

3. Übungsblatt zu Software Qualität

Michel Meyer, Manuel Schwarz

8. November 2012

Aufgabe 3.1

(a)

- **Testfall 1:** zu wenig Geld eingeworfen, min. 1x Geld nachwerfen, Getränk wählen, evtl. Rückgeld erhalten
- **Testfall 2:** zu wenig Geld eingeworfen, Geldrückgabehebel ziehen
- **Testfall 3:** genug Geld eingeworfen, Geldrückgabehebel ziehen

(b)

Zustände

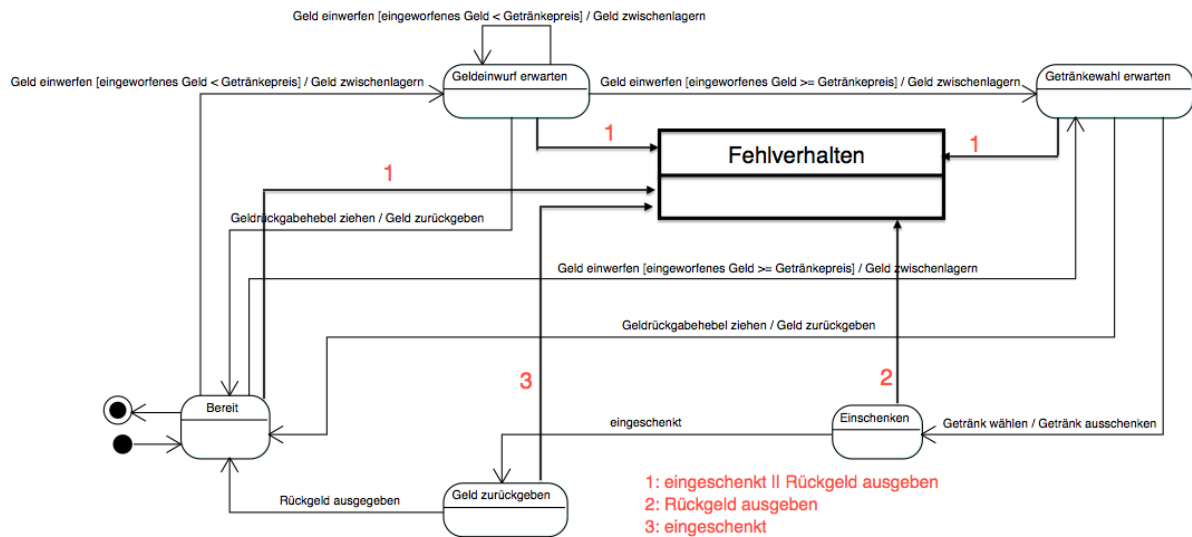
- **1:** Bereit
- **2:** Geldeinwurf erwarten
- **3:** Getränkeauswahl erwarten
- **4:** Einschenken
- **5:** Geld zurückgeben
- **6:** Fehlverhalten

Aktionen

- **1:** Geld zwischenlagern
- **2:** Geld zurückgeben
- **3:** Getränk ausschenken

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Geld einwerfen [Geld < Preis]	2 / 1	2 / 1	3 /	4 /	5 /	6 /
Geld einwerfen [Geld ≥ Preis]	3 / 1	3 / 1	3 / 1	4 / 1	5 /	6 /
Geldrückgabehebel ziehen	1 /	1 / 2	1 / 2	4 /	5 /	6 /
Getränk wählen	1 /	2 /	4 / 3	4 /	5 /	6 /
eingeschenkt	6 /	6 /	6 /	5 /	6 /	6 /
Rückgeld ausgeben	6 /	6 /	6 /	6 /	1 / 2	6 /

(c)



Aufgabe 3.3

Wird zur Repräsentation der Fliesenarten eine JAVA-Aufzählung (**enum**) genutzt, so können Testfälle mit Fliesen aus einem anderen Material als dort definiert sind direkt weggelassen werden, da der Test schon im Vorfeld nicht kompilieren würde.

Ein solcher Mechanismus wird in der Qualitätssicherung auch als implizite Qualitätssicherungsmaßnahme bezeichnet.