乐趣

破坏程序

碰坏行为具有价值

体现魔术般的力量

学习的乐趣

烦恼

必须追求完美

由他人设定目标，供给资源，提供信息

测试往往线性收敛

投入了大量辛苦，用户发现致命缺陷将否定全部工作

改善测试人员与其他小组成员之间的沟通和相互关系

以合作而不是争斗的方式开展项目

换位思考

有效沟通

开发和测试具有不同的思维，确信其他成员已经理解你的描述，反之亦然

提高开发技能