

Андерклокинг — снижение частоты работы оборудования.

Баг (дефект) — недостаток компонента или системы, который может привести к отказу определенной функциональности.

Приоритет багов — важность той или иной ошибки в ПО:

- Trivial — косметическая малозаметная проблема.
- Minor — очевидная, незначительная проблема.
- Major — значительная проблема.
- Critical — проблема, нарушающая работу с ключевыми функциями ПО.
- Blocker — проблема, нарушающая функционирование ПО.

Баг-репорт — документ, описывающий ситуацию или последовательность действий приведшую к некорректной работе объекта тестирования, с указанием причин и ожидаемого результата.

Валидация — определение соответствия разрабатываемого ПО ожиданиям и потребностям пользователя, требованиям к системе.

Верификация — процесс оценки системы или её компонентов с целью определения удовлетворяют ли результаты текущего этапа разработки условиям, сформированным в начале этого этапа.

Спецификация — детальное описание того, как должно работать ПО.

Система отслеживания ошибок (*англ. bug tracking system*) — программа учета и/или контроля багов:

- Atlassian JIRA
- Bugzilla
- YouTrack
- Redmine
- etc.

Тестирование — процесс проверки соответствия заявленных к продукту требований и реально реализованной функциональности, осуществляемый путем наблюдения за его работой в искусственно созданных ситуациях и на ограниченном наборе тестов, выбранных определенным образом.

Обеспечение качества (Quality Assurance, QA) — совокупность мероприятий, охватывающих все технологические этапы разработки, выпуска и эксплуатации программного обеспечения

Отладка (*англ. Debugging*) — процесс, позволяющий получить программное обеспечение, функционирующее с требуемыми характеристиками в заданной области входных данных.

Ошибка (*англ. Error*) – действие, которое порождает неправильный результат.

Сбой (*англ. Failure*) – несоответствие фактического результата работы компонента или системы ожидаемому результату.

Классификация по типу тестирования:

Мобильное тестирование — тестирование мобильных приложений.

Консольное тестирование — тестирование приложений

предназначенных для консолей.

Web-тестирование (Браузерное тестирование) — тестирование браузерных приложений.

Классификация по запуску кода на исполнение:

Статическое тестирование (англ. *Static testing*) — тестирование без запуска кода на исполнение.

Динамическое тестирование (англ. *Dynamic testing*) — тестирование с запуском кода на исполнение.

Классификация по доступу к коду и архитектуре ПО:

Черный ящик (англ. *Black box*) — тестировщику не известно как устроена тестируемая система.

Белый ящик (англ. *White box*) — тестировщику известно все детали реализации тестируемой системы.

Серый ящик (англ. *Grey box*) — тестировщику известно только некоторые особенности устройства тестируемой системы.

Классификация по степени автоматизации:

Ручное тестирование (англ. *Manual testing*) — тестирование ПО будучи его пользователем.

Автоматизированное тестирование (англ. *Automated testing*) — тестирование ПО при помощи специальных программ.

Классификация по принципу работы с приложением:

Позитивное тестирование (англ. *Positive testing*) — тестирование ПО на то, как оно должно работать.

Негативное тестирование (англ. *Negative testing*) — тестирование ПО на то, как оно не должно работать.

Классификация по уровню детализации приложения:

Интеграционное тестирование — тестирование взаимодействия и связей нескольких компонентов приложения.

Системное тестирование — это тестирование всего приложения от начала и до конца.

Модульное тестирование — тестирование на уровне отдельного функционального компонента приложения.

Классификация по целям и задачам:

Функциональное тестирование — проверка корректности работы функциональности приложения.

Нефункциональное тестирование — проверка нефункциональных особенностей приложения (удобство использования, совместимость, производительность, безопасность).

Инсталляционное тестирование — проверка протекания стадии инсталляции (установки) приложения.

Регрессионное тестирование — проверка на наличие багов, вызванных

изменениями в приложении.

Повторное тестирование — выполнение тест-кейсов, которые ранее обнаружили дефекты, с целью подтверждения устранения дефектов.

Приёмочное тестирование — тестирование, направленное на проверку приложения с точки зрения конечного пользователя/заказчика

Тестирование удобства использования — тестирование, направленное на исследование того, насколько конечному пользователю понятно, как работать с продуктом, а также на то, насколько ему нравится использовать продукт.

