

いつまでテスト期間つくっているの？
-アジャイルなテストとの付き合い方-



SELF INTRODUCTION

- きょん(@kyon_mm)
- 株式会社 オンザロード @なごや
- テストアーキテクト
ジェネラリスト
- TDD/BDD, Scrum, Groovy



QUESTION

- アジャイル実践者が提案しているプロセスで仕事をしている時、統合テストやシステムテストのいくつかは最後にまとめてやってる。
- テストってプログラムのように速くできないし、テストは各フィーチャー、ストーリーごとに網羅できない。
- 上みたいなことは思っていないけど、どうしてもテスト期間のようなものを作らないとうまくいかない。

BACKGROUND

- フレームワーク/ライブラリ開発 基盤チーム 4年目
- 3年間はなんとなくアジャイルのツールを導入していた。けど、うまくいっている感はなかった。
- 4年目に入るときにチームで仕事の仕方を変えることにした。
 - PO兼SM = kyon_mm
 - Team = bleis-tift, otf, zakky_dev

SESSION OVERVIEW

- kyon_mm : チームの課題や大切にしたこと 10min
- otf : 具体的に取組んだこと 20min
- 質疑応答 : 5min

PROBLEM

- いくつかの重要なテスト、時間がかかるテストが後回しになっていて、リリースできないものが堆積する。
- 特定の品質が満たされない傾向がある。
- 解決策：全員で常にテストすればいい

TOPIC

- リリース可能
- 学習
- オーナーシップ

TOPIC

- リリース可能、学習、オーナーシップの重要性に気づいたkyon_mmがチームと一緒に成長すると決心。
- チームとこの3つを議論し合いながら、やるべきことに向き合い、まとめたテスト期間を0日にした。という話です。

リリース可能

リリース可能

- ストーリーが完了 = リリースできる 状態にする。
- 自分たちができなかつたのはいくつかの習慣やフォースが存在してできなかつた。
- それらを分析し、対処し、ストーリーが完了した時点でリリース可能にするための計画と実行を重ねる。

學習

学習

- テストとは「学習」
- テスト工学は「効率よく学習する方法の体系的知識の一部」
- 私たちがいつまでにどんな情報がどれくらいほしいのか？に基づいたテスト戦略と共有

オーナーシップ

オーナーシップ

- バグのいくらかは「関心が低い作業」から生まれるということがわかっている。
- プログラマーが見つけられないけど、マネージャーに見つけられるバグがあるのはこの、責任感や関心の高さのバラツキがあるからと言える。
- チーム全員がプロダクトに関わるものに高い関心を持つことがそもそもバグを埋め込みにくく、気付きやすくする。

RELATED DOCUMENT

- Scrum, Test, Metrics

NEXT

- Examples from otf