

<<软件测试技术>>

图书基本信息

书名：<<软件测试技术>>

13位ISBN编号：9787040288346

10位ISBN编号：7040288346

出版时间：2010-8

出版时间：史银龙 高等教育出版社 (2010-08出版)

作者：史银龙 编

页数：172

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

软件测试越来越受到软件行业的重视，没有经过严格测试的软件就是一个不完整的产品，软件测试对于软件产品的质量起着至关重要的作用。

随着国内软件行业的蓬勃发展，对软件测试人员的需求也日益增加。

软件测试是一门综合性学科，具有很强的实践性，只有在软件测试实践中才能够真正掌握符合软件测试岗位需求的软件测试技能。

因此，作者针对高职学生编写了本教材。

书中引入实际的软件项目，以软件测试过程组织教学，使学生在实际的软件测试中掌握软件测试技能。

一、内容安排本书分为3部分，共10章内容。

第一部分是软件项目测试实践，以软件项目的实际测试流程组织内容，测试工作流程同时也是教学的组织流程。

以实际项目的形式组织教学，执行软件测试，使读者在测试实践中掌握软件测试工作技能。

第二部分软件测试理论和第三部分测试环境与测试工具，可融合在第一部分的教学过程中。

第一部分包括第1-3章，引入了“连连看游戏”、“KML解析程序”、“POI在线发布系统”三个实际的软件项目，在每个软件项目中首先给出项目需求，然后确定软件项目测试目标，制定软件测试任务。

测试以团队的形式进行组织，针对每个具体项目的测试内容、测试重点，合理安排测试过程，并在每个阶段对测试工作进行评估。

介绍软件测试过程中涉及的测试规范，编写各种测试文档，记录软件测试过程，并以各种文档为基础，对测试过程进行评价。

第1章“连连看游戏测试”侧重于软件的用户界面测试和功能测试；第2章“KML解析程序测试”侧重于单元测试；第3章“POI在线发布系统测试”侧重于系统测试和性能测试。

第二部分包括第4~8章，系统地讲解了软件测试的基本概念、各种测试理论和测试技术与方法。

第4章“软件测试基础”，介绍软件测试的基本概念，使学生能够建立起软件测试的基本概念体系。

同时，结合软件测试实际工作岗位，对软件测试组织构成和软件测试人员素质要求进行了介绍，便于学生结合项目建立测试组织，并在测试过程中自觉培养测试职业素养。

第5章“单元测试”，介绍单元测试概念、测试技术、单元测试文档。

单元测试一般是由程序开发人员来完成，他们一般不太注重文档的编写，因此本章对单元测试文档编写规范进行了重点介绍。

第6章“白盒测试”，讲解了白盒测试概念、测试方法和测试用例设计，重点讲解了测试用例设计。

## <<软件测试技术>>

### 内容概要

《软件测试技术（计算机应用专业）》针对高职类软件测试技能教学的需求，基于工作过程系统化的教学理论，引进实际的软件测试项目，由简到繁、由浅到深编写而成。

《软件测试技术（计算机应用专业）》以实际的工作过程组织教材，以实际项目为教学案例，组建测试小组，规范测试过程，并对整个软件测试过程进行管理控制和评审，使读者在实际的软件测试项目中掌握测试技术、测试规范和测试流程。