Тестирование доступности — тестирование, направленное на исследование пригодности продукта к использованию людьми с ограниченными возможностями

Тестирование интерфейса — тестирование, направленное на проверку интерфейсов приложения или его компонентов.

Тестирование безопасности — тестирование, направленное на проверку способности приложения противостоять злонамеренным попыткам получения доступа к данным или функциям

Тестирование интернационализации — тестирование, направленное на проверку готовности продукта к работе с использованием различных языков и с учётом различных национальных и культурных особенностей.

Тестирование локализации — тестирование, направленное на проверку корректности и качества адаптации продукта к использованию на том или ином языке с учётом национальных и культурных особенностей.

Тестирование совместимости — тестирование, направленное на проверку способности приложения работать в указанном окружении (браузер, мобильное ус-во и т.д.).

Тестирование данных и баз данных — тестирование, направленное на исследование таких характеристик данных, как полнота, непротиворечивость, целостность, структурированность и т.д.

Тестирование использования ресурсов — совокупность видов тестирования, проверяющих эффективность использования приложением доступных ему ресурсов и зависимость результатов работы приложения от количества доступных ему ресурсов.

Сравнительное тестирование — тестирование, направленное на сравнительный анализ преимуществ и недостатков разрабатываемого продукта по отношению к его основным конкурентам.

Демонстрационное тестирование — формальный процесс демонстрации заказчику продукта с целью подтверждения, что продукт соответствует всем заявленным требованиям.

Избыточное тестирование — тестирование приложения со всеми возможными комбинациями всех возможных входных данных во всех возможных условиях выполнения.

Тестирование надёжности — тестирование способности приложения выполнять свои функции в заданных условиях.

Тестирование восстанавливаемости — тестирование способности приложения восстанавливать свои функции и заданный уровень производительности, а также восстанавливать данные в случае возникновения критической ситуации.

Тестирование отказоустойчивости — тестирование, заключающееся в эмуляции или реальном создании критических ситуаций с целью проверки способности приложения задействовать механизмы, предотвращающие нарушение работоспособности, производительности и повреждения данных.

Тестирование производительности — исследование показателей скорости реакции приложения на внешние воздействия при различной по характеру и интенсивности нагрузке.

Нагрузочное тестирование — исследование способности приложения сохранять заданные показатели качества при нагрузке в допустимых пределах и некотором превышении этих пределов/

Тестирование масштабируемости — исследование способности приложения увеличивать показатели производительности в соответствии с увеличением количества доступных приложению ресурсов.

Объёмное тестирование — исследование производительности приложения при обработке различных (как правило, больших) объёмов данных.

Стрессовое тестирование — исследование поведения приложения при нештатных изменениях нагрузки, значительно превышающих расчётный уровень.

Конкурентное тестирование — исследование поведения приложения в ситуации, когда ему приходится обрабатывать большое количество одновременно поступающих запросов, что вызывает конкуренцию между запросами за ресурсы (базу данных, память, канал передачи данных, дисковую подсистему и т.д.)

Фокус-тест (англ. *Focus test*) — тестирование, проводимое с целью получения первичной реакции игроков. Необходимо для оценки удобства использования и того, как продукт принимается целевой аудиторией или сторонними людьми.

Failure — сбой (причём не обязательно аппаратный) в работе компонента, всей программы или системы.

UX (англ. *User eXperience* — *опыт пользователя*) — ощущение, испытываемое пользователем во время использования цифрового продукта.

UI (англ. *User Interface* — *пользовательский интерфейс*) — это инструмент, позволяющий осуществлять взаимодействие «пользователь — приложение».

Анализ граничных значений (англ. *Boundary Value Analysis* — BVA).

Анализ граничных значений может быть применен к полям, записям, файлам, или к любому рода сущностям имеющим ограничения.

Дымовое тестирование (англ. *Smoke test*) — короткий цикл тестов для подтверждения, что после сборки кода (нового или исправленного) приложение стартует и выполняет основные функции.

Исследовательское (ad-hoc) тестирование — это разработка и выполнения тестов в одно и то же время, что является противоположностью сценарного подхода.

Конфигурационное тестирование (англ. *Configuration Testing*) — специальный вид тестирования, направленный на проверку работы программного обеспечения при различных конфигурациях системы (заявленных платформах, поддерживаемых драйверах, при различных конфигурациях компьютеров и т.д.)

