



---

## Kasper Hanselman De speelse geest slaat alles stuk (Lucebert)

### **Samenvatting:**

*Whitebox tests worden (weer) steeds noodzakelijker:*

In Nederland zijn wij de afgelopen jaren vooral bezig geweest met functionele testmethoden (zoals o.a. TMap, Testframe) en performance tests. Terwijl relatief weinig aandacht is besteed aan whitebox tests buiten de systeemtests. Door steeds verdere integratie van diensten, en het beschikbaar stellen via (inter)netwerken worden whitebox tests weer belangrijker.

*Creativiteit als aanleiding voor testen:*

Gebruikers op zowel beheersniveau als eindgebruikers worden steeds creatiever in het aan elkaar knopen van verschillende toepassingen en technologieën. Dit levert extra risico's op die niet worden afgevangen in systeemtests of functionele tests. Kwaadwillenden worden steeds creatiever in het aanvallen van systemen, ook hier is testen op whitebox niveau steeds belangrijker.

*Creativiteit tijdens het testen:*

Door deze ontwikkelingen wordt creativiteit tijdens het testen weer steeds belangrijker. Testen of kwetsbaarheden in een software keten wel afgevangen zijn valt niet makkelijk te vangen in een methodiek. Kennis van de verschillende Operating Systems, netwerk architectuur, software beveiliging en secure programming zijn belangrijker dan het volgen van checklists.

*Creativiteit tijdens beheersen van het testproces:*

Deze nadruk op creativiteit betekent niet dat het proces ongecontroleerd kan verlopen. Creativiteit is daarentegen ook geboden tijdens testplanning en testmanagement. Gebruik de project management technieken die voor de specifieke situatie toepasselijk zijn.

### **Biografie:**

Kasper Hanselman is ruim 10 jaar werkzaam als tester, testmanager en testconsultant met opdrachten bij bedrijven als Rabobank, Philips, KPN, Shell en verschillende overheidsinstellingen. Gedurende deze 10 jaar heeft hij vastgehouden aan het credo "De speelse geest slaat alles stuk".

# De speelse geest slaat alles stuk - Lucebert

- Kasper Hanselman  
Sr. Testmanager LivingIT

## Agenda

- Inleiding
- Creativiteit als aanleiding voor testen
- Creativiteit tijdens het testen
- Creativiteit beheersen, managen van het testproces
- Vragen en discussie

## Inleiding

- Testen is een vak
  - Methodieken
    - TMap
    - Testframe
    - RUP/BPV/etc.
  - Vooral functioneel, op functionele risico's gebaseerd
    - White box tests tijdens ontwikkelen
    - Vaak door ontwikkelaars
  - Performance- en stresstest
    - Gebaseerd op beschikbaarheid
- De omgeving verandert
  - het vak moet mee veranderen

## Inleiding

The screenshot shows a news article on a website. The main headline is "Gehackte Microsoft-site toont kind met Arabische vlag" (Hacked Microsoft site shows child with Arab flag). The article text is partially visible, mentioning a "hack" and a "child". There are also some images and a "Webwereld" logo at the bottom.

## Creativiteit als aanleiding

- Creativiteit van ontwikkelaars
- Creativiteit van beheerders
- Creativiteit van gebruikers
- Creativiteit van kwaadwillenden
- Tussenstand

## Creativiteit als aanleiding - Ontwikkelaars

- Gebruik bestaande functies
- Gegevensuitwisseling
- Cross platform technology
- SOA

### Creativiteit als aanleiding - Beheerders

- Toekennen rechten
- Netwerken aan elkaar knopen
- Firewall en virusscan instellingen
- Inrichten intranet

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 7

### Creativiteit als aanleiding - Gebruikers

- Memory sticks
- Internet / downloaden
- Gegevens en bestandsuitwisseling
- Gebruik Administrator account

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 8

### Creativiteit als aanleiding - Kwaadwillenden

- Disgruntled employee
- Cross platform technology / kwetsbaarheden
- Kwetsbaarheden op applicatieniveau
- Social engineering
- Organisatiegraad

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 9

### Tussenstand

- Omgeving steeds creatiever
- Standaard praktijk testen?

