

EUC  
MIDT

## Fejlfindingsteknik





- virkning, fejlmelding, strategi, fejlsøgning og årsag?

EUC  
MIDT



## Fejlfindingsteknik

- Er meget individuel
  - Vi tænker på hver vores måde
- Erfaringsopbygget
  - Ofte ubevidste teknikker
- Flere alment accepterede metoder
  - Halveringsmetoden - blokfejlfinding
  - Trial and Error - den bruger vi alle ...
  - Systemkendskab - 'Find fejl i første hug'



## Genskab fejlen

- Verificer fejlen og noter symptomer
  - Ofte er fejlen anderledes end beskrevet
  - Vanskeligt ved periodiske fejl!
- Lyt til kundens beskrivelse af fejlen
  - Ofte har kunden løsningen, men mangler ord
  - Genskab fejlen sammen med kunden.
    - Hvis tilstede
  - Prøv herefter at beskrive fejlen for dig selv
    - Er der et mønster?
- Og ikke mindst: Forsøg at afgrænse fejlen!



## Forslag til strategi ved fejlfinding

- Genskab fejlen og beskriv den
- Hvad ved du om fejlen - og om systemet?
  - Fejlafgrænsning!
  - Systemopbygning?
- Hvad ved du ikke?
  - Få et overblik!
  - Hvor findes manglende oplysninger?
- Find og ret fejlen!
  - Husk kun at ændre én ting ad gangen!
- Til sidst kontrolleres at fejlen også er rettet
  - Prøv at genskabe fejl; gerne sammen med kunden

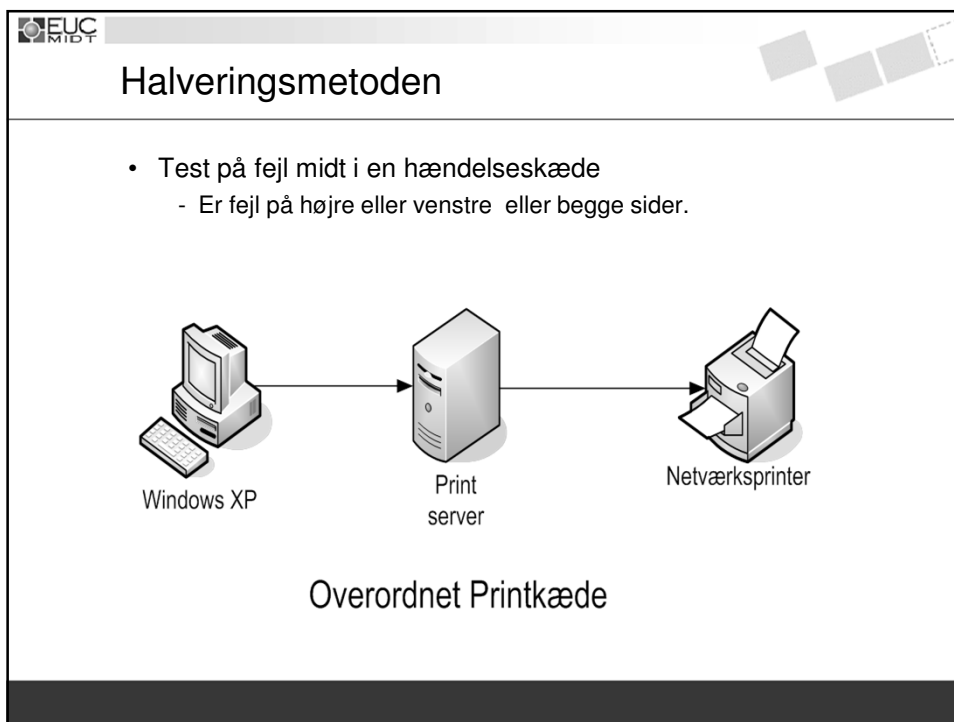
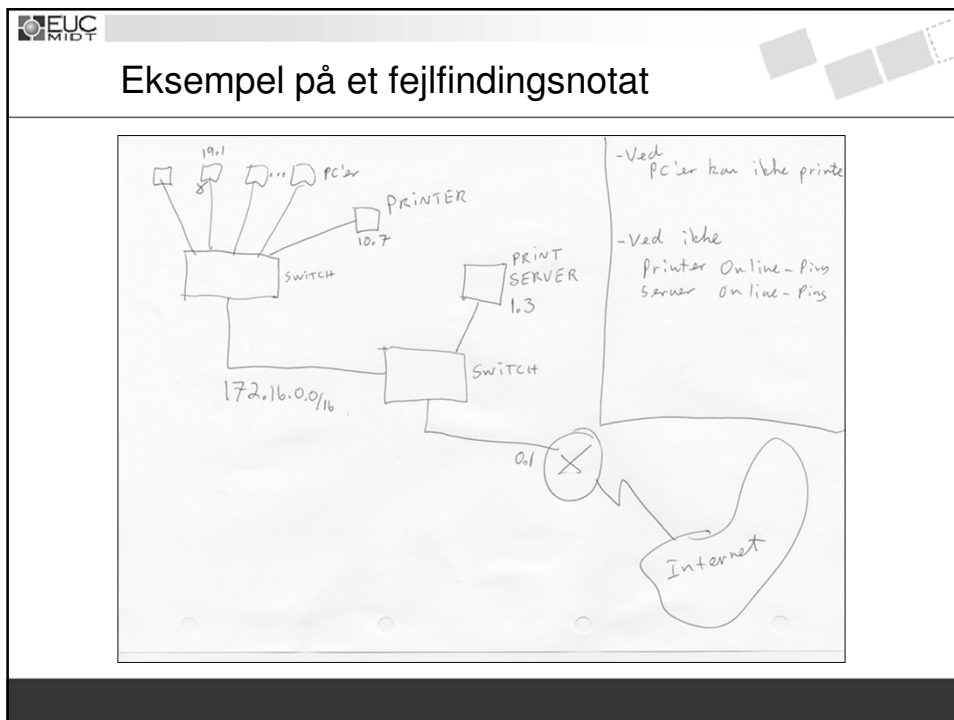
## Signal- og hændelseskæder

- Netværk består ofte af mange elementer
- Få overblik over de involverede enheder
  - Lav en skitse og notér ideer
- Find de involverede kæder
  - For eksempel:
    - Fra PC til Switch til Server til Printer
- Isolér fejlen til én eller flere enheder

## Signal- og hændelseskæder

- Find oprindelses sted eller tilstand
  - Hvor optræder fejlen
    - For eksempel PC med Windows XP
- Find bestemmelses sted eller tilstand
  - Hvortil kan fejlen lokaliseres
    - For eksempel netværksprinter
- Optegn kæden mellem de to yderpunkter



EUC MIDT

## Fejlfindings algoritme

- En algoritme er en plan for fejlfindingen
  - Hvis test A ok så gør B ellers gør C
- Flere fremherskende metoder
- Flowchart eller rutediagram ofte anvendt
- Algoritme kan ofte genanvendes
  - Tidsbesparende

