

4. テスト設計技法

4.1 テスト開発プロセス

- 非形式的なものから形式的なものまで
 - 開発プロセスの成熟度、時間的な余裕によって左右

テストケース

- 入力データ群
- 事前条件
- 期待結果
 - ちゃんと実行前に定義する
- 事後条件

4.2 テスト設計技法のカテゴリ

テスト設計技法の目的

-> テスト条件、テストケース、テストデータを決定すること

- ブラックボックステスト (仕様ベース)
 - 機能テスト、非機能テストがある
 - モデルを使用し、体系的にテストケースを導く
- ホワイトボックステスト (構造ベース)
 - コードや設計情報を元にテストケースを導く
 - カバレッジを上げるためのテストケースを導く
- 経験ベースの技法
 - 担当者の知識や経験

4.3 仕様ベース / ブラックボックステスト

同値分割法

よくわからん

同じグループに分ける？

カバレッジ目標を達成する場合に使用

境界値分析

境界値分析

デシジョンテーブルテスト

システムの内部設計をドキュメント化する場合の有効

各列は、条件の組み合わせを定義するビジネスルールと、ルールに対応した行動

状態遷移テスト

状態遷移図を書いて埋めていく

ユースケーステスト

説明下手すぎませんか

4.4 構造ベース / ホワイトボックステスト

レベルによってどここの構造に着目するか変わる

- コンポーネント : statement, dicision, branch, path
- 統合レベル : コールツリー
- システムレベル : メニュー構造、ビジネスプロセス、web page

ステートメントとカバレッジ

ステートメントカバレッジ = (テストケースで網羅したステートメント) / (実行可能なステートメント数)

デシジョンテストとカバレッジ