

测试回顾

对原有体系结构/详细设计协作中集成测试的回顾：

我们觉得太多的关注功能，往往忽略其他。有时我们不得不考虑接口的性能，尤其对于系统关键接口。接口的性能测试越早进行越好。如果等到系统测试时做，可能接口外面封装了太多的代码，影响性能问题的精确定位。

对单元测试/测试驱动中单元测试的回顾：

单元测试的时候，客户端与服务器端是分开的，感觉这样测试不是特别方便，但因为数据库只在一个人的电脑中，所以测试起来比较麻烦。单元测试在发现 bug 的时候，测试工具用得不是很多，大部分还是 `println` 或者直接观察法，效率也不高。

回顾包括对原有测试用例有效性的分析和采取的弥补手段：

测试的有效性还算不错，不过不能保证所有的测试用例全部都覆盖到了，至少单一的功能是没有问题的，可能在角色连续切换时的测试还需要更多地进行。弥补手段嘛。。。增加测试，然后多使用测试工具，测试的时候感觉效率略低。。。