

Begriffslexikon

Version:	1.5
Verfasser:	Daniel Beck, Mark Silberberger
erstellt am:	22.02.2007
letzte Änderung:	22.03.2007

Versionsgeschichte des Dokuments

22.03.2007 – Version 1.5 Definition folgender Begriffe: Bibliothek, Blatt, Knoten, Look & Feel, Menüeintrag.

16.03.2007 – Version 1.4 Korrekturen anhand des Spezifikationsreviews:
Änderung von →Auswertung, →Betriebsmodus, →Einfachauswahl, →Mehrfachauswahl, →Ist-Resultat, →Soll-Resultat, sowie Ausbesserungen von Schreibfehlern.

08.03.2007 – Version 1.3 Definition folgender Begriffe: Arbeitsplatzkonfiguration, Button, Fenstermenü, Hyperlink, In-Place-Editor, Phasenliste, Sequenznummer, Über-Fenster.
Umbenennung folgender Begriffe: Testauswertung →Auswertung, Testdurchführung →Durchführung, Testverwaltung →Verwaltung, Testvorbereitung →Vorbereitung.

07.03.2007 – Version 1.2 Definition folgender Begriffe: Arbeitsdatei, Assistent, Baum, Baumhierarchie, Benutzerverwaltungsdialog, Benutzerverzeichnis, Betriebsmodus, Checkbox, Dateidialog, Dialogfenster, Drag & Drop, Geschwister, ID, Inhaltsbereich, Kind, Kontextmenü, Meldung, Menüleiste, Modus, Modusleiste, Objekt, Programmdatei, Programmmodus, Projekt, Projektdaten, Prüfling, Radiobutton, Startbildschirm, Startmenü, Testdurchführungsassistent, Testphase, Testreihe, Vater.

23.02.2007 – Version 1.1 Definition folgender Begriffe korrigiert: Speichern, Export, Import, Laden.

aktiv siehe →Benutzeraktivität.

Anwender Benutzer des Programms. Siehe →Tester, →Testverwalter und →Testauswerter.

Arbeitsdatei Datei, in der beim →Speichern alle →Projektdaten abgelegt werden, um das Programm beim nächsten Start durch →Laden der Arbeitsdatei wieder in denselben Zustand zu versetzen.

Arbeitsplatzkonfiguration Sonstige Programmeinstellungen, die in einer nicht vom Benutzer festlegbaren Datei abgelegt werden.

Assistent Ein Assistent ist ein im Softwarebereich häufig eingesetztes Mittel, um den →Anwender benutzerfreundlich durch in Einzelschritte zerlegbare Eingabefolgen zu führen. Der Assistent bietet dem →Anwender dabei in jedem Schritt eine erklärende Hilfestellung an.

Aufwand Zeitdauer für die Durchführung eines →Tests. Angegeben als geschätzte Prognose bei der →Testerstellung oder Angabe durch den →Tester bei der →Durchführung.

Auswertung Modus für die Analyse der bei →Durchführungen entstandenen →Testprotokolle durch den →Testauswerter. Hier kann der Testauswerter die Protokolle als PDF exportieren.

Autor Bei der →Testerstellung oder →Verwaltung in einer →Testsequenz angegebener →Testverwalter. Dieser ist als Ersteller und Kontaktperson anzusehen.

Baum Ein Baum ist in diesem Zusammenhang ein Standardsteuerelement, das Objekte (bspw. →Testsequenzen oder →Testfälle) in einer Baumstruktur anzeigt.

Baumhierarchie siehe →Baum.

Benutzer siehe →Anwender.

Benutzeraktivität Eigenschaft eines in den →Stammdaten angelegten →Benutzers, die angibt, ob dieser als →Testersteller oder →Tester bei der Durchführung der jeweils zugehörigen Aufgaben angegeben werden kann.

Benutzerverwaltung Bietet die Möglichkeit die dem Programm bekannten →Benutzer zu verwalten (enthält u.A. das →Benutzerverzeichnis).

Benutzerverwaltungsdialog Fenster, in dem die →Benutzerverwaltung angezeigt wird.

Benutzerverzeichnis Liste aller dem Programm bekannten →Benutzer.

Betriebsmodus Das zu entwickelnde Programm besitzt drei Betriebsmodi: →Verwaltung, →Durchführung und →Auswertung. Der aktuelle Betriebsmodus bestimmt den Inhalt des Hauptfensters des Programms.

