Software Quality Concept

1. Qualitätsmerkmale inkl. Teilmerkmale:

* 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:

* Zuverlässigkeit: 50% des Logic- Codes (keine set/get- Klassen oder andere per Unittests testen
* Effizienz: Anweisungsüberdeckungstest zur Überprüfung der Ressourcen der meist leistenden Klassen
* Unittests, Elementare Teile der Game Engine Testen, Messung der Zeit, Maximal Wert festlegen, JFrames

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

* 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.)