# Teststrategi

## Scope og overblik

Enhver virksomhed, som udvikler software, bør have et teststrategidokument, som beskriver den generelle tilgang til test af de projekter, som virksomheden arbejder på. Derudover laves der en testplan per projekt, hvor der meget specifikt redegøres for, hvad, hvor, hvornår, hvordan, hvem og hvorfor der skal testes. Her redegøres der for de generelle retningslinjer, men tager udgangspunkt i dette projekt. Argumentet er, at siden dette projekt er virksomhedens første og eneste indtil videre, giver det ikke mening at oprette de generelle retningslinjer for test, for derefter ikke at følge dem i planen. Samtidig har virksomheden lille erfaring og der forventes derfor at komme ændringer efter behov.

Dette dokument er beregnet til benyttelse af softwareudviklerne i virksomheden, som skal stå for testen.

## Tilgang til test

Når testforløbet påbegyndes, skal det besluttes, hvilke måder der testes på. Da virksomheden kan være meget alsidig ift. de spil, som kan udvikles, kan de fleste former for test være relevante. Selvom der er mulighed for at tage både unit test og integrationstest i brug, er der valgt at lægge tungt fokus på spiltest og brugertest, da disse prioriteres højst, hvor spiltest står i stedet for integrationstest. Derudover er der ikke stort behov for unit test, integrationstest mv., da spiloplevelsen er fokuspunktet for projektet. Samtidig er den tekniske kompleksitet ikke høj nok til at retfærdiggøre de ressourcer, som skal bruges på at gennemføre dem. I spiltest bliver spillet testet som hele for at sikre kvalitativ funktionalitet, hvor hver enkelt feature spilles igennem og afprøves. I brugertest gives produktet til brugeren for at få direkte feedback fra den målgruppe, man forsøger at ramme. Brugertest kan forekomme på forskellige måder, hvor virksomhedens mål er at have et tæt samarbejde med få antal brugere, som er i tæt dialog med udviklerne.

Derudover er det nødvendigt at afsætte ressourcer til test af performance, da det er essentielt at produktet kan afvikles glidende på de forskellige mobile platforme. Dog er dette et område, som forsøges at tages højde for under udviklingen og ikke i et eventuelt testforløb efter udviklingsprocessen.

## Testmiljø

I denne virksomhed kommer testmiljøet til at variere alt efter projekttype, platform mv. Specielt i dette projekt, som er udviklet i Unity3D og udviklet til mobile platforme kommer testmiljøet til at bestå af Unity3D og de mobile enheder, som virksomheden forventer at udgive til. Et nærmere kig på de mobile platforme og enheder, som skal bruges, kan ses i ’reference til afsnit’. Sidst er det nødvendigt at opsætte Android Development Kit for forbindelsen imellem Unity3D og de Androidenheder, som tages i brug.

Igen er det de to udviklere i virksomheden, som er ansvarlig for opsætning, vedligeholdelse mv. af de relevante miljøer, og der skelnes ikke i adgangsniveau mellem udviklerne. Sikkerhed er heller ikke et fokuspunkt for dette projekt, da produktet ikke indeholder følsomme oplysninger eller der på andre måder kan gøres skade ved misbrug.

Sidst forventes der at bruges versionsstyring og backup i form af GitHub.

## Testværktøjer

De værktøjer, som bruges til performance test hænger tæt sammen med det enkelte projekt, og det er derfor svært at definere en overordnet liste over værktøjer, der skal bruges. I dette projekt bliver der kigget nærmere på de tekniske metoder frem for performanceværktøjer.

## Udgivelseskontrol

Udgivelseskontrol er i første omgang et simpelt mål for virksomheden, da der forventes at arbejde med den samme version igennem hele forløbet. Dette hænger naturligt sammen med virksomhedens størrelse og brugen af versionsstyring, som garanterer den nyeste version er i brug.

## Risikoanalyse

Dette projekt er et relativt risikofrit projekt, da virksomheden har investeret meget lidt i dette projekt. I dette projekt er det tekniske problemer, som udgør den største trussel. Dette er dog et punkt, hvor det er muligt at hente hjælp, da der ikke er tale om nyudvikling eller lignende.

## Godkendelse af test

Undervejs i testprocessen skal testresultaterne godkendes, om de er tolket rigtigt, samt om der er enighed omkring de næste skridt, der skal tages. Igen er det de to udviklere i virksomheden, som har ansvaret for dette.