



KIỂM THỬ NÂNG CAO

BÀI 2: LẬP KẾ HOẠCH KIỂM THỬ

Nội dung bài học

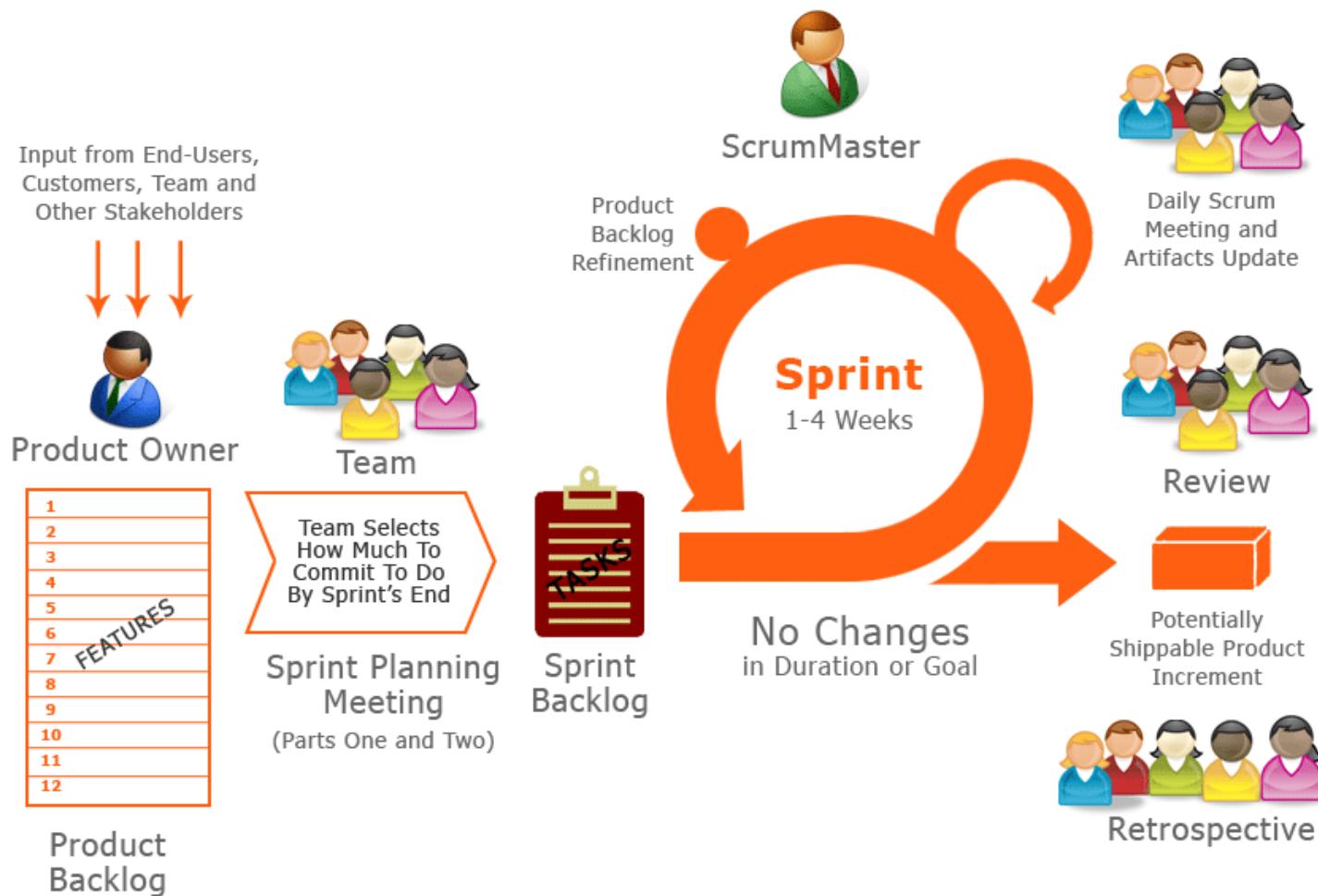
- Lập kế hoạch dự án scrum
- Tầm nhìn sản phẩm
- Tầm nhìn cấu trúc
- Quy trình kiểm thử
- Test planning
- Test control
- Test closure





