Эрик наконец навестил меня в 11:00.

"Они разобрались с твоей авторизацией на сервере. Поздравляю, теперь ты можешь записывать баги."

"Как раз вовремя."

Он подошёл к моему компьютеру и сел за него так, словно это было его собственное место.

Я сказал Лили подождать на диване, пока я буду с Эриком за компьютером. После того как я вставил свою серебряную карточку и быстро вбил дату своего рождения в качестве пароля - появился рабочий стол.

"Ну, вот."

Эрик направил курсор мыши к иконке в виде руки робота и запустил приложение.

"У тебя тут две важные закладки. Задачи и Баги."

Курсор покружился над двумя табличками, объясняя их порядок.

"В Задачах, ты найдёшь назначенные тебе задачи, и задачи, которые ты назначил другим. В Багах, ты найдёшь все баги, которые ты обнаружил."

Я кивнул, что понял его слова.

У меня пока что не было открытых задач, так как у меня пока нет "настоящего" босса, который бы мне их назначил. В будущем это, вероятно, будет что-то вроде "проверь это" и "проверь то".

Проигнорировав закладку с "Заданиями", Эрик открыл "Баги". Хоть он и выглядел спокойным внешне, я чувствовал спешку в движении его рук; должно быть он спешил на совещание или что-то подобное.

"Я не очень знаком с интерфейсом открытия багов, так как я постоянно только получаю их. Но мы разберёмся."

Он щёлкнул по кнопке "Новый" и выскочило окошко. Оно содержало различные текстовые поля, "Заголовок" и "Описание" были самыми заметными.

"Вот, давай запишем что-нибудь и посмотрим что произойдёт.

Он пододвинул клавиатуру и мышь ко мне.

Вот оно.

Наконец-то я могу делать свою работу и заполонить систему баг-отчётами. Муахахаха!

Хотя, сейчас, сидя перед экраном под пристальным взглядом Эрика, я почувствовал пустоту в голове.

"Просто напиши что-нибудь, не важно насколько это незначительно."

Он пытался поторопить меня. Он определённо торопится, и я чувствую дискомфорт от того, что задерживаю его.

"Посмотрим... Есть что-то абсурдное в её весе, но в инструкции пользователя это было уже заявлено как известная проблема."

"Это наверняка уже не один раз было заявлено. Но не суть, ещё один отчёт никому не повредит."

Он безответственно улыбнулся, словно побуждая меня разыграть кого-нибудь.

"... разве это правильно? дублировать отчёты в системе?"

"Это уже детали."

Как парень, которого постоянно бомбардирую багами, я ожидал, что Эрик ненавидит дублирование багов всей душой. Это раздражает, когда ты пофиксишь баг, а кто-нибудь ошибочно заявляет, что он всё ещё там.

Но если у него с этим нет проблем, то и у меня нет.

Я хотел написать "Абсурдный Вес Ребёнка!!!!" в качестве заголовка бага, но важно соблюдать деловое поведение, даже если это и скучно.

Поэтому я решил написать "Излишний вес для Модели Ребёнка". В графе описания я резюмировал проблему просто и объективно. Впрочем, писать особо не о чём было, она просто слишком чертовки тяжёлая.

"Как думаешь, что мне нужно написать тут?"

Я указал на графу "Как воспроизвести". Назначение этой графы вполне понятно, мне нужно детально описать как воспроизвести баг. Но в этом случае...

"Просто заставь их поднять её, хе-хе."

Эрик пожал плечами и хихикнул.

"Ага... пожалуй это единственный способ понять это."

Прошептал я, вспоминая мою первую попытку поднять Лили с постели, следуя инструкции Эрика.

С графой "Как воспроизвести" было покончено, далее шли "Ожидаемое поведение" и "Фактическое поведение", которые было легко заполнить.

Ожидаемое: Лёгкая как пёрышко.

Фактическое: Тяжёлая как танк.

Конечно же, обе фразы были записаны в форму более элегантным и деловым языком.

Далее, я навёл курсор на выпадающий список "Продукт", чтобы выбрать тот продукт к которому относится баг. Это будет довольно сложно, найти Лили среди всех продуктов Аномалии... так я думал.

Как только я щёлкнул по списку, то у меня открылось только три предложения: "Модель Цундере-Чан", "Пульт Управления Цундере-Чан" и "Зарядная Станция Цундере-Чан". Рядом с

каждым названием был ещё и серийный код, но я их проигнорировал.

Эрик вкратце объяснил, что система фильтрует продукты Аномалии, которые имеют для меня значение. Это имеет смысл, потому что я не должен иметь возможность составлять баг-отчёты о продуктах, которые даже не видел.

Оставшиеся незаполненные поля были "Опасность" и "Приоритет"

"Полагаю, что ты знаешь их значение."

"Ага, хотя я также знаю, что их точное определение меняется в зависимости от рабочего места."

