

软件测试的 16 条公理：

- 1：软件测试需要利益干系人
- 2：软件测试的价值是为利益干系人提供决策依据
- 3：如果我们不约束软件测试的范围，我们永远无法符合利益干系人的期望
- 4：软件测试和验收的范围始终是妥协的结果
- 5：软件测试设计基于模型
- 6：软件测试人员需要知识来源来选择测试内容
- 7：软件测试人员需要知识来源来评价被测对象的实际产出或行为
- 8：软件测试需要一个或多个覆盖模型
- 9：软件测试需要一种机制来排序测试优先级
- 10：软件测试的知识来源是模糊且不完整的
- 11：通过利益干系人做决策时的信心来衡量测试的价值高低
- 12：一些重复的测试是不可避免的
- 13：先执行最有价值的测试，否则可能没有时间执行它们
- 14：软件测试执行需要明确，可控的测试环境
- 15：软件测试永远不会按计划进展，测试所得到的证据按照离散量子化的模式出现
- 16： 软件测试永远不会结束，只会停止

结合你所熟悉的一套软件，针对上述公理表述你的见解：

测试永远不会结束，只会停止：无论何时，只要你进行测试，就一定会发现更多缺陷。因此，测试是停止而不是结束，停止的原因是

因为我们提供了足够的证据，使得决策者认为剩余的产品风险已经可以承担，已经满足客户的应用期望。例如英雄联盟这款软件，也需要通过不断地测试寻找当前软件的缺陷，不断地完善缺陷，发布新的版本，只有当英雄联盟没人玩，没有客户了，测试才会停止。