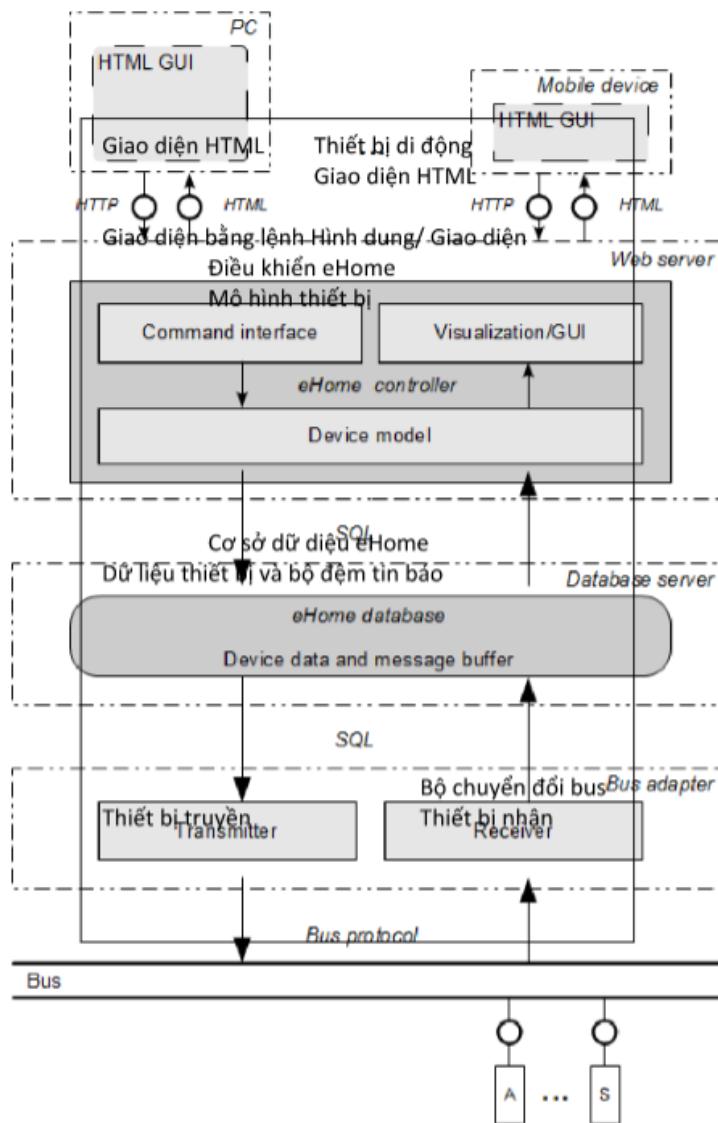
Kế hoạch dự án Scrum

QUY TRÌNH THỰC HIỆN SCRUM



Tầm nhìn về cấu trúc cũng đặt các nền tảng kiểm thử quan trọng từ những giai đoạn đầu tiên bằng cách định nghĩa các thành phần quan trọng của sản phẩm và giao diện hệ thống như các đối tượng thử nghiệm trước.





Kiến trúc dự án điều khiển eHome

Kiểm thử nâng cao

PRODUCT BACKLOG

Chủ đề	Thứ tự ưu tiên	Mô tả/Tiêu chí chấp nhận
Kiểm soát và giám sát	2 1 2	<p>Nếu là chủ của eHome, tôi muốn kiểm soát tất cả các thiết bị đã kết nối và giám sát hết các dữ liệu được thu thập bởi các thiết bị cảm biến một cách đơn giản và trực tiếp:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Giao diện đồ họa người dùng hiển thị trạng thái hiện tại của các thiết bị truyền động và cảm biến đã kết nối <input type="checkbox"/> Thiết bị truyền động: Nhấp vào biểu tượng của nó sẽ tác động đến chức năng chuyên mạch của thiết bị truyền động <input type="checkbox"/> Cảm biến: Nhấp vào biểu tượng của nó sẽ làm truyền đi và hiển thị dữ liệu cảm biến
Bộ chuyển đổi bus	1 1	<p>Nếu là chủ của eHome, tôi muốn hệ thống hỗ trợ các thiết bị từ các nhà sản xuất khác nhau, khiến tôi không phụ thuộc vào các nhà sản xuất.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Một bộ chuyển đổi bus sẽ diễn dịch tín hiệu điều khiển thành tín hiệu mà có thể được xử lý bởi giao thức của bên thứ ba thích hợp <input type="checkbox"/> Tất cả thiết bị Công cụ eHome có thể được kiểm soát thông qua Bộ chuyển đổi công cụ eHome