Матрица соответствия требований (англ. *Traceability matrix*) — это двумерная таблица, содержащая соответствие функциональных требований (functional requirements) продукта и подготовленных тестовых сценариев (test cases).

Операционное тестирование (англ. *Release Testing*). Даже если система удовлетворяет всем требованиям, важно убедиться в том, что она удовлетворяет нуждам пользователя и выполняет свою роль в среде своей эксплуатации, как это было определено в бизнес модели системы.

Предугадывание ошибки (англ. *Error Guessing* — EG). Это когда тест аналитик использует свои знания системы и способность к интерпретации спецификации на предмет того, чтобы «предугадать» при каких входных условиях система может выдать ошибку.

Причина / Следствие (англ. *Cause/Effect* — CE). Это, как правило, ввод комбинаций условий (причин), для получения ответа от системы (Следствие).

Санитарное тестирование — это узконаправленное тестирование достаточное для доказательства того, что конкретная функция работает согласно заявленным в спецификации требованиям.

Серьезность (англ. *Severity*) — это атрибут, характеризующий влияние дефекта на работоспособность приложения.

Стадии разработки ПО — это этапы, которые проходят команды разработчиков ПО, прежде чем программа станет доступной для широко круга пользователей.

Пре-альфа (англ. *Pre-alpha*) — начальная стадия разработки. Период времени со старта разработки до выхода стадии Альфа. Также так называются программы, прошедшие стадию разработки, для первичной оценки функциональных возможностей в действии.

Альфа-тестирование (англ. *Alpha testing*) — имитация реальной работы с системой штатными разработчиками, либо реальная работа с системой

потенциальными пользователями/заказчиком на ранней стадии разработки продукта, но в некоторых случаях может применяться для законченного продукта в качестве внутреннего приёмочного тестирования.

Бета-тестирование (*англ. Beta testing*) — интенсивное использование почти готовой версии продукта с целью выявления максимального числа ошибок в его работе для их последующего устранения перед окончательным выходом (релизом) продукта на рынок, к массовому потребителю.

Релиз-кандидат или RC (*англ. Release candidate*), Пре-релиз, иногда «гамма-версия» — стадия-кандидат на то, чтобы стать стабильной.

Релиз или RTM (*англ. Release to manufacturing — промышленное издание*) — издание продукта, готового к тиражированию.

Пост-релиз или Post-RTM (*англ. Post-release to manufacturing*) — издание продукта, у которого есть несколько отличий от RTM и помечается как самая первая стадия разработки следующего продукта.

Таблица принятия решений (*англ. Decision table*) — инструмент для упорядочения сложных бизнес требований, которые должны быть реализованы в продукте.

Тест-дизайн (*англ. Test design*) — это этап процесса тестирования ПО, на котором проектируются и создаются тестовые случаи (тест кейсы).

Тест-план (*англ. Test Plan*) — это документ, описывающий весь объем работ по тестированию, а также оценки рисков с вариантами их разрешения.

Тестирование взаимодействия (*англ. Interoperability Testing*) — это функциональное тестирование, проверяющее способность приложения взаимодействовать с одним и более компонентами или системами.

Тестирование сборки (*англ. Build Verification Test*) — тестирование направленное на определение соответствия, выпущенной версии, критериям качества для начала тестирования.

Тестирование пользовательского интерфейса (*англ. UI Testing*) — тестирование, выполняемое с целью определения, удобен ли некоторый искусственный объект (такой как веб-страница, пользовательский интерфейс или устройство) для его предполагаемого применения.

Тестовый случай (*англ. Test Case*) — это артефакт, описывающий совокупность шагов, конкретных условий и параметров, необходимых для проверки реализации тестируемой функции или её части.

Чек-лист (*англ. Check list*) — это документ, описывающий что должно быть протестировано.

Эквивалентное Разделение (*англ. Equivalence Partitioning — EP*). Как пример, у вас есть диапазон допустимых значений от 1 до 10, вы должны выбрать одно верное значение внутри интервала, скажем, 5, и одно неверное значение вне интервала — 0.

Z-конфликт (*англ. Z-fighting*) — наложение текстур друг на друга.

Оверклокинг (*англ. Overclocking*) — процесс увеличения частоты (и напряжения) компонента компьютера сверх штатных режимов с целью увеличения скорости его работы.