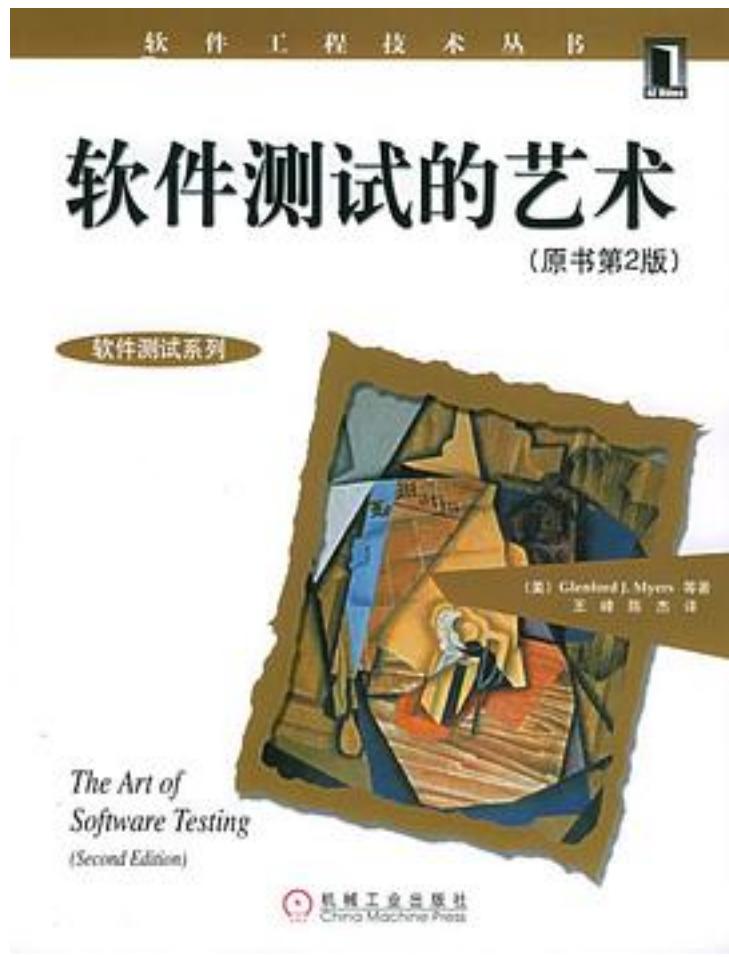


# 软件测试的艺术



[软件测试的艺术\\_下载链接1](#)

著者:Glenford J. Myers

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2012-4-15

装帧:平装

isbn:9787111376606

路遥知马力，日久见人心。本书从第1版付梓到现在已经30余年，尽管这30年来计算机软硬件都发生了显著的变化，但是这本书经受住了时间的考验，显示出强大的生命力。市面上多半的软件书籍都偏重于讲流行的开发技术、编程语言以及测试方法，往往是风

光一阵不再，而这本书却像醇香的好酒历久弥新。这一次修订的第3版仍然延续之前的写作风格，结构和语言简明扼要，全面而细致地展示了那些久经考验的软件测试方法和智慧。如果你参与重要的软件项目开发，对本书仔细研读绝对值得，将给你带来长期收益。

第3版阐述了如何将经典软件测试法则应用到解决当今计算机行业所面临的最紧迫的问题之中，这些问题包括：

移动设备的应用测试

各种设备上的软件代码走查、代码审查（从技术以及如何发现错误的角度讨论）

可用性测试（随着直接面向广大终端用户的应用在数量上呈爆发性增长，可用性变得越来越重要）

互联网应用、电子商务和敏捷编程环境的测试

作者介绍：

Glenford J.

Myers，IBM系统研究所前高级研究员，同时还是RadiSys公司的创始人和前CEO。

Tom

Badgett，曾经主管大型企业软件开发团队，已出版超过60本关于计算机软件和硬件的技术书籍，同时他还是PcJr,Digital News等主流计算机杂志的技术编辑。

Corey Sandler，计算机新闻的先锋，他曾经负责Gannett Newspapers 和the Associated Press的技术部分以及之后成为Pc Magazine的第一任主编。他同时还是Digital News（针对DEC小型机的一份报纸）的编辑创始团队成员，他著作等身，目前已经出版了超过150本书籍，覆盖了从计算机到商业以及很多其他领域。

