

Del 1

Vad är en Teststrategi?

När vi snackar om teststrategi menar vi egentligen en gameplan för hur vi ska ta oss an all testning. Det är som en karta som visar vad vi ska göra, och den inkluderar allt från vilka mål vi har, till vilka risker vi kan stöta på.

Och en Testplan då?

Testplanen är lite mer som en dagbok där vi skriver ner alla detaljer: vilka tester vi ska köra, vem som ska göra vad, och när det ska ske. Det är vårt go-to-dokument under testfasen.

Bugghanteringsprocess

Om vi hittar en bugg (och vi kommer göra det, trust me), så har vi en process för hur vi hanterar det hela. Det börjar med att någon rapporterar felet, sen avgörs hur bråttom det är att fixa det, och slutligen ser vi till att lösa problemet och dubbelkolla att det verkligen är fixat.

HTSM och Testtekniker

När det kommer till Aesthetics, Entrancement och Operability så tycker jag att användartester och heuristisk utvärdering är vägen att gå. Varför? För att det handlar om hur användaren upplever produkten, och det är bäst att testa det direkt.

Del 2

Snål och Jåp – Inte det mest generösa företaget, va?

Här behöver vi en bugghanteringsprocess som är både snabb och smidig. Jag tänker att vi börjar med att rapportera buggen, låter Janne (han som kan allt, tydligen) avgöra hur akut det är, och sen fixar vi det. Lätt som en plätt!

Del 3

Prioriteringar för Snål och Jåp

1. **Fokusera på det viktiga:** Låt oss inte slösa tid på småsaker. Janne får hjälpa oss fokusera på det viktiga.
2. **Hitta rätt folk:** Vi behöver någon som kan testning och Janne för att fylla i luckorna.
3. **Automatisera:** Vi ska spara pengar, eller hur? Automatiserade tester it is!
4. **Riskhantering:** Janne får hjälpa oss sätta upp en lista på vad som kan gå fel.
5. **Klara mål:** Vi behöver veta exakt när vi är klara, och det gör vi genom att sätta upp tydliga kriterier.

Intressenter och deras roller

- **Testledare:** Håller i trådarna och ser till att allt går enligt planen.
- **Utvecklare:** Fixar buggar och kör enklare tester.
- **Janne:** Vår go-to-guy för allt vi inte vet. Han bestämmer vad som är viktigt och hjälper oss förstå systemet.

Mer om Bugghanteringsprocessen

När en bugg upptäcks fyller vi i en mall för att göra det lätt att förstå problemet. Janne prioriterar och utvecklarna fixar. Sen dubbelkollar vi att allt funkar som det ska. Janne ger det sista godkännandet och vi kan gå vidare. Det är viktigt att vara effektiva här, Snål och Jåp har inte tid eller pengar att slösa.

