Software Quality Concept

1. Identifizierung mind. zweier Qualitätsmerkmale inkl. Teilmerkmale:

* Benutzbarkeit: Der SpielerIn kann unser Spiel verstehen und wird somit nicht vom Spielspass abgehalten.
  + Verständlichkeit: Spielziel soll klar sein, Wirkungen der Auswahlmöglichkeiten sollen ersichtlich sein.
  + Erlernbarkeit: SpielerIn soll schnell ins Spiel reinkommen.
  + Bedienbarkeit: Die Auswahlmöglichkeiten sollen ersichtlich und leicht einzusetzen sein. (z.B. ein Knopfdruck)
* Zuverlässigkeit: Das Spiel soll nicht Unterbrochen werden.
  + Reife: Es sollen nur sehr gering Fehler auftreten.
  + Fehlertoleranz: Auftretende Fehler sollen das Spiel nicht weiter stören.
  + Wiederherstellbarkeit: Fehler soll gefunden und behoben werden können.
* Effizienz: Das Spiel soll reibungslos laufen.
  + Zeitverhalten: Schnelle Reaktion des Spiels auf die Handlungen der SpielerInnen
  + Verbrauchverhalten: kleine Beanspruchung Betriebsmittel

1. Definierung Qualitätsindikatoren, Qualitätsmass:

* Benutzbarkeit: System-/Abnahmetest des Spiels
* Zuverlässigkeit: 70% des Codes per Unittests testen
* Effizienz: Walkthrough/Anweisungsüberdeckungstest zur Überprüfung der Ressourcen der meist leistenden Klassen

1. Definierung Standards, die Qualitätsmerkmale mind. aufweisen sollen:

* Benutzbarkeit: Mind. nach dem lesen des Handbuchs soll das Spiel verständlich sein.
* Zuverlässigkeit: Spiel soll nicht beeinträchtigt werden/zum Absturz kommen
* Effizienz: Mögliche Verzögerungen sollen kaum merklich sein.

Qualitätsmass: Messbare Grösse die Rückschlüsse auf die Ausprägung bestimmter Qualitätsmerkmale gestattet.

Qualitätsindikator (Metrik / metrics): Sind ausgewiesene Eigenschaften eines Software-Produkts, die zu den Qualitätsmerkmalen in Beziehung gesetzt werden können (z.B. modularer Aufbau, Programmstruktur, etc.)