

Эвристики - это быстрые, недорогие способы решения проблемы или принятия решения

Используются для изучения поведения приложений с целью быстро найти потенциальные проблемы

1. Эвристика "Время вышло!"

Мы останавливаем тестирование, когда заканчивается выделенное на него время

2. Эвристика пиньяты (The Piñata Heuristic)

Мы останавливаем тестирование, когда видим первую достаточно серьезную проблему

3. Эвристика "мертвой лошади" (The Dead Horse Heuristic)

В программе слишком много ошибок, так что продолжение тестирования не имеет смысла

4. Эвристика "Задание выполнено" (The Mission Accomplished Heuristic)

Мы останавливаем тестирование, когда найдены ответы на все поставленные вопросы

5. Эвристика "Отмена задания" (The Mission Revoked Heuristic)

Наш клиент сказал нам: "пожалуйста, прекратите тестирование". Это может произойти по причине перерасхода бюджета, или вследствие отмены проекта, и по любой другой причине

6. Эвристика "Я зашел в тупик!" (The I Feel Stuck! Heuristic)

По какой бы то ни было причине мы останавливаемся, поскольку обнаруживаем некое препятствие. У нас нет информации, которая нам требуется. Имеется блокирующая ошибка, и таким образом мы не можем перейти в ту область продукта, которую необходимо протестировать, у нас нет необходимого оборудования или инструментария, у команды нет квалификации, требуемой для выполнения некоторых специальных тестов

7. Эвристика "освежающей паузы" (The Pause That Refreshes Heuristic)

Вместо прекращения тестирования мы приостанавливаем его на некоторое время. Идея заключается в том, что нам требуется определенный перерыв, после которого мы сможем вернуться к продукту со свежим взглядом или свежими мыслями. Также мы можем остановить тестирование какой-либо функции, поскольку в настоящий момент другая имеет более высокий приоритет

8. Эвристика "Отсутствие продвижения" (The Flatline Heuristic)

Что бы мы ни делали, мы получаем тот же самый результат. Это может происходить в случае, когда программа падает определенным способом или перестает отвечать, но также мы можем не продвигаться, когда программа в основном ведет себя стабильно: "выглядит хорошо!"

9. Эвристика Привычного завершения (The Customary Conclusion Heuristic)

Мы останавливаем тестирование тогда, когда мы обычно останавливаем тестирование. Имеется протокол, задающий определенное количество идей для тестирования, или тест-кейсов, или циклов тестирования, или как вариант - имеется определенный объем работ по тестированию, который мы выполняем и после этого останавливаемся

10. Больше нет интересных вопросов (No more interesting questions)

В этот момент мы решаем, что не осталось вопросов, ответы на которые были бы достаточно ценными, чтобы оправдать стоимость продолжения тестирования, и поэтому мы останавливаемся

11. Эвристика уклонения/безразличия (The Avoidance/Indifference Heuristic)

Иногда людей не интересует дополнительная информация, либо они не хотят знать, что происходит в программе. Тестируемое приложение может быть первой версией, которую, как мы знаем, скоро заменят. Некоторые люди прекращают тестирование по причине лени, злого умысла или отсутствия мотивации. Иногда бизнес-критичность выпуска нового релиза настолько высока, что никакая мыслимая проблема не остановит выход программы, и поэтому никакие новые результаты тестирования не будут иметь значения

Дополнение: Кем Канер предложил еще одну эвристику: "Отказ от выполнения задания" (Mission Rejected), в которой тестировщик сам отказывается от продолжения тестирования