

Kursnamn: Testning

Klass:

Termin: HT 2019

PROJEKTUPPGIFT TESTNING

INLEDNING

Bakgrundsbeskrivning	Testning är en nödvändighet och värdefull del av utveckling när man bygger komplexa system. Avancerade program behöver testas för att garantera korrekt beteende.
Varför ska ni utföra detta arbete?	Denna uppgift kommer både ge erfarenhet om hur testning går till i praktiken.
Vad ska ni leverera?	Ni ska bygga en applikation. Under utvecklingen kommer ni applicera de testningsmetoder som beskrivs i kursen. Ni kommer också skriva en rapport där ni sammanfattar vad ni gjorde och hur det gick.

ER PROJEKTUPPGIFT

Vad ska ni göra?	<p>Gör ett Hänga-Gubben-spel.</p> <p>Den ska ha en "databas" med ord som kan dyka upp i spelet. Det bör vara en fil.</p> <p>Man presenteras med ett antal tomma rutor motsvarande bokstäver i ett ord som man ska gissa. Man kan gissa på en bokstav i taget, och när man gör det visas antingen alla ställen där den bokstaven finns i ordet, eller (om bokstaven inte finns i ordet) så börjar man rita en hängd gubbe.</p> <p>Varje gång man gissar fel, blir gubben ett steg närmare hängd. Om man gissar för många gånger blir gubben hängd och man förlorar.</p> <p>Om man lyckas gissa alla bokstäver i ordet (inga toma rutor kvar) så har man vunnit spelet.</p> <p>Det ska finnas poäng som visar hur snabbt du gissat ordet.</p> <p>Du kan lägga att man kan justera svårighetsgrad, det kan påverka ordlistan eller antalet gissningar.</p> <p>Under utvecklingen ska ni använda olika metoder och tekniker för testning som lärs ut i kursen, såsom TDD (test först), fakes för dependencies, etc. Den färdiga koden ska ha tester som testar de aspekter av koden som är relevanta.</p> <p>Ni ska skriva en rapport. Den ska innehålla:</p>
------------------	---

- beskrivning av programmet, och eventuella extra funktioner.
- vilka metoder ni använt för testning.
- diskussion om vilka metoder som fungerade väl och inte. (Extra viktigt för VG.)

Rapporten ska använda terminologi som lärts ut i kursen. (En ordlist är en fördel.)

Hur ska ni lösa uppgiften?

Utveckla applikation och testa under arbetets gång. Skriv en rapport.

Struktur för arbetet: arbetsfördelning och tidsplan

Gör gärna delar av projektarbetet (och rapporten) under kursens gång, eftersom ni lär er mer testningstekniker. Jag som lärare kommer stämma av hur det går med projektet under kursens gång.

Vid rapporter ska de studerande använda Newtons rapportmall

INLÄMNING

Inlämning

Inlämning sker via Newtons Utbildningsportal senast torsdagen den 12 december.

Om det är ett grupparbete ska endast en person i gruppen lämna in och döpa dokumentet enligt följande logik: *Kursens namn Gruppnummer Klass* samt i kommentarsfältet skriva alla gruppdeltagares namn.

Vid individuellt arbete ska dokumentet döpas enligt logiken: *Kursens namn Förnamn Efternamn Klass*.

BEDÖMNING OCH ÅTERKOPPLING

Bedömning sker mot följande betygskriterier:

Kunskaper i:

- Relevanta termer och begrepp inom systemtestning
- Att förstå vilka metoder som används vid systemtestning och hur de används

Färdigheter i att:

- Identifiera testresultat utifrån ett systemtekniskt perspektiv
- Kommuniera terminologiskt med testaren och lösa systemtestade problem

Kompetenser i att:

- Bedöma när system tillfredsställer kravspecifikationen

För att få godkänt behöver alla målen uppnås. För väl godkänt ska man också dessutom analysera, bedöma och/eller utvärdera reella problem inom testning.

Återkoppling

Du kommer att få återkoppling genom Newtons bedömningsmall för projekt- och inlämningsuppgifter inom två veckor från inlämningen.