#6 3rd Iteration

Software V&V

Team2

2012125 19 김선우
2015106 24 김용현
2016112 61 민지호
2016112 93 전다윤

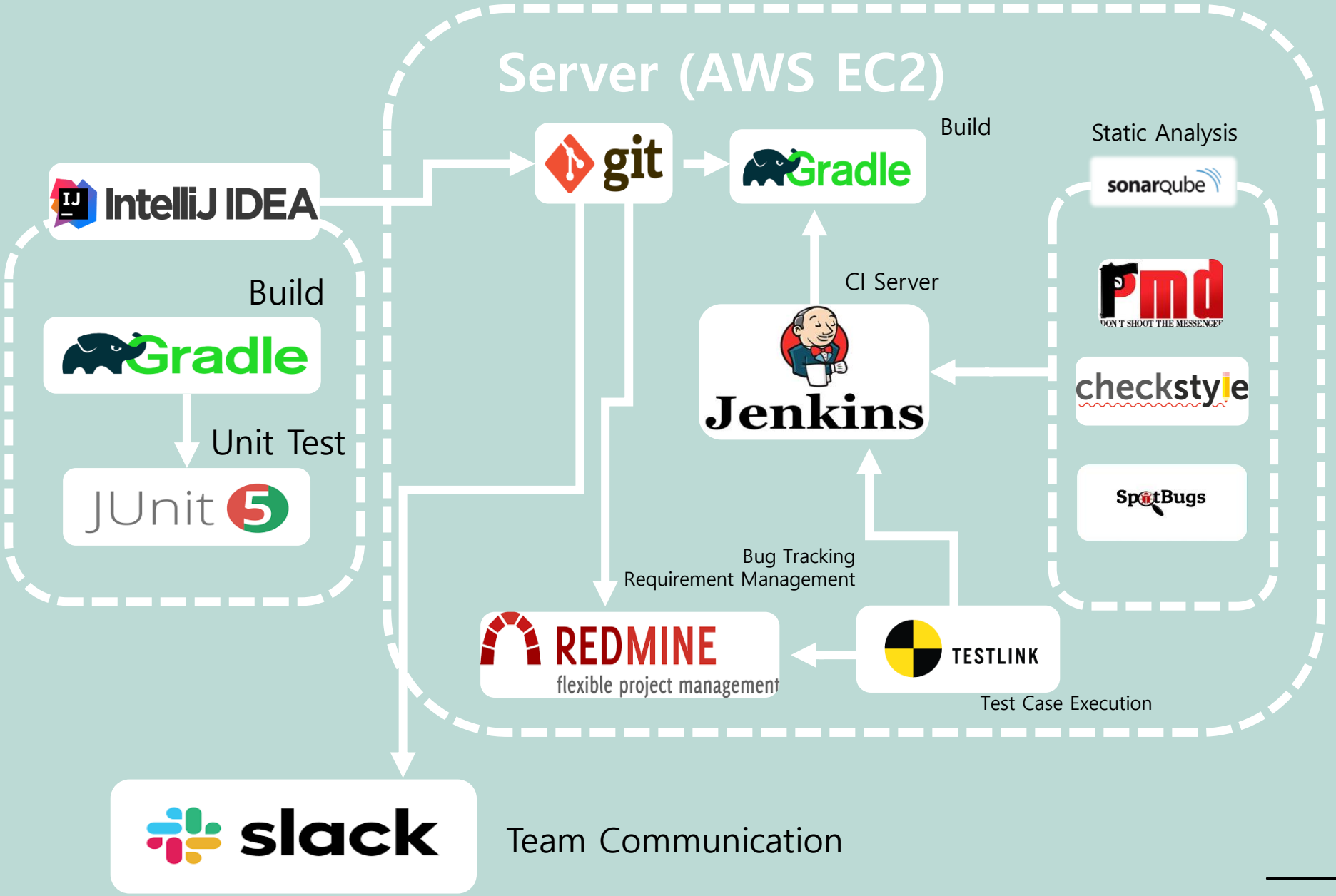
CONTENTS

(Testing Team A3, A5, B2)

001. 전체 CTIP 환경 사용 소감

002. 팀별 SQA 활동 소감

1- 1. 전체 CTIP 환경 사용 소감



1-2. CTIP 환경

Redmine을 이용한 프로젝트 및 이슈 관리

적용 지우기 저장

#	유형	상태	우선순위	제목	담당자	변경
50	[Static]Code Smell	신규	보통	Make it transient or serializable		2020/06/17 11:17
49	[Static]Vulnerability	신규	보통	RDM.RDMSystem.decodeButtonInput(String)		2020/06/17 11:17
48	[Static]Vulnerability	신규	보통	RDM.RDMSystem() accesses list or array with constant index		2020/06/17 11:16
47	[Static]Code Smell	신규	보통	"if... else if" constructs should end with "else" clauses		2020/06/17 11:13
46	[Static]Vulnerability	신규	보통	API reads a file whose location might be specified by user input		2020/06/17 11:15
45	[Static]Bug	신규	보통	Constructor new RDM.RDMSystem() makes call to non-final method		2020/06/17 11:11
44	[Static]Code Smell	신규	보통	Missubg curly brace		2020/06/17 11:11
43	[Static]Bug	신규	보통	Non deriable method GUI.RDMMain.main(String[]) throw exception		2020/06/17 11:11
42	[Static]Code Smell	신규	보통	Add a default case to this switch		2020/06/17 11:10