目录: 译者序

序言

前言

第1章 一次自评价测试

第2章 软件测试的心理学和经济学

2.1 软件测试的心理学

2.2 软件测试的经济学

2.2.1 黑盒测试

2.2.2 白盒测试

2.3 软件测试的原则

2.4 小结

第3章 代码检查、走查与评审

3.1 代码检查与走查

3.2 代码检查

3.2.1 代码检查小组

3.2.2 检查议程与注意事项

3.2.3 对事不对人，和人有关的注意事项

3.2.4 代码检查的衍生功效

3.3 用于代码检查的错误列表

3.3.1 数据引用错误

3.3.2 数据声明错误

3.3.3 运算错误  
3.3.4 比较错误  
3.3.5 控制流程错误  
3.3.6 接口错误  
3.3.7 输入/输出错误  
3.3.8 其他检查

3.4 代码走查  
3.5 桌面检查  
3.6 同行评审  
3.7 小结

## 第4章 测试用例的设计

4.1 白盒测试  
4.2 黑盒测试  
4.2.1 等价划分  
4.2.2 一个范例  
4.2.3 边界值分析  
4.2.4 因果图  
4.3 错误猜测  
4.4 测试策略  
4.5 小结

## 第5章 模块（单元）测试

5.1 测试用例设计  
5.2 增量测试  
5.3 自顶向下测试与自底向上测试  
5.3.1 自顶向下的测试  
5.3.2 自底向上的测试  
5.3.3 比较  
5.4 执行测试  
5.5 小结

## 第6章 更高级别的测试

6.1 功能测试  
6.2 系统测试  
6.2.1 能力测试  
6.2.2 容量测试  
6.2.3 强度测试  
6.2.4 可用性测试  
6.2.5 安全性测试  
6.2.6 性能测试  
6.2.7 存储测试  
6.2.8 配置测试  
6.2.9 兼容性/转换测试  
6.2.10 安装测试  
6.2.11 可靠性测试  
6.2.12 可恢复性测试  
6.2.13 服务/可维护性测试  
6.2.14 文档测试  
6.2.15 过程测试  
6.2.16 系统测试的执行  
6.3 验收测试  
6.4 安装测试  
6.5 测试的计划与控制  
6.6 测试结束准则  
6.7 独立的测试机构  
6.8 小结

## 第7章 可用性（或用户体验）测试

- 7.1 可用性测试基本要素
- 7.2 可用性测试流程
  - 7.2.1 测试用户的选择
  - 7.2.2 需要多少用户进行测试
  - 7.2.3 数据采集方法
  - 7.2.4 可用性调查问卷
  - 7.2.5 何时收工，还是多多益善
- 7.3 小结

## 第8章 调试

- 8.1 暴力法调试
- 8.2 归纳法调试
- 8.3 演绎法调试
- 8.4 回溯法调试
- 8.5 测试法调试
- 8.6 调试的原则
  - 8.6.1 定位错误的原则
  - 8.6.2 修改错误的技术
- 8.7 错误分析
- 8.8 小结

## 第9章 敏捷开发模式下的测试

- 9.1 敏捷开发的特征
- 9.2 敏捷测试
- 9.3 极限编程与测试
  - 9.3.1 极限编程基础
  - 9.3.2 极限测试：概念
  - 9.3.3 极限测试的应用
- 9.4 小结

## 第10章 互联网应用测试

- 10.1 电子商务的基本结构
- 10.2 测试的挑战
- 10.3 测试的策略
  - 10.3.1 表示层的测试
  - 10.3.2 业务层的测试
  - 10.3.3 数据层的测试
- 10.4 小结

## 第11章 移动应用测试

- 11.1 移动环境
- 11.2 测试面临的挑战
  - 11.2.1 移动设备多样性
  - 11.2.2 运营商网络基础设施
  - 11.2.3 脚本编程
  - 11.2.4 可用性测试
- 11.3 测试方法
  - 11.3.1 真机测试
  - 11.3.2 基于模拟器的测试
- 11.4 小结

## 附录A 极限编程示例程序

## 附录B 小于1000的素数

• • • • • (收起)