Sprint 1

Sản phẩm:

Trình giả lập/ bàn dùng thử
tính cho bộ phận bán hàng
và thị trường

- Các nguyên mẫu có thể nhấp vào của giao diện máy tính, điện thoại thông minh và máy tính bảng
- Cấu trúc dữ liệu nháp cho thiết bị và bộ phận truyền tin
- Không có thiết bị tương thích bus

Quá trình:

- Thư viện các kiểm thử đơn vị được cài đặt và đang sử dụng

Sprint 3

Sản phẩm:

Tất cả các thiết bị Công cụ
việc làm eHome có thể kiểm soát
từ xa

- Thiết bị: Trong phòng
chỗ (trong nhà)
- Thiết bị: Ngoài trời (trên
bãi biển)
- Giao diện người dùng trên
nền trình duyệt với sự hiển
thị trạng thái thiết bị (ví dụ
như tắt/mở)
- Thiết bị chuyển đổi bus
cho thiết bị Công cụ
eHome (truyền và nhận
tin)

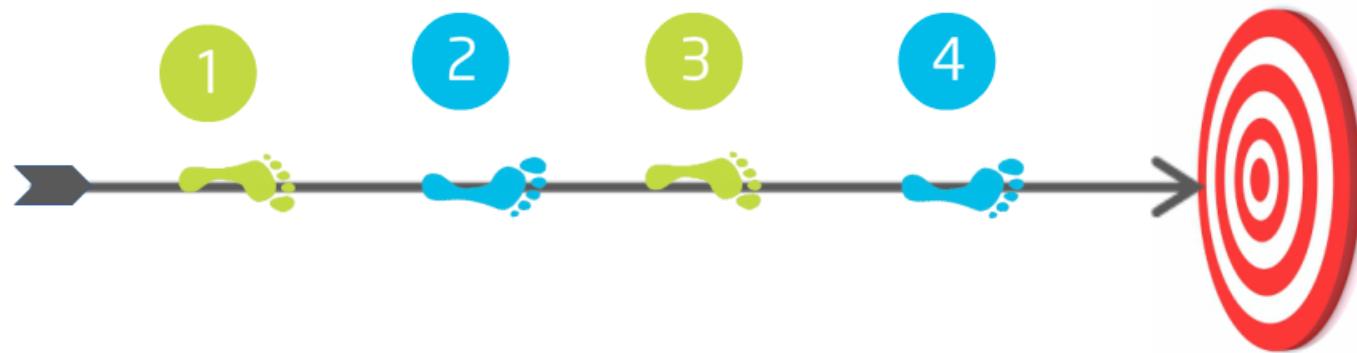
Quá trình:

- Mô hình
vị trí
trên
trái
- Mô
thì
nhé
- Phân tích mã chạy được
trong CI
- Số lượng mã được đo
đếm
- Các trường hợp kiểm thử
hệ thống tự động