Bibliothek Eine Bibliothek ist in diesem Zusammenhang eine Menge von zusammenhängenden Programmkomponenten, wie bspw. iText.

Blatt Ein Blatt ist ein Element in einem \rightarrow Baum, das keine Kinder besitzt.

Button (dt. Schaltfläche) Ein Standardsteuerelement, das vom \rightarrow Benutzer angeklickt werden kann. Daraufhin wird üblicherweise eine Aktion vom Programm ausgeführt.

Checkbox Eine Checkbox ist ein Standardsteuerelement, das der \rightarrow Benutzer per Mausklick aktivieren bzw. deaktivieren kann.

Dateidialog Ein Fenster, das dem \rightarrow Benutzer die Möglichkeit bietet, einen Pfad im Dateisystem zu wählen. Datei-Speichern- bzw. Datei-Laden-Dialoge sind typische Dateidialoge.

Dialogfenster Ein Fenster, das durch den aktuellen Vorgang geöffnet wird und dem \rightarrow Benutzer eine Frage stellt und hierfür passende Antwortmöglichkeit in Form von Buttons bereitstellt. Typischerweise sind dies Entscheidungen der Form Ja/Nein oder OK/Abbrechen.

Drag & Drop Drag & Drop bezeichnet die Aktion, bei der der \rightarrow Anwender ein auf dem Bildschirm sichtbares Element mit der Maus anklickt, die Maustaste gedrückt hält, das gewählte Objekt an eine andere Position zieht und die Maustaste dann loslässt.

Durchführung 1. Durchführung aller \rightarrow Handlungsanweisungen einer oder mehreren \rightarrow Testsequenzen in vorgegebener Reihenfolge, sowie Erfassung der beobachteten \rightarrow Ist-Resultate. Die Durchführung endet mit \rightarrow Testabbruch oder mit Erfassung des \rightarrow Ist-Ergebnisses des letzten in der \rightarrow Testsequenz enthaltenen \rightarrow Testfalls sowie Speicherung der erfassten Ergebnisse als \rightarrow Testprotokoll. **2.** Programmbestandteile, die den \rightarrow Tester bei der Durchführung (1) unterstützen bzw diese erst ermöglichen.

Einfachauswahl Ist in einem \rightarrow Baum oder in einer Tabelle genau ein angezeigtes Element selektiert, so spricht man von Einfachauswahl.

Export Ablegen bestimmter, vom \rightarrow Benutzer auszuwählender \rightarrow Projektdaten (nur Testsequenzen und Testfälle) mit dem Zweck der Datensicherung oder der Bereitstellung dieser Daten für die Verwendung an anderen Computern.

falsch negativ Negativer Test, dessen Ergebnis sich als falsch herausgestellt hat. Fehler sind vorhanden.

falsch positiv Positiver Test, dessen Fehler nach der \rightarrow Auswertung allerdings nicht im Testobjekt, sondern in der \rightarrow Durchführung oder \rightarrow Testerstellung begründet liegen.

Fenstermenü siehe \rightarrow Menüleiste.

Geschwister Zwei Elemente in der \rightarrow Baumhierarchie mit demselben \rightarrow Vater werden Geschwister genannt.

Handlungsanweisung Klar definierte und reproduzierbare Angaben, die der \rightarrow Tester bei einem \rightarrow Testfall befolgen muss.

Hyperlink Das Aussehen eines Hyperlinks ähnelt dem von normalem Text, jedoch sind Hyperlinks üblicherweise farblich hervorgehoben und unterstrichen. Zudem ändert sich der Mauszeiger, wenn er sich auf einem Hyperlink befindet. Ein Klick auf einen Hyperlink führt eine Aktion aus.

ID Ganzzahliger Zahlenwert, der \rightarrow Testsequenzen, \rightarrow Testfälle sowie \rightarrow Testprotokolle eindeutig identifiziert. Keine zwei Objekte können dieselbe ID besitzen.

Import Einbinden von in einer XML-Datei abgelegter \rightarrow Testdaten in die \rightarrow Baumhierarchie.

In-Place-Editor Ein Eingabefeld, mit dessen Hilfe der \rightarrow Benutzer Werte direkt in einer Tabelle o.Ä. verändern kann (im Gegensatz zur Bearbeitung der Werte in einem gesonderten Fenster).

inaktiv siehe \rightarrow Benutzeraktivität.

