

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.11 Тестирование и контроль качества ПО

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

09.03.02.31 Разработка компьютерных игр и приложений

Форма обучения

очная

Год набора

2022

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

Ст. преп., Рогалев А.А.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель изучения дисциплины:

1. Знакомство с теоретическими и практическими основами тестирования программного обеспечения.
2. Приобретение требуемых компетенций в области тестирования программного обеспечения.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Основные задачи дисциплины:

- получить знания о технологиях тестирования и оценки качества ПО;
- освоить практические навыки составления технического задания на тестирование, разработки тестовых модулей, оценки результатов тестирования;
- освоить системы автоматизации тестирования программных продуктов.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-1: Способен осуществлять интеграцию программных модулей и компонент и проверку работоспособности выпусков программного продукта</b>	
ПК-1.4: Осуществляет проверку работоспособности выпусков программного продукта	Знать встроенные средства IDE для тестирования. Умение составлять модульные тесты. Владение средствами отладки.
<b>ПК-4: Способен выполнять работы и управлять работами по созданию игр и мультимедийных приложений, в частности разработку игровых объектов и анимаций, настройку физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами, разработку алгоритмов, построение игровых уровней, построение интерфейса пользователя, отладку и тестирование проекта</b>	
ПК-4.2: Осуществляет организационное и технологическое обеспечение модульного и интеграционного тестирования	Знать основы процедурного стиля программирования. Умение составлять пользовательскую документацию. Владение основами разработки программного кода.

### 1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=31784>.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1,5 (54)</b>	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	0,5 (18)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1,5 (54)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Этапы жизненного цикла программы</b>									
	1. Этапы разработки программного обеспечения и этапы жизненного цикла программы.	2							
	2. Введение в тестирование	2							
	3. Основные определения. Методология «черного» и «белого» ящика. Невозможность построения полного теста в каждой из стратегий.	4							
	4.							12	
<b>2. Принципы тестирования ПО</b>									
	1. Принципы тестирования. Проектирование тестов (методы или критерии тестирования). Критерии «черного» ящика: эквивалентное разбиение, граничные значения, функциональные диаграммы и предположение об ошибке. Критерии «белого» ящика: критерии потока управления.	4							

2. Покрытие операторов, покрытие решений, покрытие условий, покрытие решений и условий, комбинаторное покрытие условий.	2							
3. Тестирование ПО. Проектирование тестов. Способ построения рабочей программы. Монолитное, пошаговое тестирование. Нисходящее и восходящее тестирование. Методы тестирования за столом - инспекции, сквозные просмотры и обзоры программ. Стратегия тестирования.	4							
4. Инструментальные средства тестирования	4							
5. Рандомизированное тестирование	2							
6. Регрессионное тестирование	2							
7. Практическое задание № 1. Проектирование тестов (методы или критерии тестирования). Критерии «черного» ящика			4					
8. Практическое задание № 2. Проектирование тестов (методы или критерии тестирования). Критерии «белого» ящика			4					
9.							18	
<b>3. Автоматизация тестирования программных средств</b>								
1. Основные направления автоматизации тестирования. Автоматизация построения тестов, символьное исполнение программ. Контроль качества набора тестов.	2							
2. Системы контроля полноты набора тестов для определенных критериев. Инструментация исходного кода программ, язык описания тестовых условий, генератор отчетов, комплексный критерий.	4							

3. Практическое задание № 3. Использование систем автоматизированного тестирования программных средств			4					
4.							18	
<b>4. Разработка через тестирование (TDD)</b>								
1. Разработка через тестирование	4							
2. Практическое задание № 4. Разработка стратегии тестирования			6					
3.							6	
Всего	36		18				54	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Дастин Э., Рэшка Дж., Пол Дж., Молодцова Е., Павлов М., Головки А. Автоматизированное тестирование программного обеспечения. Внедрение, управление и эксплуатация: пер. с англ.(Москва: ЛОРИ).
2. Иванова Г.С. Технология программирования: Учеб. для вузов(Москва: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана).
3. Иванова Г.С. Технология программирования: Учеб. для вузов(Москва: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана).
4. кукарцев в.в. Тестирование программного обеспечения: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...09.03.04 - Программная инженерия](Красноярск: СФУ).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. Среда разработки ПО.

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Не требуется.

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Аудитория, оборудованная компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета, доступ к системе виртуальных машин, демонстрационное оборудование:

интерактивная доска обратной проекции; доступ к беспроводной сети WI-FI, маркерная доска.

Занятия организуются с учетом возможности работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации в зависимости от нозологии