

課題解説資料

1. このドキュメントについて

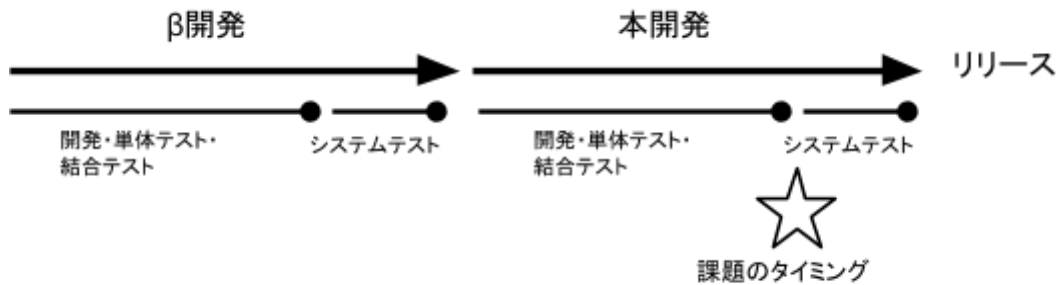
このドキュメントではワークショップの課題について解説します。

2. 課題の背景

2.1. 状況

音楽プレイヤーMegaPlayButtonを開発しています。

開発の流れは以下の通りです。



2.2. 開発フェーズについて

開発フェーズは以下の2つのイテレーションで構成されます。

【β開発】試作フェーズです。基礎開発や試作を主眼とした開発を実施します。流動点や不明点の解消、リスク対応、および製品仕様の確定を行います。

【本開発】β開発の成果物を作りこみ、市場投入できるまで製品の完成度を高めます。

2.3. 課題のタイミングについて

本ワークショップの作業は、本開発のシステムテスト工程のタイミングで実施するものです。

3. 課題について

3.1. 概要

3.1.1. 課題の概要

本開発における MegaPlayButton のシステムテストを設計します。

システムテストは、β開発で作成したテストに、変更要求仕様書の変更を適用することで作成します。ただし、β開発のテストは保守性の改善も要求されている状況です。

なおユーザビリティテストについては別で実施されるため、今回のシステムテストでは、ユーザビリティの考慮は不要です。

3.1.2. 課題の目的

課題では既存テストの変更を行います。

ただいきなりテストの変更に取り掛かるのではなく、まずは変更を確実に出来るように既存テストのリバースエンジニアリングを実施します。今回はテスト分析マトリクスの作成を通じて、「既存テストがどのようなテスト観点で構成されているか」「各テストケースはどのようなテスト観点到に基づいているか」を推測していきます。そしてそれらを明快にした上でテストの変更を行うことで、テスト分析やテスト設計のリバースの価値を体感頂くことを目的としています。

また既存のテスト手順書や機能仕様書は保守に関して様々な問題を抱えています。その改善検討を通して、「本来どうあれば変更に苦労しなかったか」という点について知見を深めて頂くことも、本ワークショップの目的としています。

3.2 課題のインプットについて

課題では以下の資料を使用します。それぞれ1班あたり2～3部配布しています。

ドキュメント名	内容
MegaPlayButton 機能仕様書	【テストベース】改善対象のテスト手順書のテストベースです。記述が欠落しています。
MegaPlayButton 変更要求仕様書	【テストベース】MegaPlayButton 機能仕様書に対応する仕様変更をまとめたドキュメントです
PLAYBUTTONTM(プレイボタン) 紹介記事	【参考資料】テスト対象のインスパイア元である製品の紹介記事です
課題解説資料	【説明資料】このドキュメントです。課題の背景や作業内容を記述しています
MegaPlayButton システムテスト仕様書【β開発版】	【改善対象】改善対象となるテスト手順書です。機能仕様書の記述の欠落について、ヒヤリング等で補完した情報が記載されています

3.3. ワークショップについて

ワークショップは次の3ステップで構成されます。

3.3.1. STEP0 チーム設定

【実施するタイミング】

テストケースの再利用演習(1) (1日目) の冒頭 10分

【作業内容】

以下を設定ください。

- ・チーム名
- ・チームリーダー

※チームリーダーはワークショップにて以下にご協力頂ければと思います。

とりまとめ、進捗管理、ファシリテーション（皆が議論に参加できるように助ける、議論の方向性を調整する等）

3.3.2. STEP1 テストのリバースと改善検討

【実施するタイミング】

テストケースの再利用演習(1)(2) (1日目)

【作成する成果物】

- ・テスト分析マトリクス
- ・テスト改善要求（後述）に基づいて抽出したテスト手順書の問題点（記述形式は自由）
- ・抽出した問題点に対する改善方針（記述形式は自由）

※成果物は一日目終了から二日目メインワークショップ開催までの間、机の上に掲示します。

一日目中に、ワークショップの成果をまとめ机の上に掲示してください。

【作業内容】

- 前開発のテスト仕様を対象に、問題分析・改善検討と、リバースエンジニアリング（テスト分析マトリクスの作成）を行ってください。なおテストの改善では以下が要求されています。

テスト改善要求：

- ・変更要求仕様書に基づいたテストの変更を予定している。その変更作業を安全に実施できるようにしてほしい。
- ・テスト手順項目数は、β開発のテスト手順項目数の2倍以下に抑えてほしい。β開発の仕様でテストされていないものがあれば追加してほしい。
- ・別プロジェクトのテストエンジニアを想定対象として、テスト設計の根拠と全体俯瞰性を読み取れるようにしてほしい。

- 「MegaPlayButton 機能仕様書」は記述に抜け漏れがあります。またテスト手順書は機能仕様書以外の要素（例えば品質リスク）もテストベースとしています。

制限つきですが、不足する情報については、巡回する実行委員に質問し、情報収集することが可能です。

【その他】

余裕のあるチームはテスト分析マトリクス以外のテスト分析ツールにも挑戦してみてください。

3.3.3 STEP2 テストの変更対応

【実施するタイミング】

テストケースの再利用演習(3) (2日目)

【作成する成果物】

- ・ 変更要求仕様書を適用したテスト分析マトリクス
- ・ 改善後のテスト手順書の一部（改善を解説するために、テストの一部を選択してテスト実装まで解説事例を作成下さい）

※成果物は発表します。発表可能なように作成してください。

【作業内容】

- ・ 変更要求仕様書の変更を適用した MegaPlayButton のシステムテストについて、テスト設計を行ってください。

3.4. 課題での留意事項

- ・ 説明書や仕様書で『課題対象外』と記述された項目に対しては、テスト設計や改善項目は不要です。