Inhaltsbereich Der Inhaltsbereich nimmt den größten Teil des Programmfensters ein. Dort werden Details zu den vom Benutzer ausgewählten Elementen angezeigt und z.T. die Möglichkeit zur Bearbeitung dieser Daten bereitgestellt.

Ist-Resultat Vom \rightarrow Tester bei der \rightarrow Durchführung wahrgenommene Reaktion des Prüflings. (Ausgabe oder Zustandsänderung).

Kind Bezeichnet ein in der \rightarrow Baumhierarchie untergeordnetes Element (in diesem Zusammenhang können dies \rightarrow Testsequenzen, \rightarrow Testfälle oder \rightarrow Testprotokolle sein).

Knoten Ein Knoten ist ein Element in einem \rightarrow Baum.

Kontextmenü Das Kontextmenü bietet dem \rightarrow Anwender Aktionen an, die vom aktuell selektierten Element abhängen. Gewöhnlicherweise wird das Kontextmenü durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf ein Element hervorgerufen.

Look & Feel Java Swing bietet die Möglichkeit, viele verschiedene Designs für die Darstellung der graphischen Benutzeroberfläche zu verwenden. Diese Designs werden *Look & Feel* genannt. Für die weit verbreiteten Betriebssystem existieren Look & Feels, die dem nativen Design ähneln.

Mehrfachauswahl Ist in einem \rightarrow Baum oder in einer Tabelle mehr als ein angezeigtes Element selektiert, so spricht man von Mehrfachauswahl.

Meldung Meldungen werden angezeigt, um den \rightarrow Benutzer über besondere Ereignisse (bspw. Fehler) in Kenntnis zu setzen und können vom Anwender nur bestätigt werden.

Menüeintrag Ein Menüeintrag ist ein Eintrag in der \rightarrow Menüleiste. Er kann vom \rightarrow Anwender angeklickt werden, woraufhin das Programm üblicherweise eine Aktion ausführt.

Menüleiste Ein Standardsteuerelement, das sich in nahezu jedem Softwaresystem findet. Die Menüleiste befindet sich üblicherweise am oberen Rand des Programmfensters und bietet zentrale, teilweise kontextabhängige Aktionen an.

Modus siehe \rightarrow Betriebsmodus.

Modusleiste Diese besteht aus drei nebeneinander angeordneten Schaltflächen, mit denen sich der aktuelle Betriebsmodus des Programms festlegen lässt.

Negativer Test siehe →Test negativ.

Objekt Element der Menge aller Testdaten.

PDF Plattformübergreifendes Dateiformat für Dokumente, das 1993 von Adobe Systems veröffentlicht wurde. Zur Erstellung wird die Java-Bibliothek iText verwendet.

Phasenliste Liste aller Testphasen.

Positiver Test siehe →Test positiv

Priorität Auf einer vom Programm vorgegebenen Skala die Angabe der relativen Wichtigkeit eines →Testfalls. Die Werte gehen von **A** (sehr wichtig) bis **E** (sehr unwichtig).

Programmdaten Dies sind die Einstellungen des Programms, die nicht projektspezifisch sind.

Programmmodus siehe →Betriebsmodus.

Projekt Ein Projekt entspricht einer →Arbeitsdatei.

Projektdaten In einer →Arbeitsdatei abgelegte Daten. Dies sind →Benutzer, →Testfälle, →Testsequenzen und →Testprotokolle

Prüfling Das Softwaresystem, welches mit dem zu entwickelnden Programm getestet werden soll.

Radiobutton Radiobuttons sind Standardsteuerelemente und treten für gewöhnlich in Gruppen auf. Es kann immer nur ein Radiobutton einer solchen Gruppe aktiviert sein. Wird ein anderer Radiobutton in derselben Gruppe (per Mausklick) aktiviert, so wird der bisher aktive Radiobutton deaktiviert.

Sequenznummer Eine im Testprotokoll automatisch zugewiesene, fortlaufende Nummer, die die Reihenfolge der Testfälle in der Durchführung einer Testsequenz widerspiegelt.

Soll-Resultat Vom →Testersteller erwartetes Ergebnis eines →Testfalls. Hierzu gehören Ausgaben des Testobjekt sowie weitere Nachbedingungen.

