《构建之法》读书笔记第二周

软件测试

介绍了一些基本名词解释及分类。测试设计有两类方法：黑箱和白箱。测试的目的分类可以分为功能测试和非功能测试。

各种测试方法

1 单元测试

2 代码覆盖率测试

3 构建验证测试

顾名思义，构建验证测试是指在一个构建完成之后，构建系统会自动运行一套测试，验证系统的基本功能。在大多数情况下，这些验证的步骤都是在自动构建成功后自动运行的，有些情况下也会手工运行，但是由于构建是自动生成的，我们也要努力让BVT自动运行。

4 验收测试

在MSF敏捷建模中，我们建议还是采用场景来规划测试工作。

5 “探索式”的测试

就是指为了某一个特定目的而进行的测试，且就这一次，以后一般也不会重复测试。在软件工程的实践中，“Ad hoc”大多是指随机进行的、探索性的测试。

6 回归测试

回归测试不仅仅包括单元测试，也包括其他类型的测试。

7 场景/集成/系统测试

在软件开发的一定阶段，我们要对一个软件进行全面和系统的测试，以保证软件的各个模块都能共同工作，各方面均能满足用户的要求。这类测试叫系统/集成测试。

8 伙伴测试

伙伴测试是指开发人员可以找一个测试人员作为伙伴，在签入新代码之前，开发人员做一个包含新模块的私人构建（Private Build），测试人员在本地做必要的回归/功能/集成/探索测试，发现问题直接与开发人员沟通。通过伙伴测试把重大问题都解决了之后，开发人员再正式签入代码。

9 效能测试

1. 设计负载

2. 令用户满意的服务质量

10 压力测试

压力测试要验证的问题是：软件在超过设计负载的情况下是否仍能返回正常结果，没有产生严重的副作用或崩溃。

11 内部/外部公开测试

12 易用性测试

13 “小强”大扫荡

以前认为软件编写好以后就大功告成了，就可以发布了。也不需要做别的工作了。

但在书中我知道，首先软件编写以前一些必要的贮准备工作，设计和开发文档，我们需要一些自然语言加代码的方式简单的介绍一下程序编写的思路，预测程序编写所需要的时间等等。软件编写成功以后还要必要的用户体验，因为用户和软件的第一次使用，很大程度上决定了用户对软件的评价。

怎样让用户在第一次使用的时候，少花时间在对用户没有价值的部分而把大部分时间花在有实际价值的功能上？

这就告诉我们今后编写的软件一定要，从用户的角度考虑问题，软件服务始终都要记住用户的选择，不让用户犯简单的错误，对于用户的体验和质量我们要进行妥协。。还需要设计一些必要的文档