны или неполны. Надо уточнить у Заказчика. Это помогло бы избежать некорректной интерпретации требований, как Аналитиком, так и Заказчиком. Избежать неправильного толкования требований другими участниками разработки. Избежать возможных исправлений требований или продукта на позднем этапе. А также возможно помогло бы сэкономить время и деньги всех сторон проекта.

**Изображение 3.** Дизайнер на основании требований, которые предоставил Аналитик, нарисовал макет Качалки, разработал дизайн-проект. Но дизайнер - человек творческий, он внес в требования свое видение и получилось, что получилось. Тестировщик указал бы на недостатки макета. Например, что дизайн противоречит требованиям, палка заменена на доску, которую возможно нужно будет еще и купить. Так же он возможно задумался бы: «А можно ли будет использовать Качалку в таком виде? Будет ли это удобно?» Это поможет, как и другим участникам проекта в грамотном распределении сил на разработку, так и самому Тестировщику, т.к. ему еще попробовать качаться на этом продукте с тремя веревками.

**Изображение 4.** Далее наш Программист должен воплотить в жизнь то, что нарисовал Дизайнер и что указал Аналитик. Но Программист воплотил это так, как он посчитал нужным. Хотел, конечно как лучше, но получилось как всегда. За Программистом присмотра нет, результат его работы никто не проверяет, кроме Тестировщика.

Тут то Тестировщик и будет проверить работу Программиста. Определит, что и как нужно протестировать, проведет такие мероприятия. Он мог бы попробовать покачаться и понять, что Качалка сломается, т.к. конструкция некачественная, построение элементов

нарушено, связи неправильны, неподходящее окружение. Запишет результат и отправит Программисту сообщение: «Качалка не работает. *Жуки мешают* :) ».

Так же можно попросить и других ребят попробовать Качалку.

Как только к качеству продукта будет меньше вопросов или их не будет совсем, Тестировщик может дать зеленый свет на предоставление результата Заказчику.

**Изображение 5.** Заказчик хочет продукт, отвечающий всем параметрам качества. Чтобы результатом работы не стало Изображение 6, в процессе создания продукта важно участие тестировщика и проведение мероприятий тестирования. При его участии почти на всех этапах разработки, работа команды намного эффективнее а продукт намного качественнее.