

## テストの遊び場を作ったら、一緒に遊びますか？

浅井 真樹子  
株式会社 ワークスアプリケーションズ  
asai\_m@worksap.co.jp

### 要旨

テストの遊び場は、ソフトウェアテストに関する色々な技術のスキルアップを目的に、泥まみれになって遊べる体験型の場所があったら楽しそうだというアイデアである。

ソフトウェアテストの発展への貢献と世界中のエンジニアと交流できる可能性を秘めている、私にとっての野望でもある。

### 1. はじめに

テストはとてもクリエイティブでプロフェッショナルな楽しい仕事なので、もっとスキルアップしたい！しかしお勉強スタイルで学習するのはツライし限界がある…。と考えていたとき、ふと思いついたのが泥んこになれるテストの遊び場である。

テストの遊び場は、リスクフリーで、自分で考えたことや色々なメソッドを実験でき、みんなで交流することでフィードバックがもらえる場所。

ソフトウェアテストの活動は、要求分析、計画、設計、実施、バグ報告、管理や分析、自動テストなど、多岐にわたるが、テストの遊び場ではテストに関するあらゆるものを自由に扱いたいので、敢えて「テスト」とだけ称している。

扱う対象は幅広く自由に選択するが、現物を手しやすしい対象を1つ選択して複数人で扱うことを想定している。これは1つの対象を共通に扱うことで、比較したり客観的に評価したり具体的にアドバイスしあうことが可能になり、オンライン・オフラインの垣根なく議論でき、空中戦になりにくいと考えたからだ。

参加者は初心者から有識者まで、色々な立場でソフトウェアとその品質に携わる有志が集ってほしい。

自分の腕を試し、色々なエンジニアと交流して腕を磨

き、開発者や製品に貢献できるようになる。そういう活動ができる場所を作ってみたら楽しく学べ、ソフトウェアテストとソフトウェア製品の役に立つのではないかというのが今回提案するアイデアだ。

具体的な活動イメージの一つを紹介する。

### 2. こんな悩みはないだろうか？

テスト設計や自動テストを始めたいが、どのように始めたら良いか分からない。

テスト設計について情報はたくさんあるが、どの手法が自分に適しているのか分からない。

網羅的にテストして保証したいが、どこまでやればいいのか分からない。

テストの目的に対して、実施しているテストが妥当なのか、十分なのか心配だ。

品質指標の妥当性が分からない。

新たな手法に取り組んでみたいが、失敗したら困るのでチャレンジできない。

他社の事例を参考にしたが上手く扱えなかった。

自社の状況を公開できないので適切なアドバイスをもらえない。

などといったことに悩んでいないだろうか？今現在はなくても、過去に悩んだことはないだろうか？

悩みや疑問を解消したくても、時間がない、知識がない、相談できる有識者がいない、予算がない、試しにやってみて失敗できる状況ではない、など色々な障壁があり、なかなか解決の糸口を見い出せないということはないだろうか？

こうした悩みに対して、失敗してもリスクがなく自由に実験でき、体験を通して自らに適した解決の方法を見つけ出せるのがこの遊び場だ。

### 3. テストの遊び場での遊び方

テストの遊び場でテストに関わるあらゆるものを自由に扱うことは前述の通りだが、具体的にイメージしやすいように、テスト設計を対象に例を示す。

まずはテストの対象を決める。これは既に公開されていて、誰もが入手して使えるものにする。例えば「ブラウザのテスト」をすと決めた場合、どのブラウザを対象にするのかを検討して選択する。今回は Google Chrome を対象にすると決めたとする。

次にテストの手法やテストする範囲を決める。既に出荷されている製品なので、外部仕様に対するブラックボックステストをやることにしてみる。

さらに Google Chrome のどの機能を対象にするのか検討する。Google Chrome には設定や画面の表示や検索などの他に Google Chrome 上で動作する色々なサービスやアドオンが提供されているので、各機能をどのような単位で集めるかまたは分解するかを検討する。例えば検討の結果を元に機能一覧を作ってみるだけでも対象製品の特性に対する理解が進み、各自のこだわりや思考パターンにも気づけることだろう。

テストするのに扱い易い単位が作れたら、どういうメソッドを使ってテストを設計してみるかを検討する。自分が普段使い慣れている手法を披露したり、新たな手法を取り入れてみたり、試してみたい手法について参加者同士でアドバイスしたりすることもできるだろう。

こうしてテストを設計する過程で色々な学びを得られるのはもちろんだが、実際にバグを見つけたら当該製品の開発者にフィードバックすることもできるし、バグをナレッジとして設計にフィードバックすることもできる。

テスト設計に入る前に目的を明確化したり、計画を作成したり、メトリクスを定義しても良い。テスト設計の成果物を元に自動テストを書いてみることもできるし、テストケース作成を練習してみても良いし、また作成したテストケースを用いてテストを実行してみるのも良い。

どうい遊び方をするにしても、手元で扱える対象をみんなで共通に扱うので、個別具体的に議論できるので成果を得やすいのがポイントだ。

### 4. さいごに

遊び場での体験を通して、自分の悩みが解消し、自分の強みを確認でき、興味の対象や思考パターンなどが分かる。色々なメソッドの使い方や優れている点を、実際に体験しながら、ときに失敗しながら学べる。悩みを率直に語り合うことができ切磋琢磨できる。

活動を通して生まれた成果物は共有でき、ナレッジとして蓄積されることで色々な立場でテストに携わる人々のテスト活動に貢献できるし、開発にフィードバックすることもできる。どんな学びをどれほどたくさん持ち帰るかは参加者の自由だ。

会社や対象ドメインの垣根を超えて、より具体的な体験を通して学びを得る。

そういう遊び場があったら、一緒に遊びたいと思うだろうか？ どういうテストだったら一緒に遊びたいと思うだろうか？

遊び心をもって真剣に取り組む。そこからクリエイティブでプロフェッショナルな楽しいテストに出会えるのではないだろうか。

### 参考文献

なし