#### Testplan

Project: Gameshub Woerden

Bas van der Hoeven



|  |  |
| --- | --- |
| **Utrecht,** | **14-10-2015** |
| **Opgesteld door:**  **Bas van der Hoeven**  **Studentnummer:**  **301534**  **Versie 0.1** |  |

#### Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versie | Wijzigingen | Datum |
| 0.1 | Eerste opzet Testplan | 14 Oktober |

#### Inhoudsopgave

[**Achtergrond** 2](#_Toc432625194)

[**Opdracht** 2](#_Toc432625195)

[**Wat houd testen in** 3](#_Toc432625196)

[**Testomgeving** 3](#_Toc432625197)

[**Testformulier** 4](#_Toc432625198)

# **Achtergrond**

Mijn naam is Bas van der hoeven, ik studeer op het MBO Utrecht. Met deze opdracht wil ik graag meer leren over programmeren en hoe het er in werkelijkheid uit komt te zien als ik later bij een bedrijf werk. Ook wil ik graag met het maken van deze opdracht slagen, en mijn diploma halen

# **Opdracht**

Als opdracht voor dit blok word er een webshop gemaakt voor het bedrijf Gameshub Woerden, op deze site worden games gekocht en besteld, deze kunnen alleen afgehaald worden met een barcode die gescant word in de winkel.

De opdrachtgever is H. Odijk.

# **Wat houd testen in**

Testen kan worden gedefinieerd als:

* Een verzameling activiteiten die uitgevoerd wordt om een of meer kenmerken van een product, proces of dienst vast te stellen volgens een gespecificeerde procedure.
* Een proces dat inzicht geeft in, en adviseert over, de kwaliteit van de software en de daaraan gerelateerde risico's.
* Het methodische proces van het aantonen van afwijkingen tussen de werkelijke werking versus de verwachte werking van een systeem of product.
* De activiteit waarbij de kwaliteit van het gehele systeem of product wordt gecontroleerd.
* Het proces waarmee de correcte werking van een systeem of product wordt aangetoond.
* Activiteiten zoals meten, onderzoeken, beproeven, keuren met kalibers van één of meer kenmerken van een product of dienst en het vergelijken van de uitkomsten met de gestelde eisen, om te bepalen of aan deze voorwaarde is voldaan.

# **Testomgeving**

De eerste acceptatietest staat geplanned op 15 Oktober 2015 om 11:00, bij deze acceptatie test word onderstaand testformulier gebruikt. Op dit testformulier is in stappen te lezen hoe de klant een bestelling maakt op de website Gameshub. Op dit testformulier is ook te zien hoe de medewerker de order ophaalt door middel van een barcode.

De test vind plaats op de Columbuslaan 410 te Utrecht, en word gedaan op de Laptop van de opdrachtnemer (Bas van der Hoeven).

Moet op internet getest worden

# **Testformulier**

Tester:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Datum: 15 Oktober 2015

PRE: De gebruiker bevind zich op de PC-games pagina

ROL: Klant

Omschrijving: De betaling

|  |  |
| --- | --- |
| Stappen | Resultaat |
| De klant klikt op de afbeelding van Fallout 4 |  |
| De klant klikt op ‘Voeg toe aan winkelwagen’ |  |
| De klant klikt op ‘Betalen’ |  |
| De klant klikt op ‘IDEAL’ |  |
| De klant voert het klantnummer 1 in |  |
| De klant klikt op ‘Betalen’ |  |
| De klant krijgt een melding ‘Bedankt voor uw aankoop, u heeft nu een mail gekregen met daarin een overzicht van uw bestelling. print deze uit en neem hem mee naar de winkel om uw games op te halen.’ |  |

POST: De klant heeft een mail gekregen met daarin de order.

Datum: 15 Oktober 2015

PRE: De gebruiker bevind zich op <http://gameshub/backend>

ROL: Medewerker

Omschrijving: Het ophalen van de order

|  |  |
| --- | --- |
| Stappen | Resultaat |
| De medewerker logt in met de volgende gegevens:  Username = Tester  Password = 123456 |  |
| Voer de barcode in uit pas verkregen mail van de klant. |  |
| Klik op ‘Verzenden’ |  |

POST: De games uit de order worden weergeven met fysieke voorraad en locatie