일감 등록을 이용한 이슈 관리

Sonarqube를 이용한 Static analysis 및 Test 결과 분석

문서

기술 문서

2st system testing

2020/06/17 11:27

2차 시스템 테스팅에 관한 문서입니다.

Static Analysis Report

2020/06/17 11:30

정적 분석 보고서 입니다.

문서 탭을 이용한 Document 관리

1-3. 전체 CTIP 환경 사용 소감

1. 오픈 소스들을 서로 붙이는 작업이기 때문에 서로 잘 붙지 않는 면이 있어 힘든 부분이 많았다.

2. 팀원들과 동일한 CTIP 환경을 구축하였기 때문에 다른 서버에서 잘 붙지 않는 문제가 발생하더라도 다른 팀원의 도구를 통해 완성할 수 있었는 장점이 있어 좋았다.

3. 무조건 잘 알려져 있는 도구를 쓰기 보다는 좀 더 쓰기 간편한 오픈 소스를 쓰는게 더 좋다는 생각이 들었다. (레드마인 → GITHUB 프로젝트)

4. 빌드 결과 및 시스템 분석에 대한 정보를 한눈에 볼 수 있어 관리하기 좋았지만 CTIP 환경에 대해 경험이 부족해 많이 활용을 하지 못한 것 같아 아쉬웠다.

2. 팀별 SQA 활동 소감

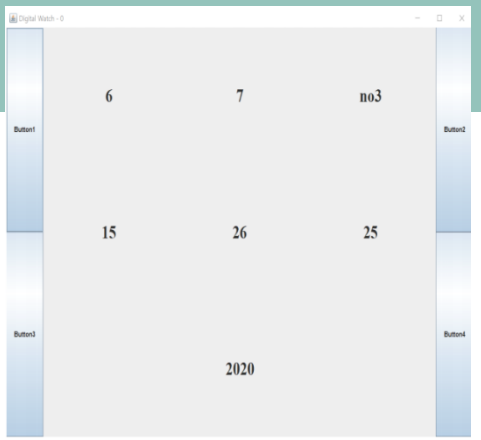
Overall – 김용현

- 매뉴얼을 토대로 테스팅을 진행했는데 설명이 미흡한 부분이 많아 이해하기 힘들었지만 원활한 소통을 통해 잘 이해해 테스팅을 진행할 수 있었다.

- 테스팅을 진행하면서 개발문서에 대한 중요함을 다시 한번 알 수 있었다. 개발 문서가 미흡한 점이 많고 다른 버전들과 안 맞는 부분들이 많다면 테스팅을 진행하기에 힘들었으며 개발 문서에 미흡한 부분을 임의로 생각해 진행하여도 개발팀의 의도와 다르게 테스팅이 되면 재 테스팅을 거쳐야 했기 때문에 힘들었다.

- 검증 수업을 처음 접하면서 이론을 습득하고 적용하는데 많은 힘겨움이 있었지만 테스팅을 통해 개발팀의 산출물이 나아지는 것을 보고 뿌듯함을 느낄 수 있어 좋았고 검증을 진행하면서 개발하는데 지양해야 하는 것을 알 수 있는 시간이었기 때문에 좋았다.

2. 팀별 SQA 활동 소감 (A3)



Team A3 – 민지호

- 문서를 바탕으로 리뷰를 진행한다는 것이 생각보다 어려웠다. 개발팀이 쓴 문서를 해석하고, 내용을 이해하는 것도 버거웠다. 그래서 내가 그동안 수업 때마다 써왔던 문서나 피피티들이 우리 팀이 보기엔 쉬워도 남들이 보기엔 어려울 수도 있다는 생각이 정말 많이 들었다.
  또 객체지향개발방법론 수업과 같이 병행하여 들으면서, 우리 팀을 맡은 SQA분의 입장도 공감이 되었다.

