Программа

Введение

1. Примеры наиболее дорогих ошибок
2. Причины возникновения:
    - Космические лучи :)
    - Ошибки в ПО

Виды тестирования. Версионирование

1. Различные классификации
    - По цели
    - По свойствам
    - По исполнителю
    - По уровню
    - По интерфейсу
2. *Тестирование требований?*
3. Пирамида тестирования:
    - Приоритеты различных видов тестирования
    - Соотношение видов тестов
4. Принципы семантического версионирования
    - Стандарт версионирования
    - Пример на разделяемом протоколе взаимодействия
    - Пример на библиотечных решениях
5. Политика версионирования при тестировании:
    - Альфа-версии
    - Бета-версии

Планирование тестирования (Test case / Bugs)

1. Структура и назначение Test-plan:
    - Кто
    - Что
    - Как
    - Когда
    - Критерии
2. Структура и назначение Test-case:
    - Предусловия
    - Шаги
    - Фокусирование на функциональности
3. Заведение ошибок:
    - Workflow
    - Основные поля и принципы их заполнения
    - Поиск дубликатов по стекам

4. Вовлечённость тестировщика в работу команды

Проектирование тестов (test design)

1. Black Box
    - Классы эквивалентности
    - Граничные значения
    - Доменный анализ
    - Диаграмма переходов состояний
    - Попарное тестирование
    - Тестирование вариантов использования
2. White Box
    - Потоки управления
    - Потоки данных
3. Experience based
    - Checklists
    - Исследовательское тестирование. Test strategy model:
        - Function
        - Claims
        - Domain
        - User
        - Stress
        - Risk
        - Flow
        - Automatic
        - Scenario

Тестирование API. WSDL/REST

1. Особенности тестирования протоколов
    - RPC: WSDL/SOAP + REST/JSON
    - Messaging
2. XSD-схемы - основы и примеры описания типов
3. WSDL-сервис - основы и пример описания методов
4. Архитектура генерации кода для сервера и клиента и mock для них

Тестирование API. Wireshark

1. Архитектура pcap, ядра ОС и снифферов
2. Захват простого TCP-трафика в Wireshark
3. Захват широковещательного UDP-трафика
    - Фильтрация по порту
4. Анализ пропускной способности сети
5. Просмотр Flow graph
6. Пример Decode as для преобразования RDP → RTP
7. Захват и анализ HTTP трафика
    - Выделение TCP-коммуникаций запроса и ответа

Тестирование API. Postman

Теория

1. Напоминание принципов протокола HTTP (GET/POST/…)
2. JSON-schema/OpenAPI/Swagger - основы и примеры описания REST API
3. Аналогия с XSD/WSDL

Практика

1. Postman:
    - Импорт описания API
    - Применение окружений
    - Создание запросов
    - Использование переменных и их переопределение
    - Тесты на JS для проверки:
        1. Кода возврата
        2. Полей ответа
        3. Соответствия схеме
    - Назначение и применение mock-серверов

Fuzzing-тестирование

Теория

1. Виды верификации:
    - Статическая
    - Динамическая (…, fuzzing, …)
2. Sanitizers:
    - asan
    - ubsan
3. Генерация данных:
    - Начальная выборка
    - Контроль трасс исполнения
    - Эволюционные алгоритмы
4. Критерии остановки тестирования

Практика

1. AFL fuzzer:
    - Сборка clang с ключами asan и ubsan
    - Создание тестовых данных для затравки
    - Пример на дереве условных операторов
    - Запуск afl-fuzz и разъяснение полей, выводимых в runtime
    - Разбор результата поска падения приложения

Тестирование API. SoapUI

Теория

1. Напоминание SOAP/WSDL/XSD/SML

Практика

1. SoapUI:
    - Создание проекта на основе WSDL
    - Посылка запросов и получение ответов
    - Создание TestSuit
    - Проверки на основе XPath

Нагрузочное тестирование

Теория

1. Фокусы нагрузочного тестирования:
    - Производительность
    - Стабильность
    - Отказоустойчивость
    - Масштабируемость
    - Стресс-тестирование
2. Профили нагрузки:
    - SLA
    - Пределы производительности
3. Параметры:
    - Время обработки
    - Чатота запросов
    - Размер данных
4. Откуда брать профили нагрузки:
    - БД
    - Журналы
    - Прогноз
5. Инструменты:
    - Web-консоль
    - JMeter
    - Gatling
    - K6

Практика

1. JMeter:
    - Поддерживаемые протоколы
    - Ручное создание HTTP-запросов

- Запись сценариев через Proxy
- Thread group и его параметры
- Вынесение общих параметров
- Просмотр результатов в графическом и табличном видах

Тестирование интерфейса пользователя. Web/Desktop

Теория

1. Классификация по технологиям:
    - Desktop
    - Web
2. Классификация инструментов по завязке на технологию разработки
3. Примеры технологий разработки интерфейса и соответствие инструментов тестирования со знанием идентификаторов элементов интерфейса:
    - Qt: Squish
    - JS: Selenium
    - Java: Assert4
4. Применение компьютерного зрения: Sikuli
    - Архитектура
    - OpenCV
    - Tesseract
    - Jython
5. Применение машинного обучения: Testolang
    - Архитектура
    - QEMU/KVM
    - Нейронные сети
6. Архитектура Selenium:
    - WebDriver
    - API на Python, Java, …
    - IDE как расширение браузеров

Практика

1. Selenuim:
    - Создание виртуального окружения на Python
    - Запуск WebDriver
    - Поиск элементов на странице (css, id, атрибуты)
    - Ввод текстовых данных
    - Автоматизированная генерация сценария в IDE

Тестирование на проникновение

Дополнительные темы в зависимости от квалификации курса:

1. docker (3 часа)
2. git (3 часа)

From:
https://se.moevm.info/ - **МОЭВМ Вики [se.moevm.info]**

Permanent link:
https://se.moevm.info/doku.php/courses:testing:lectures

Last update: