Ansprechen:

* Komponententests mit NUnit
* GUI
  + Viele fest einprogrammierte Werte im Quelltext.
  + …
* Issues
  + XNA-Probleme
  + …
* Neuerungen bei den Knoten
* Implementierungsprotokoll
  + Was muss/soll rein?
* Änderungsdokument machen
  + was wir direkt geändert haben
  + anmerken, welche Probleme wir festgestellt haben, die wir aber nicht geändert haben / nicht ändern wollen – Unterspezifizierungen
* Probleme bei der Zeitplanung

Qualitätssicherung:

* Folien dazu sind online!
* Portabilität
* Austauschformat
* Fehlender Punkt auf der Folie: Konsistenz
  + Auch im Bezug auf versch. verw. Programmierstile, Code-Formatierungen – daran ist ersichtlich wie viele untersch. Dinge harmonieren/oder nicht.
* Aufbauend auf Unit-Tests: Coverage-Tests
  + Spiellogik testen
  + Grafische Ausgaben vernachlässigbar
  + 80 : 20 pareto (80 % vom Code ohne „Graphicsdevice“)
  + // „Screenshots vergleichen“
  + // Maus aufzeichnen beim Level-Spielen
* Neue Tests dokumentieren
* Nächstes Treffen – kleiner Vortrag über unsere Testfortschritte
* NUnit + NCover
* ReleaseBuild testen …
* Juice it up