

Тест дизайн – этап процесса тестирования ПО, на котором проектируются и создаются ТК с определенными ранее критериями качества и целями тестирования

Классы эквивалентности – разбитие диапазонов на классы. Все значения в классе должны быть эквивалентны (то есть будут давать один и тот же результат) друг другу по результату

Граничные значения – проверка границ диапазона

Пример: поле «Возраст», нужно 18+
Класс >= 18, Класс < 18
Граница 18, 17 и 19 (если шаг +-1), -1,0,1 (часто уязвимые значения)

Таблица принятия решений – техника, помогающая изобразить комбинаторику условий из ТЗ

по горизонтали. УСЛОВИЯ, которые влияют на результат. Обязательно в виде вопроса.
ДЕЙСТВИЯ или следствия (описание ожидаемого результата). Обязательно утверждение и только одно

по вертикали. ПРАВИЛА – комбинация входных условий (тесты)

Условия					
Состоит из 12 и больше символов	Т	Ф	Т	Ф	Т
Содержит буквы и цифры	Т	Т	Ф	Ф	Т
Не совпадает с предыдущим	Т	–	–	–	Ф
Действия					
Пароль действительный					

Попарное тестирование – техника, которая использует комбинаторный метод из двух тестовых случаев.
Базируется на ортогональных матрицах или алгоритмах All-pairs.
Основан на идее, что подавляющее число багов выявляется тестом, проверяющим либо один параметр, либо сочетание двух

Тесты составляются так, чтобы каждое значение параметра хотя бы один раз сочеталось с каждым значением остальных тестируемых параметров

Марка	Категория заказа	Местоположение	ОС	Расчет	Доставка
HP	покупка	Киев	+	наличный	почтой
HP	продажа	Харьков	-	безналичный	встреча
~HP~	покупка	~Харьков~	~::~~	~безналичный~	встреча
Lenovo	покупка	Харьков	+	безналичный	почтой
Lenovo	продажа	Киев	-	наличный	встреча
~Lenovo~	продажа	~Киев~	~+~	~наличный~	почтой
Asus	покупка	Киев	-	безналичный	почтой
Asus	продажа	Харьков	+	наличный	встреча

Предугадывание ошибок – на основе опыта проверки критических мест, там, где чаще всего бывают ошибки (история работы приложения в прошлом / наиболее вероятные типы дефектов, допускаемых при разработке / дефекты, которые были обнаружены в схожих ПО)

Доменный анализ – по сути комбинация техник классы эквивалентности, граничные значения и попарное тестир-е

Причина-следствие – нажатие чего-либо приводит к какому-то результату (причина «оплата» - следствие «оплачено»)

Состояние и переходы – объект переходит из одного состояния в другое в зависимости от действий над ним.

Помогает анализировать поведение ПО для различных входных условий. Можно предоставлять положительные и отрицательные входные тестовые значения и записывать поведение системы

состояние ВОДА -> действие ОХЛАДИТЬ -> состояние ЛЕД