Quy trình kiểm thử phần mềm



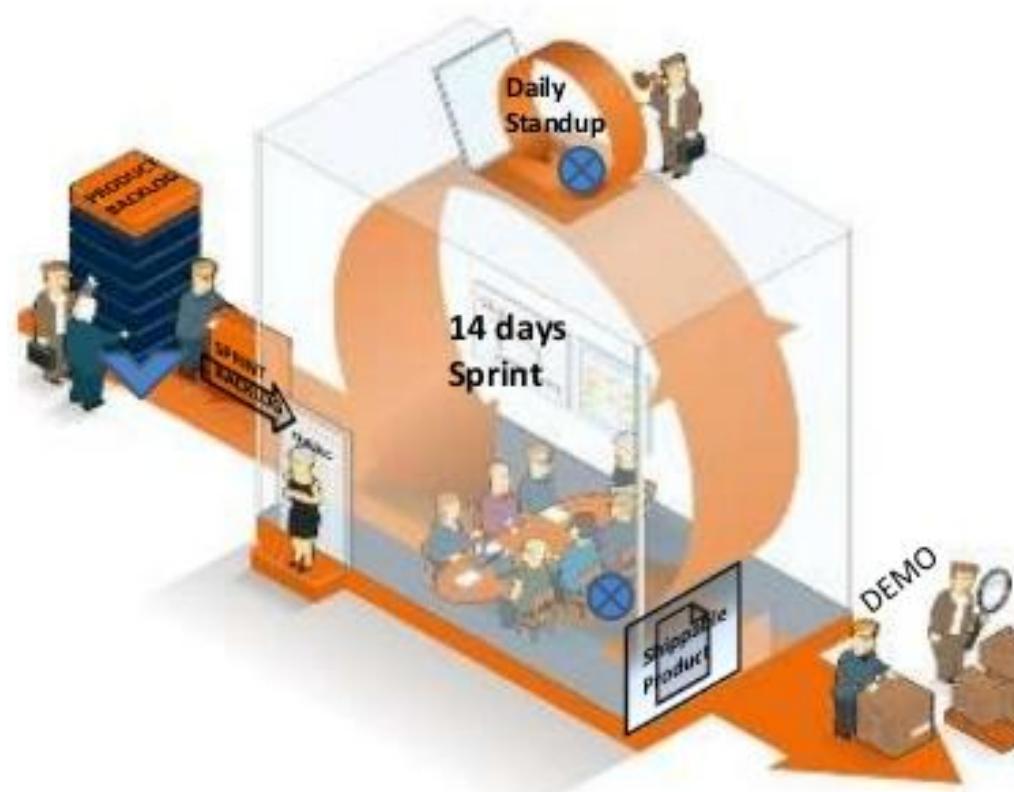
Tập hợp tất cả **các bước có thứ tự** để thực hiện một **mục tiêu** cụ thể

