

КУРС QA ТЕСТИРОВЩИК ТЕСТИРОВАНИЕ ПО

Форматы: Online / Offline (Днепр)

График: Пн/Ср 18:30-21:30

14 занятий по 3 часа

Длительность: 1,5 месяца

ПРОГРАММА:

1. Введение в тестирование. Методологии разработки ПО

- Базовые определения. Что такое тестирование и для чего оно необходимо.
- Контроль качества (Quality Control) и обеспечение качества (Quality Assurance), разница между ними.
- Жизненный цикл разработки программного обеспечения.
- Жесткие и гибкие модели разработки ПО.
- Agile методологии (Kanban, SCRUM).
- Роли, артефакты, burndown chart.

2. Тестовые артефакты. Требования, RTM. Test Plan

- Процесс сбора требований.
- Спецификация требований Specification/SRS (system requirements specification).
- Критерии тестирования требований.
- Requirement Traceability Matrix (RTM).
- Что такое и для чего нужен Test Plan.
- Практика.

3. Тестовые артефакты. Test Cases

- Test Case. Структура, правила и особенности написания тест кейсов.
- Инструменты.
- Практика.

4. Тестовые артефакты. Use Case и Check List

- Что такое Use Case? Для чего нужен? Чем Use Case отличается от Test Case?
- Что такое Check List? Где и когда применяют Check List?
- Может ли Check List заменить Test Case?
- Практика

Как составить Use Case и Check List на примере тестирования любого предмета.

5. Тестовые артефакты. Работа с дефектами

- Bug (дефект).
- Bug-report (Отчет о дефекте).
- Priority & Severity и другие атрибуты дефекта.
- Багтрекинг системы (JIRA).
- Жизненный цикл бага.
- Практика.

6. Уровни, типы и виды тестирования. Техники тест дизайна

- Типы/Виды тестирования по различным критериям.
- Уровни тестирования.
- Принципы тестирования.
- Наиболее часто используемые техники тест дизайна.
- Практическое применение.

7. Web. Построение web-страниц (HTML/CSS/JS)

- Что такое и как устроен Web?
- DNS и хостинг.
- Что такое и для чего нужен HTML?
- Что такое и для чего нужен CSS?
- Что такое и для чего нужен JavaScript?
- Практика создания простейших web-страниц.

8. Клиент-серверная архитектура и REST API. Знакомство Postman

- Клиент-серверная архитектура.
- Протоколы передачи данных (http, https, ftp, udp, pop3, smtp).
- Что такое REST API?
- Виды запросов.
- Структура запроса-ответа.
- Практические примеры.
- Инструмент тестирования Postman и работа с ним, практика.

9. Тестирование WEB проектов (Front-End)

● Отличие тестирования web-проектов от десктопных приложений.

- Адаптивность сайтов.
- Кроссбраузерное тестирование.
- Проверка соответствия макету дизайна.
- Элементы на веб-странице.

10. SQL основы, необходимые для работы (часть 1)

- Основные понятия - база данных, реляционная и нереляционная база данных.
- СУБД.
- Типы данных.
- Основные операторы для работы с таблицами.
- Выборка данных, оператор SELECT, оператор WHERE.
- Практическое применение.

11. SQL основы, необходимые для работы (часть 2)

- Агрегаты (COUNT, SUM, AVG, MAX, MIN).
- Связи JOIN и виды JOINов (INNER, LEFT, RIGHT, FULL).
- Практическое применение.

12. Инструмент разработчика Chrome DevTools

- Вкладка Elements.
- Вкладка Network.
- Cookies.
- Cach.
- Практическое использование Chrome DevTools.

13. Тестирование мобильных приложений. Тестирование игр

● Особенности работы мобильных приложений и вытекающие из них тест-кейсы.

- Полезные инструменты (Charles, Fiddler, ADB Monitor...).
- Особенности производства и тестирования игр.

14. Подготовка к собеседованию, оформление резюме, ответы на вопросы