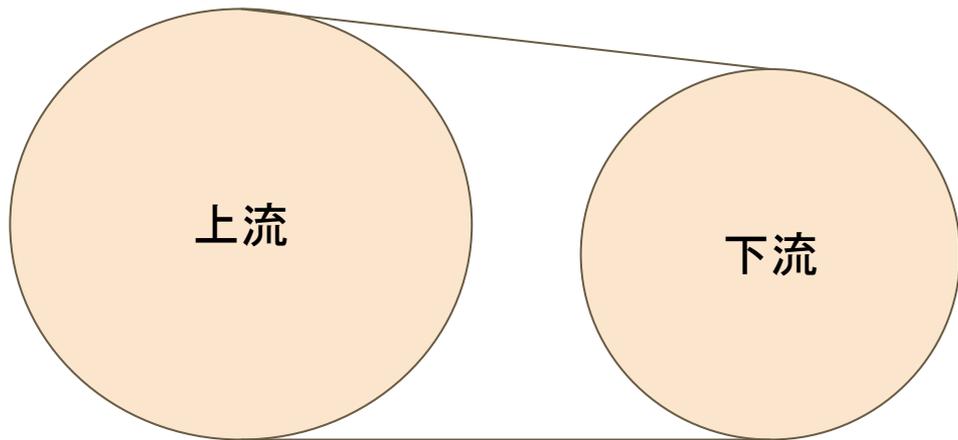
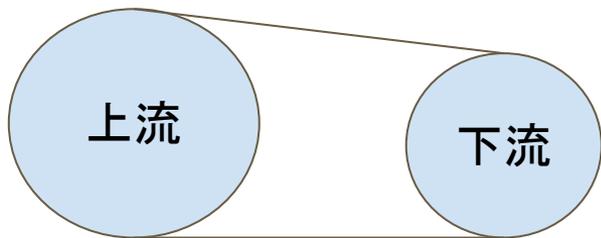


# テスト設計の全体目標

- 下流で実施できるテストを手厚くするためには上流での分析から手厚くする必要がある



# テスト設計の目標①

- テスト対象分析について、テストベースからどれくらい離れた情報かを意識して分析する
  - テストベースから直接得られる情報
  - 得た情報から二次的に得られる情報
  - 自分の解釈や経験から補完した情報