Waterfall

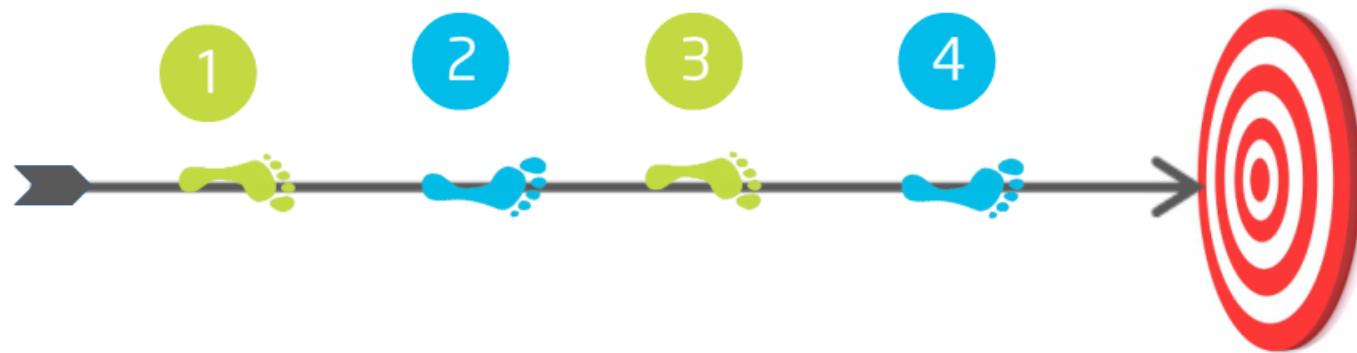


QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

Scrum - Sprint

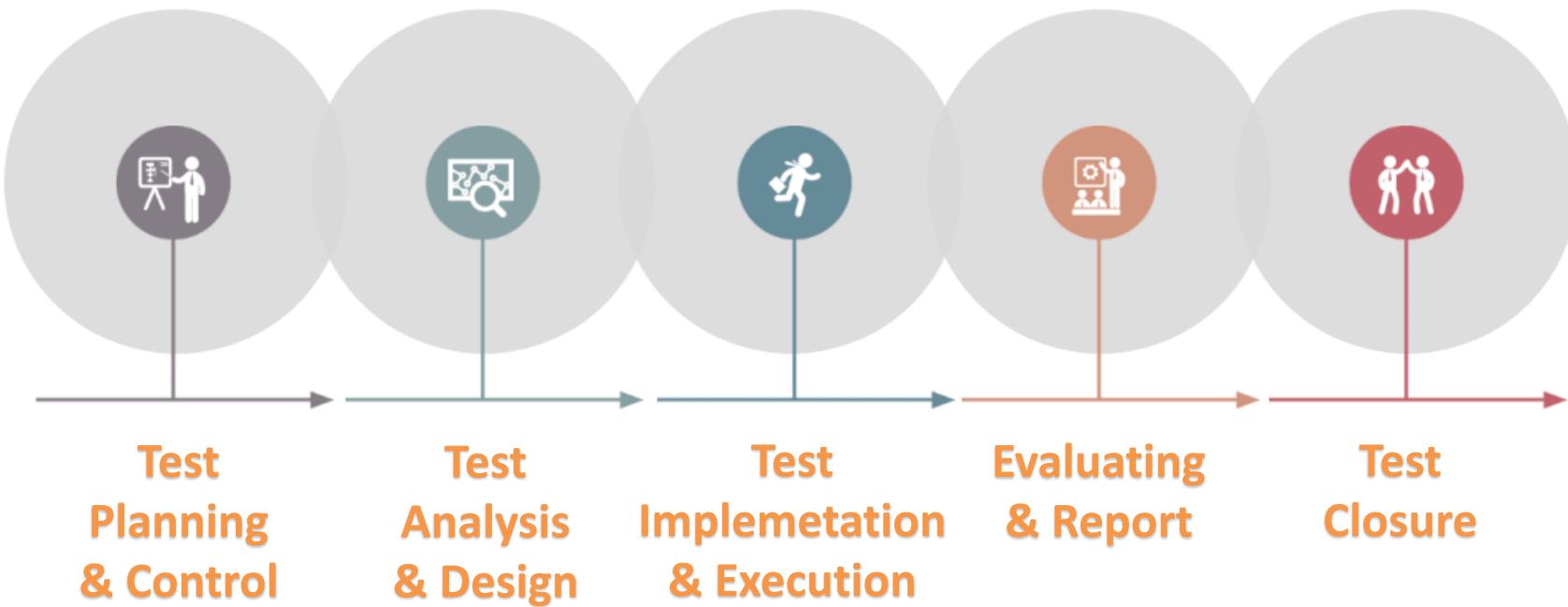


QUY TRÌNH KIỂM THỬ PHẦN MỀM



Tập hợp tất cả các hoạt động, các phương thức mà con người phải thực hiện để thực hiện kiểm thử một hệ thống hay một sản phẩm phần mềm

QUY TRÌNH KIỂM THỬ PHẦN MỀM





Lập kế hoạch kiểm thử Test Planning

Bảng kế hoạch kiểm thử

- ❖ Phạm vi kiểm thử
- ❖ Phương pháp kiểm thử
- ❖ Nguồn lực
- ❖ Kế hoạch thực hiện

MỤC TIÊU CỦA TEST PLANNING

- ❑ Xác định mục tiêu dài hạn và ngắn hạn của việc kiểm thử
- ❑ Xác định các đối tượng có ảnh hưởng
 - ❖ Khách hàng
 - ❖ Các bên liên quan
 - ❖ Mục tiêu của dự án
- ❑ Các rủi ro có thể xảy ra
- ❑ Phương thức thực hiện kiểm thử
- ❑ Tổ chức các trường hợp kiểm thử

6 BƯỚC THỰC HIỆN TEST PLANNING





Quản lý kiểm thử Test Control

- ❑ Kiểm soát được trạng thái của quá trình kiểm thử
- ❑ Đưa ra được các hành động kịp thời để kiểm soát được và đạt được mục tiêu công việc hay dự án

5 BƯỚC THỰC HIỆN TESTING CONTROL





Kết thúc kiểm thử Test Closure

Hoạt động thu thập dữ liệu từ các hoạt động kiểm thử, tổng hợp các kinh nghiệm dựa trên việc kiểm tra và hoàn thiện bộ sản phẩm kiểm thử

