

ASTER U30 テスト設計コンテスト

テストプロジェクト要求補足書

Ver. 2.1

1. この文書について

この文書は、U30 クラス テスト設計コンテスト'18 のテストプロジェクトに対する要求を補足する文書である。

2. テスト対象製品の背景

テスト対象の話題沸騰ポットは今回新規に開発する製品である。製品の主用途は調理サービスでの利用である。具体的な用途として以下を想定している。

- ・ 屋台やイベントブースといった、簡易設営された調理場での給湯に用いる。
- ・ 据付の給湯設備を持たない、小規模な飲食店での給湯に用いる。
- ・ コンビニエンスストアやイートインコーナーといった飲食物を扱う商業スペースで、給湯のセルフサービスとして、製品所有者がその顧客に製品を共有する。

3. テストの目的

テストプロジェクトでは組込みソフトウェアのシステムテストを担当する。今回のシステムテストは、完成品のテスト対象を手動でテストする形態をとる。

テストプロジェクトの目的を以下に示す。

- ・ テストベースと、ソフトウェアのふるまいの合致性を検証する。
- ・ ソフトウェアの欠陥に起因する、人体への危害のリスクが、想定用途の範囲内で許容できる水準であることを確認する。
- ・ ソフトウェアテストの活動を通して、テストベースへ改善のフィードバック(曖昧さ、記述不足、矛盾の指摘や改善提案など)を行う。

4. テストプロジェクトの組織体制

4.1. テストを担当するチーム構成

テストプロジェクトの作業は以下の 2 チームで分担して対応する。

【ソフトウェアテスト設計チーム】

指定されたテストベースに対するテスト設計を担当する。活動はソフトウェアのみを対象に行う。ハードウェアについてのテストは別チームが担当する。

※テスト設計コンテストの出場チームは、このテスト設計チームに該当する。

【ソフトウェアテスト実装チーム】

ソフトウェアテスト設計チームのテスト設計成果物に基づいて、テスト手順書を作成する。コスト削減のため、外部委託している。

また他の関連組織として、以下のチームが存在する。

【ハードウェアテストチーム】

テスト対象のハードウェアのテスト活動を行う。電子部品や容器などのハードウェアが仕様と合致するか、ハードウェアの性能は妥当か、ハードウェアのデザインや素材に問題ないかといったテストは、このチームが受け持つ。

4.2. テスト設計チームの責務

ソフトウェアテスト設計チームは次の責務を持つ。

【ソフトウェアテスト実装チームに対する責務】

テスト実装チームがテスト手順を作成できるようなテストケース(テスト実施手順は含めない)を提供する。またテスト手順のフォーマットや具体例を示すため、数件のテストケースに絞ってテスト手順のサンプルを提供する。それ以外のテスト手順は、テストコスト削減のためテスト設計チームでは作成しない。

【ハードウェアテストチームに対する責務】

作業の重複削減のため、ハードウェアテストチームの担当するテストケースと、テスト設計チームのテストケースが重複しないように努める。