全书分为三部分。

第一部分为软件项目测试实践，第二部分系统讲解软件测试理论，第三部分介绍测试需要的环境和测试工具。

软件测试理论可贯穿在软件测试项目中，测试环境和测试工具可作为参考。

《软件测试技术（计算机应用专业）》可作为培养应用性、技能型人才的计算机相关专业的教学用书，也可作为计算机培训教材以及计算机从业人员和爱好者的自学教材。

## 书籍目录

第一部分 软件项目测试实践第1章 连连看游戏测试1.1 项目需求1.1.1 项目背景1.1.2 项目功能需求1.1.3 游戏规则需求1.1.4 游戏界面需求1.2 测试目标1.3 任务描述1.4 测试组织1.5 测试过程1.5.1 测试计划1.5.2 设计测试用例1.5.3 执行测试1.5.4 缺陷跟踪第2章 KML解析程序测试2.1 项目需求2.1.1 项目背景2.1.2 项目功能需求2.1.3 程序结构2.1.4 接口协议2.1.5 Google对象模型实现2.2 测试目标2.3 任务描述2.4 测试组织2.5 测试过程2.5.1 测试计划2.5.2 设计测试用例2.5.3 测试程序设计2.5.4 执行测试第3章 POI在线发布系统测试3.1 项目需求3.1.1 项目背景3.1.2 项目功能需求3.1.3 程序逻辑结构3.1.4 数据库存储设计3.1.5 程序组织与安装3.2 测试目标3.3 任务描述3.4 测试组织3.5 测试过程3.5.1 测试计划3.5.2 设计测试用例3.5.3 测试程序设计3.5.4 执行测试第二部分 软件测试理论第4章 软件测试基础4.1 基本概念4.2 软件测试分类4.3 软件测试过程4.4 软件测试技术4.5 软件测试文档4.6 软件测试用例4.7 软件质量管理相关标准和技术4.8 测试人员职业素质4.9 软件测试与软件质量保证4.10 软件开发组织结构第5章 单元测试5.1 单元测试概念5.2 单元测试技术5.3 单元测试文档5.4 测试工具第6章 白盒测试6.1 白盒测试概念, 6.2 白盒测试实施方案6.3 测试用例设计6.4 面向对象的白盒测试6.5 白盒测试小结第7章 黑盒测试7.1 黑盒测试概念7.2 黑盒测试方法7.2.1 等价类方法7.2.2 边界值分析方法7.2.3 错误推测方法7.2.4 因果图方法7.2.5 判定表驱动分析法7.2.6 正交实验设计方法7.2.7 功能图法7.2.8 场景设计方法7.2.9 综合策略第8章 系统测试8.1 系统测试8.2 系统测试分类8.3 系统测试要素8.4 软件攻击测试第三部分 测试环境与测试工具第9章 测试软件环境配置9.1 Java运行环境配置9.2 IIS的安装与配置第10章 单元测试工具JUnit10.1 JUnit介绍10.2 JUnit在.NET中的应用10.3 JUnit核心概念参考文献

## 章节摘录

插图：(3) 运行测试用例并处理测试结果目标：使用测试用例发现错误并关闭错误。

任务：运行测试用例并记录结果；评估测试结果并记录缺陷；处理缺陷直至缺陷关闭。

方法：选择运行测试用例库中的测试用例；选择运行新设计的测试用例；记录中间步骤和结果；记录执行过程中的灵感；不轻易修改本次执行任务；分析测试结果，尽量重现和优化缺陷步骤；详细填写缺陷报告并提供尽可能多的信息（缺陷分析和修改建议）；认真审核缺陷处理结果并及时关闭缺陷报告。

结果：记录的运行结果；记录的新测试用例设计思路；提交并处理的缺陷报告。

(4) 评估测试用例和测试策略目标：检验测试用例和测试策略的有效性，必要时进行修改和完善；增加测试经验。

任务：根据测试结果修改、合并、完善测试用例；如果没有文档化测试用例，则需文档化；维护测试用例库，增加新的测试用例（尤其是已经发现了缺陷的测试用例），删除不必要的测试用例（要谨慎，除非是功能改变），修改刚刚使用的测试用例（根据测试结果），合并部分测试用例。

根据测试结果修正和完善测试策略和测试计划，总结新的测试用例设计思路。

方法：基于经验发现的问题；这种问题出现的原因；测试用例发现这种问题的原因；测试用例是否可以合并；联想还会出现的问题；设计新的测试用例；流程控制 / 尤其是测试用例库的维护可以借助工具实现。

结果：优化的测试用例库；优化的软件故障模型；优化的测试策略和测试计划；测试的经验和新的测试用例设计思路。

（测试设计步骤是循环往复的，每一步骤都可以返回前面的任何一个步骤，即使单独一个测试用例也可多次往返以上步骤。

）

编辑推荐

《软件测试技术(计算机应用专业)》是北京工业职业技术学院国家示范性高职院校建设项目成果

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>