

1. UVOD

Kompjuterske igre, poslovni informacijski sistem, dječije igračke koje koriste interfejs s računarom ili bilo koji tehnološki proizvod, prije puštanja na tržište mora biti kvalitetno testiran. Niti jedan proizvođač softvera ili hardvera ne želi da njegovi klijenti provode sate frustrirani s novim proizvodom i greškama koje nisu prouzrokovali a moraju ih ispravljati. Ne samo da se može izgubiti prilika za dobro pozicioniranje proizvoda na tržištu i proširenje mreže zadovoljnih korisnika, nego samo održavanje i podrška mogu postati veoma skupi. Vrijeme koje je trebalo odvojiti za kvalitetno testiranje proizvoda i još mnogo više vremena može se izgubiti na ispravku grešaka, održavanje ili podršku. Prilikom puštanja softvera ili hardvera na tržište nikako nam nije cilj da lansiramo proizvod zbog kog ćemo zarobiti naše resurse na ispravljanje grešaka, nego cilj treba da nam bude da na tržište pustimo kvalitetan i testiran proizvod sa što je moguće manje grešaka, da bismo u budućnosti imali zadovoljne kupce te najbolju reklamu sa što manje ispravki grešaka i prihvatljiv broj poziva za podršku .

Testiranje je veoma važna aktivnost u razvoju softvera i hardvera koja je dobila na značaju kada je vrijednost softvera počela da raste. Greške u softveru koji je vrijedan nekoliko miliona dolara mogu prouzrokovati ogromne novčane štete, tako da se greške moraju pronaći i otkloniti u što ranijoj fazi razvoja. Iz ovih razloga se u današnje vrijeme ne štedi na aktivnostima testiranja. Testiranju se polako predaje jednaka pažnja kao i samom razvoju softvera i hardvera. Međutim, softverski timovi još uvijek ne shvataju proces testiranja i složenost uloga koje postoje u procesu testiranja. Veoma često se smatra da su testeri sporedno osoblje koje čeka da se sistem napravi i dobije na testiranje, da bi se sa sistemom radilo šta im je volja kako bi se otkrili svi problemi i da bi se pronašle greške. Međutim, proces testiranja predstavlja znatno složeniji proces, s ozbiljnim planovima, strukturom test tima i metodologijom rada.

Osnovno pitanje koje se nameće kod testiranja softvera i hardvera jeste: „Kada prestati sa testiranjem, odnosno kada je softver ili hardver dovoljno dobro testiran i spreman za eksploataciju?“.

Svrha testiranja sistema prije svega treba da je da se dobije efektivan i efikasan sistem. Efektivnost se odnosi na to da li sistem pruža traženu funkcionalnost, odnosno da li radi ono za što je klijentu potreban. Efektivnos podrazumijeva da se funkcionalnost pruža na kvalitetan način, odnosno da sistem radi brzo, pouzdano te se lako održava i nadograđuje.