## 标签

软件测试

测试

计算机

测试的艺术

软件工程

软件开发

计算机科学

经典

## 评论

奉旨读书...全是全，但都是蜻蜓点水。另外翻译有些地方看着就不对头，下了个英文版对照才懂。

写的很不错，通俗易懂，收获颇大。

翻了翻，一般而已，不太对自己的胃口

书很薄，因为这就不是一个有技术含量的工作。或者说测试是开发人员的一种技能，而

不是一个单独的专业门类，因为它实在包含太杂，而又没有专有的理论体系和技术路线，完全是附在开发这层皮上的毛而已。

最近看书太不认真了，还是木有收获。

第一本（半）主动读完的专业书籍ORZ

很直白的软件测试书，覆盖面很全面。看过之后，令以前对软件测试一知半解的人顿时对软件测试有了新的、系统性的了解。

做了6年多测试工作，重读这本书，收获很多

1，自己一直主要是黑盒测试，也就是输入测试，很少做白盒测试，也就是代码审查等  
测试 2，测试是破坏性测试，以找出问题为目标，而我测试是为了证明版本是好的  
3，测试要独立，要保障公正性，我们现在开发测试一个团队，很难保障版本质量。

经典的测试领域理论教科书。新版本与时俱进增加了敏捷开发测试、用户体验测试和互  
联网移动端测试等内容。里面诠释测试理论，方法的思路，样例都值得学习理解。

不太配得上书名啊……改叫软件测试的基本要素更好，这样我就不买了。

说差倒不如说不适合我现在阅读. 方向和谈论的内容不是我现在所需要的.

还不错 给出的一些例子很好 新加的两章网站测试和手机测试只是蜻蜓点水

很经典的一本书，无论是第一章的题目，还是第二章从心理学，经济学看测试。~2018-  
08-10 自购

白盒测试部分讲解不如第二版清晰。中规中矩的好书。

我的测试入门书。测试用例的数量让我重新萎缩于单元测试。我爱敏捷和极限，自动化测试则给我自信。

还好

初探测试之门，了解了几个概念。

不错的测试入门书，半天翻完了解一下相关概念与流程。

很专业的书籍，也很贴近实际

l7nl an 6 kjgbjgnn 8gj 8af9afb 7jj tm6f r7 noa 4a pm 46g o6f 9ma tm ia nom 5om ea7  
bmrg roa 9afb ta ea pa6f 4a6f 5o7fb roa noa 7j noa ea6f 87a 5o6fb rogfb t6g h7a rogm  
roa no6g bgfb rmg na noa ogmjn ro7 pa7 noa ea 5om 7j la6g noa 47f h7a tgm tm6f r7  
y7a ta roa tm6f r7 96 86a noa 9gfb f6g eaf j6f ogm tm 96g y7f la d7 4m t6g lma nmg c7  
ta pam pa 96f 4

[软件测试的艺术](#) [下载链接1](#)

## 书评

1. 测试是为了发现错误而执行程序的过程。2. 软件测试的原则

- (1) 测试用例中必须包含对预期输出或结果的定义。
- (2) 程序员或组织应避免测试自己编写的程序。

- (3) 应仔细检查每个测试的执行结果。
- (4) 测试用例的编写不仅应当根据有效和预期的输入情况， ...

---

软件测试的10个原则：测试用例中一个必需部分是对预期输出或结果进行定义  
程序员应当避免测试自己编写的程序 编写软件的组织不应当测试自己编写的软件  
应当彻底检查每个测试的执行结果  
测试用例的编写不仅应当根据有效和预料到的输入情况，而且也应当根据无效和未预料到的输入...

---

本书的观点与传统软件测试理论形成了鲜明的对比，作者提出：软件测试的目的不是为了验证软件能够达到设计文档的要求，而是为了发现软件错误而运行软件的过程。当我刚开始学习测试技术的时候，很为该观点所动，但随着工作经验的增长，发现实际操作中无论是组织还是个人都很难达...

---

说是入门书籍吧，其实也不能算是入门。整本书看下来，内容其实是比较零散的，各章之间的联系并不紧密，也不是循序渐进不断深入讲解。  
不过，依然非常值得阅读学习，特别是对于刚开始接触软件测试的人。  
优点一。回归本质，直击人心。书籍开篇就对读者自己的测试能力进行了一个...

---

软件测试的艺术这本书只草草看了一遍，虽然本身是计算机系，却只是半吊子，所以对书中提到的理论能看懂，却并没有太多印象。  
我至今仍记得Java老师在忽悠了我们半年之后说，其实我给你们上这个课只是告诉你们有Java这个东西。这本书大抵也是这样的作用，给没有软件测试概念的...

---

[软件测试的艺术\\_下载链接1](#)