# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Vervangt de klinker van een woord met \*** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Gebruiker voert een woord in** | | | | | |
| **Scenario** | **Programma herkend de klinkers en vervangt deze met een \*** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het programma geeft het woord weer waarin de klinkers zijn vervangen door \* | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het woord wordt weergeven maar ipv klinker \* | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** |  | **Door** | **Nick** |

1. Gebruik voor de prioriteit de volgende codering:  
   1 = Laag  
   2 = Middel  
   3 = Hoog [↑](#endnote-ref-1)