Speichern Ablegen aller zu einem bestimmten Zeitpunkt zum Programm gehörigen Daten im Dateisystem mit dem Zweck des erneuten Ladens beim folgenden Programmstart.

Stammdaten Verzeichnis aller dem Programm bekannten →Anwender, die als →Autoren oder Tester bei →Erstellung oder →Durchführung eingetragen werden können. Hierbei wird nicht zwischen verschiedenen Rollen unterschieden.

Startmenü Synonym für Startbildschirm.

Test siehe →Testsequenz.

Testabbruch Beendigung der →Durchführung aufgrund eines Problems, wegen dem die →Durchführung nicht fortgesetzt werden kann. Die bisher gesammelten Ergebnisse werden gespeichert und das →Testprotokoll mit dem Zusatz *Abbruch* versehen.

Testauswerter Anwender, dessen Aufgabe die Auswertung und Analyse der bei
→Durchführungen entstandenen →Testprotokolle ist.

Testdurchführungsassistent Dies ist ein →Assistent, der den →Tester durch die →Durchführung leitet.

Tester →Anwender, der →Tests durchführt (siehe →Durchführung).

Testersteller siehe →Testverwalter.

Testerstellung siehe →Verwaltung.

Testfall Elementare Einheit, die der Überprüfung einer Eigenschaft eines Testobjekts dient. Zu einem →Testfall gehören die →Vorbedingungen, die vom →Tester durchzuführenden Handlungen (→Handlungsanweisungen), das →Soll-Resultat, sowie ggf. Prüfanweisungen als Hilfestellung für den →Tester.

Testfallergebnis Vom →Tester festgestelltes Ergebnis eines einzelnen →Testfalls.
Hier wird unterschieden zwischen:

- "Test OK" (Soll-Resultat entspricht Ist-Resultat)
- "Test OK mit Anmerkung" (Soll-Resultat entspricht Ist-Resultat, jedoch hält der Tester eine Anmerkung im →Testprotokoll für notwendig)
- "Test nicht OK" (ein Fehler oder unvorhergesehenes Ereignis ist eingetreten).

Testphase Im →Testdurchführungsassistent angezeigter Bildschirm (bspw. Testfallabschluss).

Testprotokoll Ergebnis einer →Durchführung. Das →Testprotokoll enthält die vom →Tester eingetragenen Informationen (u.a. →Ist-Resultate), sowie die zugehörige →Testsequenz (u.a. mit →Soll-Resultaten).

Testreihe →Testsequenz

Testsequenz Geordnete Folge von logisch zusammengehörigen →Testfällen und →Testsequenzen, die hintereinander ausgeführt werden sollen.

Testverwalter →Anwender, dessen Aufgabe die Erstellung und Verwaltung aller →Testfälle und →Testsequenzen in der Anwendung ist. Vgl. →Testauswerter.

Test negativ Eine →Durchführung, bei der keine Abweichungen der →Ist-Resultate von den →Soll-Resultaten festgestellt wird.

Test nicht OK siehe →Testfallergebnis.

Test OK siehe →Testfallergebnis.

Test OK mit Anmerkung siehe →Testfallergebnis.

Test positiv Eine →Durchführung, bei der eine Abweichungen der →Ist-Resultate von den →Soll-Resultaten festgestellt wird.

Über-Fenster Ein Fenster, das folgende Informationen enthält: Programmname und -version, zugehöriges Veröffentlichungsdatum, Namen der Entwickler, Verweis auf Projektwebsite.

Unit-Test Automatischer \rightarrow Test, der speziell atomare Programmbestandteile (z.B. eine Klasse) auf korrekte Funktion prüft.

Vater Bezeichnet das in der \rightarrow Baumhierarchie übergeordnete Element (in diesem Zusammenhang ist dies stets eine Testsequenz).

Verwaltung Anlegen und bearbeiten von \rightarrow Testsequenzen und \rightarrow Testfällen durch den \rightarrow Testverwalter.

Vorbedingungen Programmzustand, der vor Ausführung der \rightarrow Handlungsanweisungen eines \rightarrow Testfalls vom \rightarrow Tester gewährleistet sein muss.

Vorbereitung siehe \rightarrow Verwaltung.

XML-Export \rightarrow Export in ein XML-Format.