一、软件测试基础

1. 软件测试的基础：通过人工或者是自动的手段，对被测对象的检测的活动，目的在于发现被测对象是否实现用户的需求，或者是实际结果与预测结果之间的差异
2. 什么是软件？包括源代码、用户手册、配置数据
3. 测试目的：发现被测对象与用户对象的差异----俗称bug，通过测试活动发现软件缺陷，增加用户对被测对象的质量信心，获取产品质量信息，为决策提供数据依据，可以通过测试总结经验，预防质量缺陷
4. 软件测试的原则：测试证明软件存在缺陷，不可能执行穷尽测试，测试应该尽早启动、尽早介入，缺陷存在群集现象，杀虫剂悖论，不同的测试活动依赖不同的测试背景，不存在缺陷的谬论（一个产品即使一个缺陷都没有，但是不符合用户要求，他也是有缺陷的）

二、软件测试的对象

1、可能的测试对象：软件源代码或者时与之匹配的文档，支撑软件代码运行的配置数据

2、需求阶段：需求文档—>测试需求文档是否正确的实现用户的需求

3、系统设计阶段：概要设计、详细设计文档、是否有设计逻辑上的错误

4、测试源代码阶段：发现编程上的错误

5、系统测试阶段：测试系统对象是否满足用户的需求

三、软件测试的级别

1、组件单元测试，针对被测系统最小的组成单元实施的测试活动，一般是类或者是函数，或者是一个小的功能单元（成本比较高，需要写测试代码）

2、集成测试，针对组件或者是单元与组件之间的接口实施的测试活动，验证接口与设计是否相符,一般分为三种集成，即函数间集成、模块间集成、子系统之间的集成

3、系统测试，通过集成测试的软件部署在真实的用户环境下执行测试，验证与用户的需求是否一致（最接近用户需求，大部分都在做系统测试，如安装、卸载、使用性测试）

4、验收测试，以用户为主的测试，验收组应该由项目组成员、用户代表组成

面试：a测试：由用户在开发环境下执行测试的活动，开发人员在测试人员身边，发现问题及时沟通处理，在受控环境下执行测试

B测试：开发人员不在测试人员身边，发现问题由专一人员收集，再有开发人员统一进行修改，在不受控的环境下进行测试

UAT测试：用户接受度测试，一般商业用户验证系统可用性进行的测试