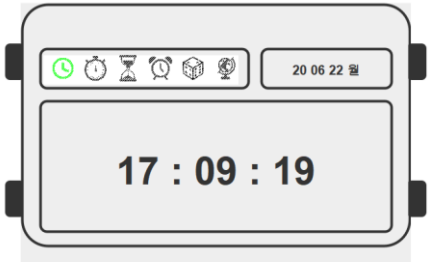
- 테스팅을 진행하면서 UI나 메뉴얼의 중요성도 알게 되었다. 메뉴얼을 자세히 보지 않으면 테스팅을 진행하기가 너무 힘들었다. 그래서 간결하고 명확한 UI를 설계하거나, 누가 봐도 알아보기 쉬운 메뉴얼이 꼭 있어야한다고 생각이 들었다.

- 내가 보기에는 버그라고 생각했던 부분들이 개발팀이 생각했을 땐 원래의 기획 의도였던 이슈들이 있었다. 이러한 이슈들을 방지하기 위해서 문서화를 더 중요시하고, 이를 해결하는 과정에서 개발팀 또는 테스팅팀쪽에서의 일방적인 판단이 아닌 꼭 소통이 필요하다고 생각한다.

2. 팀별 SQA 활동 소감 (A5)

Team A5 – 김선우

Slack을 이용한 개발팀과의 Communication



개발팀과의 연계 소감:

- 가장 먼저, 개발팀과 소통이 잘되서 좋았다. Testing을 위한 매뉴얼과 문서 정리를 잘해준 것도 도움이 많이 되었다.

- System Testing을 진행하면서 Spec Review가 제대로 되지 않은 항목들에서 어려움을 겪었고, Spec Reivew의 중요성을 느꼈다.

- 테스팅 관련 수업을 처음 접하는 만큼 이론 강의를 이해하는것도, 실습에서도 쉽지 않은 부분이 많았다. 실습이 끝나고 전체적으로 정리하는 시간을 가지면서 이론 강의에서 들었던 내용들과 매칭되면서 이해되는 부분도 있었다.

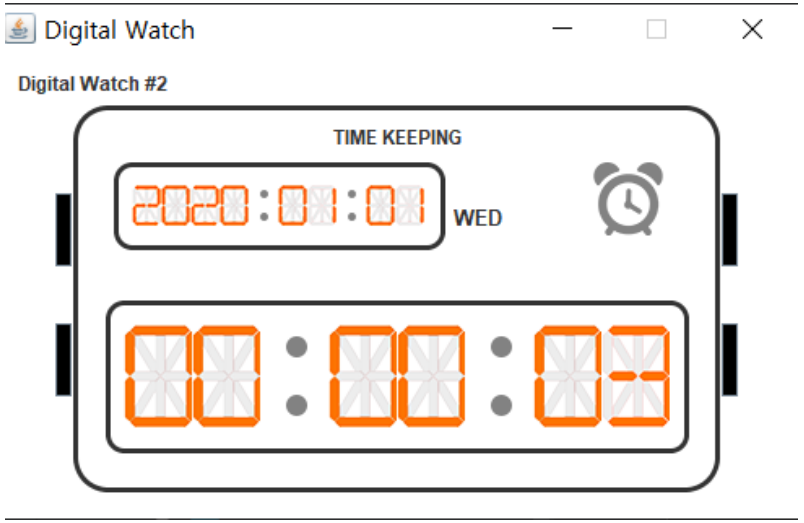
- 객체지향개발방법론과 함께 수강하면서 SQA의 입장에서 개발팀을 한번 더 생각할 수 있었다.

- 팀플이 타이트하게 진행되서 정신없었지만 배워가는게 정말 많은 시간이었다.

- 3번의 iteration이었지만, 피드백을 통해 결과물이 완성도가 높아지는 것이 느껴졌다. 매 iteration마다 뿌듯함이 느껴졌는데 개발팀도 힘들었겠지만 같은 기분이었을 것 같다.

2. 팀별 SQA 활동 소감 (B2)

Team B2 – 전다윤



- 문서들을 모두 읽고, 어떤 프로그램을 만드는지 파악하는 것이 쉽지 않았습니다. 단계별 문서들을 모두 연결해서 분석하여 오류를 찾아내는 것은 특히 검증에서 잘못된 오류를 찾아낼 수도, 중요한 에러를 빠트릴 수 있어 쉽지만은 않았습니다.

- 비교적 Team B2는 2일 전 구현을 완료 하고 , 자세한 매뉴얼과 버튼의 기능 등이 한번에 이해할 수 있게 구현되어 Testing하기 편했습니다. Bug에 관해서도 하루 안에 Feedback을 해주어 어렵지 않게 진행할 수 있었습니다.

- 이번 소프트웨어 검증 수업에서 많은 오픈 소스들을 사용해 보며, 이 도구들을 확실히 처음 사용하는 지금보다 다음에 사용할 일이 있다면 좀 더 잘 사용할 수 있을 거란 생각을 하였습니다.

#6 1sd Iterateion

THANK YOU

20-1 Software V&V T2