

<<步步为赢>>

图书基本信息

书名：<<步步为赢>>

13位ISBN编号：9787121073939

10位ISBN编号：7121073935

出版时间：1970-1

出版时间：电子工业出版社

作者：蔡为东 著

页数：302

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

时下正值北京的金秋，秋高气爽，天格外蓝，周围的人们都在忙忙碌碌，丝毫不感觉不到正席卷全球的经济危机的影响……几天前，为东打来电话说他又有一部关于软件测试的新书正在编辑出版过程中，这才意识到在不知不觉间距离为东的第一本书《软件测试实战——测试Web Messenger》面世已过去了两年多的时间。

在过去的两年多，国内的软件产业也与中国的发展同步，经历了一个快速发展的阶段，越来越多的国外软件公司进入国内市场并加大在华研发投资的份额，国内本土的软件公司也努力扩大外包业务，打入国际市场。

<<步步为赢>>

内容概要

《步步为赢：软件测试管理全程实践》站在软件测试组长的角度，从读者初次涉及管理时需要注意的问题谈起，详细阐述了软件测试管理在软件测试过程中的各个阶段的具体使用方法。

《步步为赢：软件测试管理全程实践》的特点如下：打破软件测试类书籍的传统模式，专门为学习软件测试管理的读者朋友设计了一个简单而又有意义的游戏，让大家从游戏中学习测试管理的技巧，在游戏中产生疑问，然后再带着问题去阅读《步步为赢：软件测试管理全程实践》，进而达到更好的学习效果。