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 10

### Creativiteit tijdens het testen

- Aanpak
- Besturingssystemen en omgevingen
- Architectuur en beveiliging
- Secure programming

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 11

### Creativiteit tijdens testen - Aanpak

- Functioneel testen is nodig maar niet genoeg
- Risicobeheersing en destructief testen
- Testen is een vak
  - Maar: Een vak als controleur - handhaving?
  - Of: Een vak als demolition expert - destructief?

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingittestnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 12

## Creativiteit tijdens testen - Besturingssystemen en omgevingen

- Verschillende (virtuele) omgevingen
- Kwetsbaarheden
  - OS
  - Netwerk / omgeving
- Cross platform kwetsbaarheden

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 13

## Creativiteit tijdens testen - Architectuur en beveiliging

- Gegevensuitwisseling
- Interfaces
  - Human
  - API
  - IO
- Risico's
  - XML
  - SQL injecties
  - standaard accounts

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 14

## Creativiteit tijdens testen - Secure programming

- Platforms
- Talen
- Foutcodes
- Databeveiliging

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 15

## Tussenstand

- Creativiteit in wat je test
- Creativiteit in hoe je test
  - Functioneel, risico gebaseerd testen blijft nodig

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 16

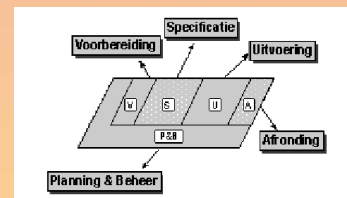
## Beheersen van creativiteit - Testmanagement

- Testmanagement
  - TMap
  - V-model
  - DMAIC
- Project Management - PRINCE2
- Toepassen

8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 17

## Beheersen van creativiteit - Testmanagement

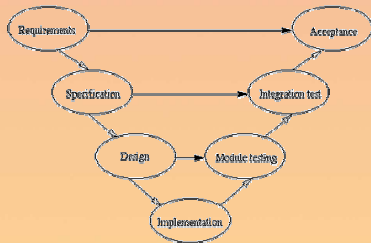
- TMap - faseringsmodel



8/22/2005 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 18

## Beheersen van creativiteit - Testmanagement

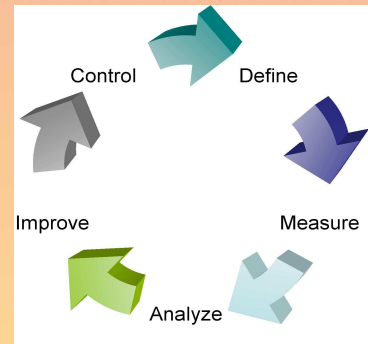
### • V-Model



8/22/2023 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 19

## Beheersen van creativiteit - Testmanagement

### • DMAIC

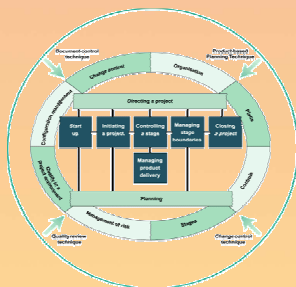


8/22/2023 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 20

## Beheersen van creativiteit - Testen en PRINCE2

### • Testen valt onder

- Quality
- Risk



8/22/2023 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 21

## Beheersen van creativiteit - Testmanagement - Toepassen

- Sluit aan bij fasering vanuit projectmanagement
  - Communiceer in voor projectmanager begrijpelijke taal
  - Vertaal naar ontwikkel- en testfasering
- Gebruik risico analyse
- Timeboxing
- Omgaan met wijzigingen

8/22/2023 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 22

## De Speelse Geest Slaat Alles Stuk

- Discussie?
- Vragen?

8/22/2023 on kasper (kasper)\livingit\testnet\De speelse geest slaat alles stuk.odpage 23