1. **Test coverage requirement (покрытие тестами)**

**Общее количество тестов (а) / общее количество требований (б)**

**а/б = 15/38 = 0,39 (\*100% = 40%)**

а – общее количество требований 38

б – количество требований к функционалу игры 15

На основании полученного коэффициэнта видим, что покрытие тестами составляет примерно 40 % от общего количества требований.

1. **Density of defects (плотность дефектов)**

**Количество дефектов в отдельном модуле (а) / общее количество дефектов в ПО (б)**

**а/б = 7/12 = 0,6 (>0.3)**

а – количество дефектов в модуле, предположим в функционале игры 7

б – количество дефектов в ПО, предположим 12

В функционале игры большое количество дефектов. На основании полученного коэффициэнта = 0,6 необходимо внести изменения в тест план, нужно добавить время на проведение тестирования и увеличить количество кейсов.

1. **Error rate missed on productivity (коэффициент ошибок пропущеных на продуктив)**

**Количетво багов обнаруженных пользователями (а) / общее количество багов (б)**

**а/б = 2/6 = 0,33 (>0.1)**

а – допустим пользователями найдено 2 ошибки

б – допустим общее количество багов обнаруженых до и после релиза 6

На основании полученного коэффициэнта = 0,33 необходимо внести изменения в тест план, нужно добавить время на проведение тестирования и увеличить количество кейсов.

1. **Team real time QA (Реальное время работы команды QA)**

**Цель метрики увеличить точность планирования, отслеживать и управлять эффективностью работы той или иной команды.**

**а/б = 12/32 = 0,375**

а) время потраченное на целевые QA активности = 12 часов;

б) общее количество рабочих часов команды = 32 часа;

1. **Accuracy of time estimation by areas/types/types of work**

**(точность оценки времени по областям\видам\типам работ)**

**Позволяет использовать поправочный коэффициент для последующих оценок. Позволяет регулировать время рабочего процесса.**

**а/б = 31/23,15\*100% = 133% (30%)**

а) оценочное время работы: установка, запуск игры = 1 час, функциональное тестирование = 21 часов, нефункциональное тестирование = 9 часов (31 час);

б) фактическое время работы: установка, запуск игры = 15 мин, функциональное тестирование = 16 часов, нефункциональное тестирование = 7 часов (23 ч 15 мин);

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оцен | Факт | Метрика |
| 1 | 0,15 | 6,666666667 |
| 21 | 16 | 1,3125 |
| 9 | 7 | 1,285714286 |

на примере вижу, что могу уменьшить время тестирования в тестовой документации по соотношению к проценту.