人性化的结构编排，方便阅读。

全书先逐步阐述软件测试管理在测试的每一个阶段的具体实施方法，最后再水到渠成地总结测试管理理论，深入浅出，语言平易，全无枯燥之感。

管理实例丰富。

作者对多位软件测试组长、经理进行了采访，与读者分享了他们的宝贵经验和教训。

《步步为赢：软件测试管理全程实践》全程见证了一位软件测试组长的成长历程，在附录中，有作者本人作为一位软件测试部经理的真实工作经历和感受。

这些实例对于读者朋友来说具有极其重要的参考和借鉴的价值。

<<步步为赢>>

书籍目录

第1章 从游戏开始第2章 初涉管理2.1 你对管理的理解是什么2.2 管理就是负责任2.3 技术角色转到管理角色的风险2.4 熟悉项目、熟悉团队中的每一个人2.5 让你的领导及时知道你在干什么2.6 记录自己的体会2.7 积极的状态就是一个好的开始2.8 一位测试组长的成长 (1) 2.9 测试管理经验实例2.10 习题第3章 构建测试体系3.1 明确测试流程3.2 组建测试团队3.2.1 招聘新人3.2.2 新员工培训3.2.3 导师制3.3 编写各种模板文件3.3.1 测试计划模板3.3.2 测试用例模板3.3.3 Bug报告模板3.3.4 测试报告模板3.4 搭建BUG管理系统、测试用例管理系统3.5 执行3.6 一位测试组长的成长 (2) 3.7 测试管理经验实例3.8 习题第4章 编写测试计划4.1 编写4.1.1 对软件产品的理解4.1.2 测试进度安排4.1.3 测试策略4.1.4 人的安排4.1.5 测试环境4.1.6 风险分析4.2 评审4.2.1 评审会的形式4.2.2 准备评审会4.2.3 开会4.2.4 会后总结4.3 一位测试组长的成长 (3) 4.4 测试管理经验实例4.5 习题第5章 沟通5.1 测试组内部沟通5.2 与领导层的沟通5.3 与开发团队的沟通5.4 其他沟通5.5 沟通的难点5.6 一位测试组长的成长 (4) 5.7 测试管理经验实例5.8 习题第6章 组织编写测试用例6.1 明确任务和进度6.2 提供相关的资料和条件6.3 全面深入地理解软件需求6.4 编写测试用例概要6.5 用例评审6.6 细化测试用例6.7 对测试用例保持动态更新6.8 一位测试组长的成长 (5) 6.9 测试管理经验实例6.10 习题第7章 执行测试7.1 版本验证测试 (BVT) 7.2 可接受性测试7.3 确定测试执行的详细计划7.4 测试执行7.5 提交BUG7.6 随意测试7.7 阶段性的总结会7.8 一位测试工程师的成长 (6) 7.9 测试管理经验实例7.10 习题第8章 测试总结8.1 测试小组工作总结8.2 测试工程师个人总结8.3 总结会8.4 培养团队的总结习惯8.5 一位测试组长的成长 (7) 8.6 测试管理经验实例8.7 习题第9章 员工管理9.1 对员工管理工作做一个计划9.2 挑战：营造一个积极、共享、严谨的氛围9.3 信任和监督9.4 风向标：考核9.5 仪式的作用9.6 鼓励员工独当一面9.7 让员工有成就感9.8 启动培训工作9.9 如何协助员工把测试做得更好9.10 组织工作之外的活动9.11 管理自己9.12 如何面对问题9.13 一位测试组长的成长 (8) 9.14 测试管理经验实例9.15 习题第10章 项目管理10.1 项目管理推荐原则10.2 如何应对变更10.3 让会议更有效10.4 培养副手10.5 建立资源库10.6 项目管理的最大挑战：如何编织一张严密的网10.7 一位测试组长的成长 (9) 10.8 测试管理经验实例10.9 习题第11章 测试管理思想概要11.1 让信息形成有益的环流11.2 培养一个积极的组织11.3 执行11.4 人格平等、职责不同11.5 相信员工、督促员工11.6 让员工有成就感11.7 与领导保持良好的沟通11.8 做一个技术型的管理者11.9 你就是表率11.10 灵活地面对实际问题11.11 做一个观察者和学习者11.12 测试管理经验实例11.13 习题第12章 争论12.1 要不要在测试工程师之间交换测试任务12.2 考核的时候是定性还是定量12.3 在面试测试工程师的时候，要看重什么12.4 软件测试究竟扮演什么样的角色12.5 测试的不利之处12.6 测试组要不要对产品发布的决定权12.7 测试自动化会减少测试职位吗12.8 要不要反复强调12.9 测试管理经验实例附录A 测试部经理的工作片断参考书籍后记

<<步步为赢>>

章节摘录

第1章 从游戏开始 游戏编制者：蔡为东 1. 游戏说明 (1)这个游戏模拟了一个软件测试项目的全过程，目的是希望读者朋友通过玩这个游戏来了解测试组长需要完成的工作和可能遇到的问题。

(2)如果你在玩游戏的过程中有一些疑问，而游戏中又没有直接告诉你答案，不要着急，使你产生疑问也是这个游戏的目的之一，答案请到书里面去找。

事实证明，带着疑问去看书的效果要好得多。

(3)这个游戏需要两个人共同完成。

一位是主角，测试组长；另一位是配角，需要随着游戏的进度扮演多位角色，我们称之为游戏主持人。

(4)如果你有任何疑问，请写信给我：Our_TestTip@hotmail.com。

2. 具体步骤 (1)请把标有“步骤”的牌按照顺序排列起来，摆成一行、一个圈、一个矩形等都可以。

牌要倒扣过来，使测试组长看不到具体的内容。

其他各种辅助牌，例如“杂事”、“员工考核”等，也倒扣过来，分类摆放，请参考下图。

(2)在游戏主持人的指导下，从步骤0开始，测试组长翻开一张牌，回答牌上的所有问题，然后翻下一张。

(3)游戏中有一些场景需要模拟，请认真思考，认真模拟。

(4)所有被抽出来的牌不再放入相应的牌的集合中。

(5)游戏开始前可以准备一支笔和一张纸，记录自己遇到的疑问，然后带着疑问去看书。

<<步步为赢>>

编辑推荐

《步步为赢：软件测试管理全程实践》超值赠送作者精心设计的游戏一套供读者使用。

《步步为赢：软件测试管理全程实践》适合软件测试组长、软件测试主管和软件测试经理阅读，中、高级软件测试工程师也可以通过阅读《步步为赢：软件测试管理全程实践》而为从事软件测试管理工作做好准备，《步步为赢：软件测试管理全程实践》还可以作为软件测试培训班的教材。

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>