|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | 地域名 | 東京 |
| チームID | S210408002 | チーム名 | 信頼貯金 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| チーム紹介 |  |
| 不動産業務システム(クライアント・Web・アプリ)の外部設計より上流がメインのQAエンジニアをやっておりました。モデリングや一つのシステムをテスト設計などは初めてのため、色々不備はあるかと思います。レビューに飢えておりますので、心を折る勢いでアドバイスを投げつけて頂けると幸いです。  今回扱ったトピックで特に興味のあるところは、粒度を意識した漏れのないテスト要求をどう挙げるかというところと、テストケースに一意に落とし込むために必要な情報は何か。という点です。  前者は、CIBFスタイルはとてもしっくりきたものの、いざVSTePで記述しようとすると全く書けませんでした。”CIB”の指すものを数をこなして理解したり、「観点の蒸留」のような観点側の質をあげる活動に時間を割けばいけたのだろうか？と取っ掛かりを探しています。  どうぞ宜しくお願いします。 | |

|  |  |
| --- | --- |
| コンセプト |  |
| 謎の記法「テストカタマリー」に迫るべく、我々はイブリの奥地に向かった。  サンショウモデルを超えブンルイーに消化不良を起こしつつも、とうとう特派員はテストカタマリーと遭遇する。しかし、そもそもテストカテゴリーを理解していないと使えないのでは？と強烈なキガカリーに襲われる。  湯本先生…!!　･・・・・・・・　ゆもつよメソッドが（履修）したいです…　※締め切り4日前 | |

|  |  |
| --- | --- |
| 工夫点 |  |
| 要求抽出プロセスについては、モデル化してみたもののもっと複雑な世界だったので実用性に乏しいものとなりました。  参照モデルは当初DFDで書こうとしていましたが、カラオケシステムと文脈が異なりクラス図で記述しました。  オブジェクトに着目して記述することで、プロトタイプのような画面など変わりやすい状況においても変更に強かったり、データが可視化されたり、画面構成や初期値などの使用性につながるなど面白いと感じました。  また、テストカタマリー名も当初は操作ごとに記述しようと考えていましたが、操作数が105件あり全体の把握には不向きな結果となりました。なのでオブジェクト名を採用して進めています。CIBFを用いてテスト対象の粒度を変えられるようになり方針レベルで記述できるようになったことで、テストコンテナなどの記述は楽になりました。  気になった点・アドバイスなど、色々と今後の参考にご指摘いただけると幸いです。 | |