По крайней мере, так я прочитал когда загуглил перед собеседованием на работу всё, что касается QA. Зная это, я сказал ему как использовались эти поля на моей прежней работе.

"Опасность - это способ оценить насколько критичный баг для общего функционирования продукта, в то время как Приоритет говорит о том, насколько важно пофиксить баг в ближайшем будущем."

Из этого следует, что Опасность в большинстве случаев находится в тени Приоритета. Разработчики сначала фиксят то, что имеет самый высокий приоритет, даже если эти баги не критичные для общей функциональности.

"У нас то же самое. Так что пиши согласно твоему опыту."

Эрик кивнул, подтверждая моё объяснение.

"Приоритет мне тоже выставить? Разве это не должен решать кто-то выше меня по должности?"

"Да, в большинстве случаев старшие имеют последнее слово. Учитывая твои записи скорее как 'совет'."

В случае Опасности, просчёт в дизайне веса Лили не является большой помехой для систему. Большая тяжесть не ломает программы, не способствует зависанию, потере данных или чему-нибудь столь же критичному.

Поэтому я выставил Опасность на 4. Это было самое больше число в этом меню, которое означало САМУЮ малую возможность.

В качестве Приоритета я выставил Приоритет 1 - "критический" приоритет.

Хоть вес Лили и не влиял на технические ошибки и её функционировании, он был связан с разочарованием и сложностями среди клиентов. Следовательно - это имеет критическую важность в плане деловой ценности.

Закончив с этим, остался последний логический шаг - назначить баг кому-нибудь из разработчиков. Всё-таки кто-то же должен этим заняться.

Однако, я не мог найти для этого поля.

"А разве мне не нужно его кому-то назначить?"

"А ты знаешь кому он должен предназначаться?"

"Не особо..."

"Как и я."

Эрик пожал плечами и беззаботно улыбнулся.

"И что тогда? Я просто оставлю висеть этот баг в воздухе?"

"Не беспокойся об этой части, всё само образуется."

"Ну, раз ты так говоришь..."

Всё ещё пребывая в сомнениях я навёл курсор на кнопку "Подтвердить" и повернулся к Эрику. Он утвердительно кивнул и я нажал кнопку.

После короткой загрузки, форма подачи отчёта исчезла. Небольшое сообщение появилось внизу экрана: "Успешно отправлено."

"Тут ты можешь видеть баги, которые с тобой связаны."

Эрик ткнул в левый край экрана.

"Текущий статус багов тут."

Он указал на слово "В очереди".

"В очереди..? Куда?"

"Всё, что ты отправляешь будет проходить через Уборщика, так что сейчас он в очереди на проверку."

"Уборщика...?"

"Ох, точно. Я забыл что это есть только в Аномалии."

Он почесал голову с неловкой улыбкой. Как всегда, он легко забывает о важных деталях.

"Компания очень большая и её продукты очень сложные, поэтому Аномалия решила использовать свои возможности, чтобы создать сортирующий ИИ - Уборщика. Он проверяет каждую задачу и баг, направленную на сервер и анализирует их."

Это довольно революционно; не думаю, что в настоящее время такая технология существует где-либо ещё.

"Уборщик сам находит нужного человека, которому назначить баг, и отправляющему даже не нужно и пальцем шевелить для этого. Он так же знает как находить дубликаты одного и того же бага, чтобы отклонять их."

Это объясняло почему Эрик так не беспокоился об открытии бага, который уже точно существует. Система просто уберёт этот отчёт как дубликат!

... постой, неужели это значит, что все мои усилия, которые я вложил в этот отчёт -

бесполезны? Эрик! Ты тролль!!

"Когда баг исправлен и закрыт, Уборщик превращает это в задание и отправляет в соответствующий отдел QA на проверку."

Если это работает так, как он описывает, но эта технология спасает от множества проблем и QA и разработчиков.

"Теперь ты знаешь всё, что тебе нужно, всё остальное зависит от тебя.!

Эрик вскочил и направился к выходу. Я тоже встал и последовал за ним наружу.

"Оставшуюся часть дня я буду очень занят. Скорее всего мы встретимся только на следующей неделе."

"Ох, верно..."

Уже пятница, и это значит, что скоро выходные.

"Что касается сегодня, попробуй отправить несколько багов на сервер, посмотри как будет реагировать Уборщик."

"Есть что-то конкретное, что я должен протестировать?"

"Меня уже завалили подтверждёнными багами, так что мне нужно выпустить сегодня новую версию билда. Мне бы не хотелось добавлять себе проблем на головоу."

"Ага, я понял."

Мы разошлись и Эрик отправился в свой офис. Я вернулся в свой кабинет и воспользовался карточкой, чтобы закрыть за собой дверь.

Он сказала, что будет сегодня слишком занят, чтобы зайти ещё раз. Что означает... что я могу спокойно доставать Лего для Лили!

http://tl.rulate.ru/book/2547/61832