

QS-Bericht

1. Einleitung

2. Tests

2.1. Übersicht

... Welche Tests wir durchführen (aktuell noch aus dem Pflichtenheft übernommen, vorab ein paar Worte dazu). Minimale Beschreibung.

- Funktionstests
- Komponententests
- Negativtests
- Extremtests
- Spielbarkeit-Tests

2.2. Werkzeuge

... Wir haben lokale Werkzeuge, die wir in VS integriert und online-Werkzeuge die wir zudem serverseitig installiert haben.

- Visual Studio
- NUnit
- OpenCover
- Report Generator
- ...

2.3. Protokolle

2.3.1. Pflichtenheft-Verweise

... Ref.-Tabelle zum schnellen Finden der Pflichtenheft-Prüfpunkte in den folgenden Testprotokollen.

2.3.2. Funktionstests

2.3.3. Komponententests

2.3.4. Negativtests

2.3.5. Extremtests

2.3.6. Spielbarkeit-Tests / Abnahmetests (?)

2.3.7. Nicht durchgeführte Tests

2.4. Statistik

2.4.1. Testabdeckung durch Komponententests

3. Programmfehler

3.1. Übersicht

3.1.1. Klassifizierung

3.2. Werkzeuge

3.2.1. Manuelle Unterstützung

- Github-Repository, Ticket-System
- Screencapturing-Tool

3.2.2. Automatische Prüfung

- Gendarme Report

3.3. Statistik

4. Änderungen

4.1. Protokoll

4.1.1. Behobene Probleme

4.1.2. Nicht behobene Probleme

4.1.3. Verschönerungen

- „Juice it up.“

5. Ausnahmen

5.1. Behandlung

5.2. Fehlermeldungen

6. Abschluss

6.1. Bewertung

7. Anhang

7.1. Vollständige Programmfehlerliste

... Export der Bug-Tickets aus GitHub, also alle Fehler die ein Ticket bekommen haben (keine Syntaxfehler oder „zu einfache“ Probleme).

7.2. Programmaufnahmen

- Screenshots, Screencapturing