# テスト設計の目標①の結果

## 画面UI一覧

## 直接の情報の整理

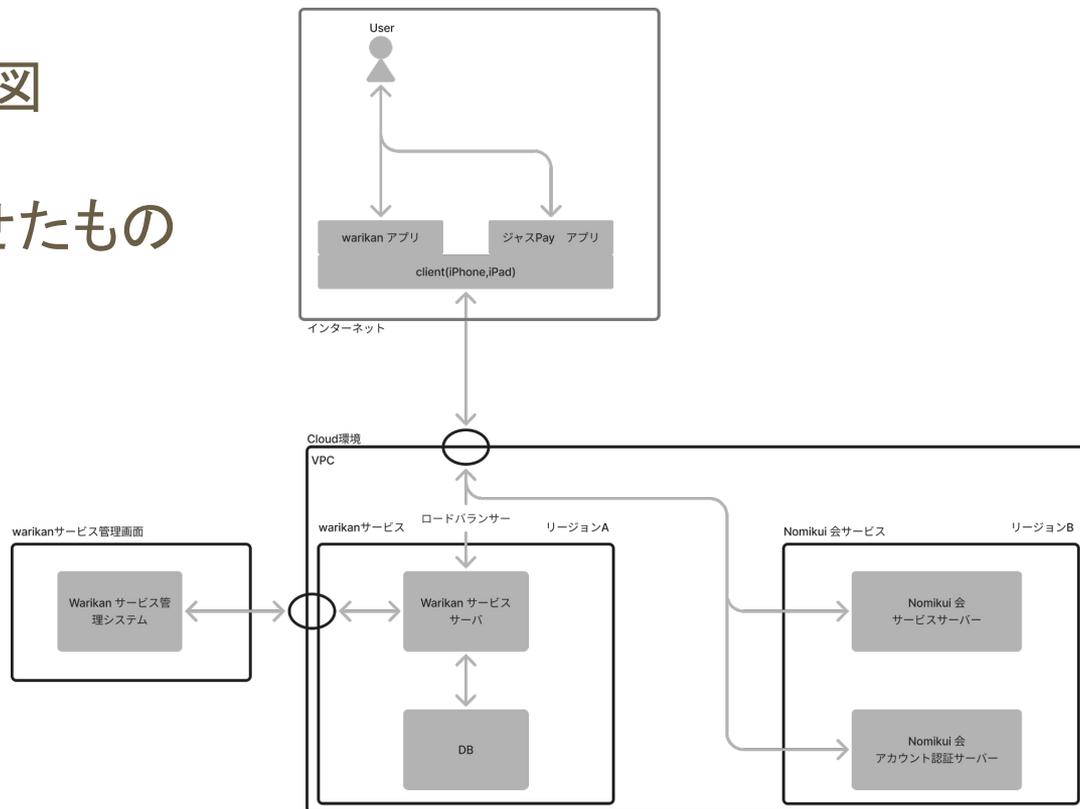
画面UI一覧

| ID     | 画面      | UI           |             | 要素         |
|--------|---------|--------------|-------------|------------|
| UI-001 | ログイン画面  | ヘッダー         | ロゴ          | 表示         |
| UI-002 |         | ユーザID欄       | ラベル         | 表示         |
| UI-003 |         |              | 入力欄         | 入力操作       |
| UI-004 |         | パスワード欄       | ラベル         | 表示         |
| UI-005 |         |              | 入力欄         | 入力操作       |
| UI-006 |         | アカウント情報を記録する | チェックボックス    | 入力操作       |
| UI-007 |         |              | テキスト        | 表示         |
| UI-008 |         | ログインボタン      | ボタン         | タップ操作、処理実行 |
| UI-009 |         | 新規登録リンク      | リンク         | タップ操作、画面遷移 |
| UI-010 |         | エラー通知ポップアップ  | ポップアップウィンドウ | タップ操作      |
| UI-011 |         |              | テキスト        | 表示         |
| UI-012 | 割り勘計算画面 | ヘッダー         | ロゴ          | 表示         |
| UI-013 |         | 自分側の人数欄      | ラベル         | 表示         |
| UI-014 |         |              | 入力欄         | 入力操作       |
| UI-015 |         | 相手側の人数欄      | ラベル         | 表示         |
| UI-016 |         |              | 入力欄         | 入力操作       |
| UI-017 |         | 金額欄          | ラベル         | 表示         |
| UI-018 |         |              | 入力欄         | 入力操作       |
| UI-019 |         | 支払割合         | ラベル         | 表示         |
| UI-020 |         |              | スライダー       | 入力操作       |

# テスト設計の目標①の結果

システムアーキテクチャー図

情報に解釈を加え膨らませたもの

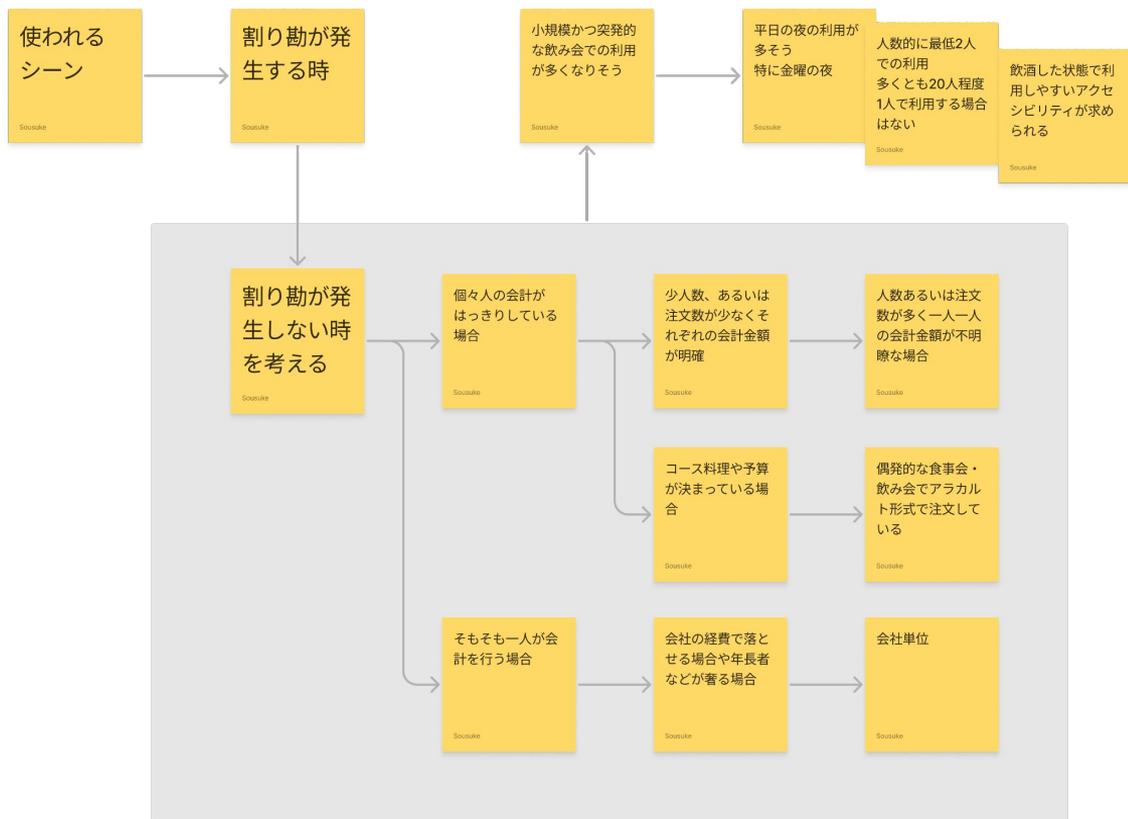


## テスト設計の目標②

- テスト対象分析できるだけ多くの視点から分析し情報を増やしていくことで分析結果を発散させる
  - 上流工程で得られる情報を増やし、しっかりと取捨選択した上で下流工程に進める

# テスト設計の目標②の結果

## Warikanアプリの 利用シーンの分析



## テスト設計の目標③

- テスト要求について分析を行い、それを使ってアーキテクチャ設計でのテストに意味を持たせる
  - 予選時、アーキテクチャ設計は単に対象の仕様を粒度の低い方から見るテストにしてしまっていた

# テスト設計の目標③の結果

