

『ソフトウェアテストと導入・移行』

演習プリントの使い方

演習プリントは、以下の段階でご利用いただくと効果的です。

1. 演習プリント 1

P122. 「4.3.3 テスト実施」で Junit の操作演習を行う際に使用します。

2. 演習プリント 2

P166. 「4.6.4 品質報告」の終了後に実施します。

3. 演習プリント 3

P171. 「5.1.1 ホワイトボックス・テスト」の終了後に実施します。

4. 演習プリント 4

P171. 「5.1.1 ホワイトボックス・テスト」の終了後に実施します。

5. 演習プリント 5

P171. 「5.1.1 ホワイトボックス・テスト」の終了後に実施します。

6. 演習プリント 6

P219. 「6.4.3 報告」の終了後に実施します。

株式会社SCC

1. 演習プリント1

JUnit の操作方法の練習に使います。前提として、JDK と Eclipse が導入されていることが条件です。書籍「4.3.3 テスト実施」と同じ内容です。

(1) テスト用プロジェクトの作成

- ①同様な結果が得られたことを確認する
- ②違っている場合には、入力ミスを探して修正する

(2) テストクラスの作成

- ③同様な結果が得られたことを確認する
- ④違っている場合には、入力ミスを探して修正する

(3) テストメソッドの定義

- ①同様な結果が得られたことを確認する
- ②違っている場合には、入力ミスを探して修正する
- ③乗算の数値を自由に代入して試行する

(4) アノテーションの種類

- ①アノテーション（宣言）の意味を説明する

2. 演習プリント2（テスト設計書記述演習解答）

「4.6.4 品質報告」の終了後に、テスト設計記述演習を行います。

2-1 解答：顧客の品質要求、プロジェクトの品質計画など

2-2 解答：結合テスト、統合テスト、移行テスト、運用テスト、など

2-3 解答：テスト方法、テストの合格・不合格の基準、テストケースの定義方法、
テストのツールとアプローチ、テストのスケジュール、テストを実施する体制、など

2-4 解答：テスト計画の策定

2-5 解答：（イ）

3. 演習プリント3

「5.1.1 ホワイトボックス・テスト」で説明している「映画館の入場料金計算」を例にしてテスト・ドキュメントの記述演習を行います。

(1) テスト・ドキュメントの記述演習

- ①プリントに示されたテスト対象クラスの仕様にしたがって、映画入場料金
計算ソフトウェア作成のための単体テスト仕様書を作成する
- ②その中には、デシジョンテーブルとテストメソッドを含める

4. 演習プリント4（演習プリント3の状態から始める）

演習プリント3の仕様書で、JUnitを使用してテスト実習を行います。

(1) テスト用プロジェクトの作成

①Eclipseでプロジェクトを作成する

(2) テスト対象クラスの作成

①表に示された仕様にしたがってクラス（NyujoRyokin）を作成する

5. 演習プリント5（演習プリント4の状態から始める）

演習プリント4の終了状態から、JUnitを使用してテスト実習を行います。

(1) テストクラスの作成

①演習プリント4のテストメソッドを組み込む

(2) テスト実施

①作成したテストメソッドを実行し、すべてグリーン・バーが表示されることを確認する

②レッドの場合には何らかのエラーがあるのでそれを探して修正する。

③時間内に終了しないような場合には直接指導する

6. 演習プリント6（移行設計の事例問題解答）

「6.4.3 報告」の終了後に、移行設計の事例問題として実施します。

6-1 解答：ビッグバン方式のメリットは、短期間で完了できること。ビッグバン方式のデメリットは、トラブル対応の複雑さというリスクがあること
順次に移行する場合のメリットは、トラブルが発生しても一つずつ解決可能なこと。デメリットは時間がかかること。などの説明があればよい。

6-2 解答：「商品マスター」は業務開始時点ではすべて同じ内容でなければならないが、業務中に改訂されることがある。その条件をすべて洗い出して同期をとるテストを実施する。