

LU02a - Teststrategie

Quellen

- [Softwaretest](#)
- [andagon.com - Teststrategie](#)



Die Teststrategie eines Softwareprojekts definiert, wie die einzelnen Teststufen getestet werden. Für jede Teststufe wird die Art und Weise der Tests beschrieben.

In der Teststrategie legen wir den Gesamtrahmen unserer Test fest. Für jeden Teil des Systems definieren wir:

- Die Testziele
- Die Intensität der Tests
- Testmethoden und -techniken
- Test-Infrastruktur
- Reihenfolge

Prinzipien und Techniken

top-down

Beim Testen werden zunächst die Hauptfunktionen bzw. die Steuerung überprüft. Detailfunktionen werden ignoriert oder mittels **Stubs** simuliert.

bottom-up

Die Tests beginnen bei den kleinsten, atomaren Funktionen der Applikation. Die Aufrufe der Funktionen werden mittels **Driver** simuliert.

hardest first

Zuerst werden die komplexesten und/oder wichtigsten Teile der Applikation getestet.

Risk based Testing

Das Testvorgehen wird anhand der Risikoanalyse geplant. Wir machen eine Einschätzung, in welchen Komponenten ein nicht erkannter Fehler die grössten Schäden verursachen kann. Diese

Komponenten werden zuerst und mit hoher Intensität getestet.

Data driven Testing

Bei dieser Technik wird mittels Scripts die Datenkonstellation gezielt verändert, um ganze Testfallsammlungen effizient und automatisiert zu testen.

ISO/IEC 25000

Die  ISO/IEC-Norm 25000 ist ein Standard für Qualitätskriterien sowie Bewertungsmethoden für Software und Systeme.

[M450-LU02](#)



Marcel Suter

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**



Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/modul/m450/learningunits/lu02/teststrategie?rev=1711631267>

Last update: **2024/03/28 14:07**