❑ Thu thập dữ liệu nhằm

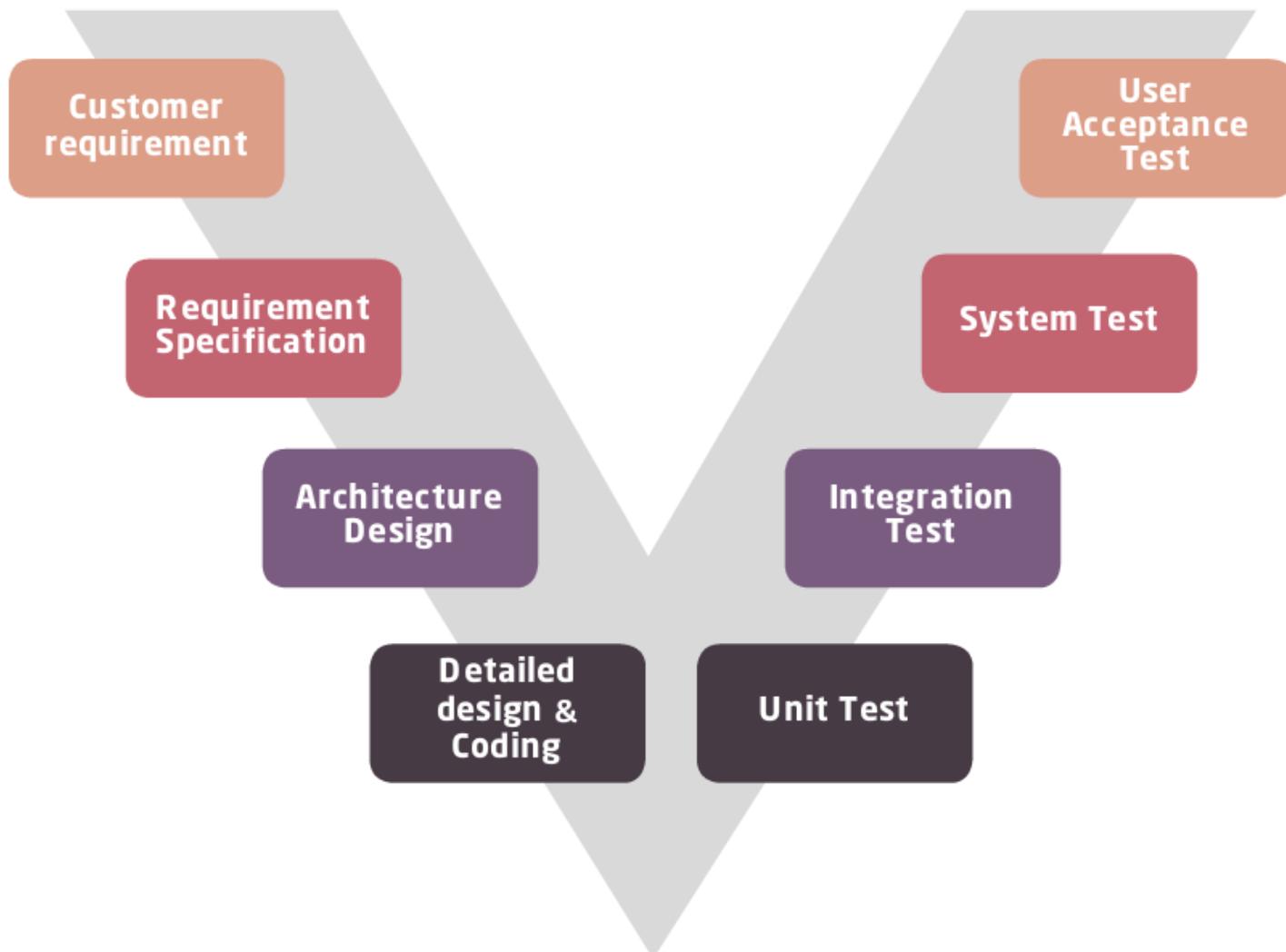
- ❖ Cung cấp dữ liệu cho việc bàn giao sản phẩm phần mềm
- ❖ Lưu trữ dữ liệu
- ❖ Phân tích dữ liệu cho các hoạt động cải tiến

- Kiểm tra sản phẩm thực tế được bàn giao với mô tả ban đầu
- Ghi chép các thay đổi
- Viết biên bản chấp nhận phần mềm
- Lưu trữ các sản phẩm kiểm thử
- Chuyển giao sản phẩm kiểm thử cho bộ phận bảo trì
- Phân tích các bài học để xác định điểm cần thay đổi cho các dự án sau
- Sử dụng thông tin để cài tiến công việc

- ❑ Scrum trao trách nhiệm tất cả công việc cho toàn bộ nhóm. Viết mã và kiểm thử diễn ra trong cùng một nhóm và không được xử lý riêng biệt.



CÁC CẤP ĐỘ KIỂM THỬ



Tổng kết bài học

- ✓ Lập kế hoạch dự án scrum
- ✓ Tầm nhìn sản phẩm
- ✓ Tầm nhìn cấu trúc
- ✓ Quy trình kiểm thử
- ✓ Test planning
- ✓ Test control
- ✓ Test closure





KẾT THÚC