**2019年焦作大学软件测试大赛**

**赛项规程**

**一、赛项名称：软件测试技术**

**二、竞赛目的**

本赛项旨在考察参赛选手软件测试用例设计、测试用例结果分类、书写测试文档等核心技能，以及团队协作、沟通力、抗压力、职业规范等职场素质，展现职业院校学生技能与风采，激发学生的求知欲和参与教学活动的热情，以达到“以赛促学”的目的；通过大赛，找准产业的发展趋势以及产业界对人才的需求标准，在教学中规范软件测试的实践内容和方式，达到“以赛促改”的目的。同时发掘优秀的学生参加省级学生职业技能大赛，为学校增光。

**三、竞赛内容**

软件测试技术赛项考查学生的用例设计能力、测试能力和文档编写能力。竞赛以某系统的需求规格说明书和若干代码片段为依据进行测试用例的设计，要求学生按照测试要求进行测试，并编写测试用例和测试报告。主要涉及的知识和技能点如下：

主要涉及的知识和技能点如下：

模块一：墨盒测试（60%）

模块二：白盒测试（40%）

（一）模块一：墨盒测试（60%）

根据系统需求规格说明书，应用墨盒测试方法，发现用例，编写用例测试文档。

（二）模块二：白盒测试（40%）

根据比赛提供的代码和测试方法要求，发现用例，编写用例测试文档。

**四、竞赛时间**

本赛项的竞赛时长为2个小时，拟定于2019年11月17日根据信息工程学院统一安排进行

**五、竞赛方式**

（1）本赛项为团体赛，每支参赛队由3名选手组成,须为同校在籍高职学生，其中队长1名，性别和年级不限，最多2名指导教师。

（2）本赛项设单一场次，所有参赛队在现场根据给定的项目任务，在2小时内相互配合，在设备上完成要求的任务，最后以配置文件、提交的截图、文档作为最终评分依据。

（3）不计参赛选手的个人成绩，统计竞赛队的总成绩进行排序。

**六、竞赛环境**

竞赛软件平台

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 软件类别 | 软件名称 | 备注 |
| 1 | 客户端操作系统 | Windows7 | 试用版 |
| 2 | 解压缩软件 | RAR4.0（中文版） | 试用版 |
| 3 | 文档处理软件 | Microsoft Office 2013（中文版） | 试用版 |
| 4 | PDF阅读器 | Adobe Reader X1 11 | 试用版 |
| 5 | 调试工具 | Loadrunner | 试用版 |
| 6 | 截图工具 | FScapture6.5 | 免费 |
| 7 | 开发工具 | Eclipse | 免费 |
| 8 | 开发工具 | JDK8 | 免费 |

竞赛项目使用的器材与技术平台

1.个人计算机

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **类别** | **设备** | **厂商** | **配置要求** | **数量** |
| 1 | 硬件 | 个人计算机 | 国产 | 操作系统：Windows 7或更新版本  处理器：2.2GHz 以上  内存：4GB以上  硬盘：500GB以上  外设：U口不少于4个，自带串口用于连接调试线缆  网卡：有限千兆以太网1个，无线网络适配器1个  显示器：分辨率1024x768像素或以上 | 3台 |

2.服务器

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **类别** | **设备** | **厂商** | **配置要求** | **数量** |
| 1 | 硬件 | 个人计算机 | 国产 | 操作系统：Windows 7或更新版本  处理器：2.2GHz 以上  内存：4GB以上  硬盘：500GB以上  外设：U口不少于4个，自带串口用于连接调试线缆  网卡：有限千兆以太网1个，无线网络适配器1个  显示器：分辨率1024x768像素或以上 | 1台 |

**七、竞赛内容**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **考试模块** | **考查点** | **分值** | **描述** | **权重** |
| 墨盒测试 | 制订测试方案 | 30 |  | 60% |
| 测试用例设计 | 40 | 根据系统需求分析书，书写测试用例 |
| 测试报告 | 30 | 根据测试结果书写测试报告 |
| 白盒测试 | 条件覆盖测试用例设计 | 25 | 对指定的代码，按条件覆盖测试方式进行用例设计 | 40% |
| 语句覆盖测试用例设计 | 25 | 对指定的代码，按语句覆盖测试方式进行用例设计 |
| 判定覆盖测试用例设计 | 25 | 对指定的代码，按判定覆盖测试方式进行用例设计 |
| 基本路径测试用例设计 | 25 | 对指定的代码，按基本路径覆盖测试方式进行用例设计 |
| 总计 | | 200 | 合计 | 100% |

**八、奖项设定**

大赛结束后，组委会在核准无误后向学校报送参赛选手的成绩。具体奖项由学校统一安排实施。本次竞赛拟按照参赛队数量的10%设立一等奖，20%设立二等奖，30%设立三等奖。

**九、申诉与仲裁**

（一）申诉

1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判，以及对工作人员的违规行为等，均可向竞赛裁判委员会提出申诉。

2.申诉应在竞赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向赛项裁判委员会递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3.竞赛裁判委员会收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，6小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁委会的处理结果的，可向大赛高职组赛事仲裁工作组提出复议申请。

（二）仲裁

1.裁判委员会设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2.仲裁工作组的裁决为最终裁决，参赛队不得因对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。