

Testowanie oprogramowania w praktyce : studium przypadków / Adrian Bala [i 15 pozostałych]. – Warszawa, 2017

Spis treści

Wprowadzenie	XI
<i>Adam Roman, Karolina Zmitrowicz</i>	
1. Automatyzacja testów	1
<i>Natalia Krawczyk</i>	
1.1. Opis przypadku	1
1.2. Rozwiązanie problemu	2
1.3. Podsumowanie działań	9
1.4. Wnioski, zalecenia, rekomendacje	10
2. Testowanie mobilne	11
<i>Piotr Wicherski</i>	
2.1. Opis przypadku	11
2.2. Fragmentacja	11
2.3. Koszt urządzeń i rozproszenie zespołów	16
2.4. Problemy i wyzwania	16
2.4.1. Dobór urządzeń	17
2.4.2. Zasilanie	17
2.4.3. Chłodzenie	18
2.4.4. Przygotowanie urządzeń	19
2.4.5. Przygotowanie testów	19
2.4.6. Sieć	19
2.4.7. Organizacja	20
2.4.8. Urządzenia lokalne czy w chmurze	21
2.4.9. Analiza rozwiązań w chmurze	21
2.4.10. Rozliczanie czasu dostępu	23
2.4.11. Analiza rozwiązania lokalnego	23
2.4.12. Potencjalne zalety posiadania laboratorium urządzeń mobilnych	23
2.4.13. Potencjalne wady posiadania laboratorium urządzeń mobilnych	24
2.4.14. Możliwości rozwoju	25
2.4.15. Sprzęt	26
2.4.16. Wnioski, zalecenia, rekomendacje	29
3. Testowanie aplikacji mobilnych	31
<i>Ewa Ludwiczak (Bielska), Tomasz Mnich</i>	
3.1. Opis przypadku	31
3.2. Główne różnice między testowaniem aplikacji mobilnych a aplikacji desktopowych i webowych	32

3.3. Fragmentacja	35
3.3.1. Opis przypadku	35
3.3.2. Rozwiązanie problemu	35
3.4. Automatyzacja testów	42
3.4.1. Opis przypadku	42
3.4.2. Rozwiązanie problemu	42
3.5. Wsparcie osób z dysfunkcjami wzroku w korzystaniu z aplikacji mobilnych	47
3.5.1. Opis przypadku	47
3.5.2. Rozwiązanie problemu	47
3.6. Imitowanie odpowiedzi API	50
3.6.1. Opis przypadku	50
3.6.2. Rozwiązanie problemu	50
3.7. Testy aplikacji w zmiennych warunkach sieciowych	52
3.7.1. Opis przypadku	52
3.7.2. Rozwiązanie problemu	52
3.8. Skąd czerpać wiedzę o działaniu aplikacji w środowisku produkcyjnym	54
3.8.1. Opis przypadku	54
3.8.2. Rozwiązanie problemu	55
3.9. Podsumowanie	58
4. Testy użyteczności - badanie użyteczności sklepów internetowych ze zdrową żywnością	59
<i>Emilia Feliks, Magdalena Damaschke, Adrian Modzelewski</i>	
4.1. Opis przypadku	59
4.2. Rozwiązanie problemu	60
4.3. Metodologia badania	62
4.4. Wyniki przeprowadzonych badań - analiza i rekomendacje	67
4.5. Wnioski i zalecenia	74
5. Testy wydajności	77
<i>Jacek Okrojek</i>	
5.1. Wprowadzenie	77
5.2. Testy wydajności w końcowej fazie projektu	78
5.3. Brak lub nieprecyzyjne wymagania	79
5.4. Zbyt ogólne założenia dla testów	84
5.5. Podsumowanie	85
6. Wdrożenie testów eksploracyjnych w dużej firmie	87
<i>Radosław Smilgin</i>	
6.1. Opis przypadku	87
6.2. Świadomość testowania eksploracyjnego	89
6.3. Punkt startowy	93
6.4. Decyzja	95

6.5. Techniki i zasady testowania	97
6.5.1. Testowanie sterowane kontekstem	97
6.5.2. Sesja	99
6.5.3. Narzędzia	100
6.5.4. Inne techniki	101
6.5.5. Raportowanie	102
6.5.6. Środowiska	102
6.5.7. Funkcje	104
6.5.8. Czas	106
6.5.9. Wyniki sesji	107
6.5.10. Inne raporty	109
6.5.11. Łączenie raportów	110
6.5.12. Sprawozdanie	110
6.6. Podsumowanie	111
7. Fenomen i prostota	113
<i>Adrian Bala</i>	
7.1. Opis przypadku	113
7.2. Uwarunkowania	114
7.3. Pomysł	114
7.4. Spotkanie organizacyjne	115
7.5. Pierwsze kroki	116
7.6. Ustalenia	119
7.7. Decyzje	121
7.8. Prace	125
7.9. Jakość	128
7.10. API	132
7.11. Panel aplikacji	133
7.12. Platforma aplikacji	135
7.13. Testy alfa	137
7.14. Testy beta	138
7.15. Testy akceptacyjne	138
7.16. Podsumowanie	141
7.17. Retrospekcja	142
7.18. Dziesięć przekazania Emila	143
7.19. Słownik wybranych pojęć	144
8. Do trzech razy sztuka	147
<i>Marta Firlej</i>	
8.1. Opis przypadku	147
8.2. Podejście pierwsze	147
8.3. Podejście drugie	148
8.4. Podejście trzecie	150
8.5. Podsumowanie	153
8.6. Dobry produkt to nie wszystko - wnioski	154

9. Upadki w projektach z punktu widzenia testera	157
<i>Tomasz Olszewski</i>	
9.1. Opis przypadku	157
9.2. Studium porażki	157
9.3. Znaki ostrzegawcze	158
9.4. Wstępne fazy projektu	162
9.5. Fazy dewelopmentu i testowania	163
9.6. Na koniec z nadzieją - wnioski	170
10. Zarządzanie dużym zespołem testerów w praktyce - opis przypadku	171
<i>Anna Jankowiak, Marek Falkowski</i>	
10.1. Wprowadzenie	171
10.2. Regulacje, regulacje, regulacje	172
10.3. Ilu was tam pracuje przy jednym błędzie	173
10.4. Bank to nie firma programistyczna	174
10.5. Jedyną stałą rzeczą jest zmiana	176
10.6. Czy my mówimy tym samym językiem?	178
10.7. Ale ktoś TO musi przetestować	178
10.8. Kto lubi testy regresji? Każdy, kto nie musi ich wykonywać	181
10.9. Ale na czym mam testować?	181
10.10. Nic tak nie motywuje pracownika jak dodatkowa premia	183
10.11. Kontrola to najwyższa forma uznania	185
10.12. Jedna metodologia dla wszystkich	185
10.13. Jednolite raportowanie	187
10.14. Grywalizacja	188
11. Trendy - nowa metodyka zapewnienia jakości: jak sztuczna inteligencja pomogła wybrać, gdzie zastosować najlepsze praktyki pisania kodu	191
<i>Jarosław Hryszko</i>	
11.1. Opis przypadku	191
11.2. Studium problemu	193
11.3. Rozwiązanie problemu	195
11.4. Podsumowanie - rezultaty	202
12. Epilog - przyszłość testowania oprogramowania	207
<i>Jędrzej Osiński</i>	