|  |
| --- |
| Acceptatieplan  Groep 7  De Gokkers |

Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Bijzonderheden** | **Auteur** |
| 1.0 | 21-02-2017 |  | Groep 7 |
| 1.1 | 21-02-2017 | Kaft toegevoegd.  Infrastructuur en beheer verwijdert. | Groep 7 |

Team

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | **Bedrijf/Functie** |
| Dennis Pulles | De Gokkers / Programmeur |
| Ben Smits | De Gokkers / Hoofdprogrammeur |
| Leon van Kralingen | De Gokkers / Programmeur |

Akkoordverklaring opdrachtgever

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Opdrachtgever:** | | **Handtekening** |
| Naam | Fer van Krimpen |  |
| Afdeling | ICT AMO |  |
| Functie | Begeleider |  |
| Locatie | Breda, radius college | Datum: <datum> |

Inhoudsopgave

Versiebeheer II

Team III

Akkoordverklaring opdrachtgever IV

Inhoudsopgave V

1 Inleiding 1

1.1 Doel van het acceptatieplan 1

1.2 Opdrachtformulering 1

1.2.1 Opdrachtgever 1

1.2.2 Opdrachtnemer 1

1.2.3 Opdracht 1

1.2.4 Randvoorwaarden en uitgangspunten 1

1.2.5 Acceptanten en acceptatiecriteria 2

2 Infrastructuur 3

2.1 Testomgevingen 3

2.1.1 Systeemtesten 3

2.1.2 Acceptatietesten 3

3 Beheer 4

3.1 Testprocesbeheer 4

3.2 Bevindingenprocedure 4

4 Test 5

4.1 Acceptatietest 5

# Inleiding

## Doel van het acceptatieplan

In dit acceptatieplan wordt gekeken of er aan de voorwaarden zijn voldaan van de klant.

## Opdrachtformulering

### Opdrachtgever

Tim Lutt, Elton Boekhoudt, Bart Roos, Sietse Dijks en Fer van Krimpen.

### Opdrachtnemer

Dennis Pulles, Leon van Kralingen, Ben Smits

### Opdracht

Lidy, een fervent gokster, probeert steeds maar weer om Sietse en Fer over te halen om mee naar de hondenrenbaan te gaan. Maar Sietse en Fer vinden het niet leuk om al hun geld, dat ze met hard werken hebben verdiend, te verliezen. Daarom aan jullie de opdracht om een simulatiespel voor hen te maken.

Ze willen dus wedden bij een hondenrenwedstrijd. Sietse start met 50 euro, Lidy met 75 euro (Zij heeft per slot van rekening het meeste geld.) en Fer met slechts 45 euro. Vóór elke race besluiten ze óf ze wedden en voor welk bedrag, of niet.

Als de race eenmaal begonnen is kan er niets meer veranderd worden!!

#### Binnen de opdracht

Werkend programma.

#### Buiten de opdracht

Alle activiteiten die niet te maken hebben met de werking van het programma.

### Randvoorwaarden en uitgangspunten

De testcoördinator dient zich per onderdeel af te vragen welke randvoorwaarden en uitgangspunten relevant zijn. Voor iedere opgenomen randvoorwaarde moet met de Projectleider van de opdracht gevende organisatie overeenstemming worden bereikt in wat wij van project verwachten.

De volgende eisen zijn aan het testproces opgelegd:

**Algemene regels**

Het minimum bedrag dat je kan wedden is €5,-

Met maximum bedrag dat je kan wedden is €15,-

Er wordt gecontroleerd of de speler het ingezette bedrag kan betalen.

Als een speler wint krijgt hij/zij zijn inzet x 2 terug.

Als een speler verliest krijgt hij/zij zijn inzet niet terug.

Het paard wat als eerste over de finish komt wint.

Elk paard heeft even veel kans om te winnen.

**Lay-out**

Er wordt een animatie afgespeeld als de race begint.

Onder de animatie kan je inzetten.

**Race**

De race kan lopen zonder inzet.

De race kan lopen met inzet.

Om een weddenschap te plaatsen moet je de radiobutton van de betreffende persoon selecteren, een paard en een bedrag kiezen en op de ‘wedt’-knop klikken. De gokker betaalt zijn inzet.

Na afloop van de race, ontvangt iedere gokker die gewonnen heeft zijn winst.

### Acceptanten en acceptatiecriteria

#### Acceptanten

Acceptanten namens de (opdracht)gevende organisatie zijn:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **Functie** | **Afdeling** |
| Tim Lutt | Projectbegeleider | ICT AMO |
| Elton Boekhoudt | Projectbegeleider | ICT AMO |
| Bart Roos | Projectbegeleider | ICT AMO |
| Sietse Dijks | Projectbegeleider | ICT AMO |
| Fer van Krimpen | Projectbegeleider | ICT AMO |

# Test

## Acceptatietest

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Onderdeel | Eis | Goedgekeurd | Niet-goedgekeurd |
| Algemene regels | Het minimum bedrag waarmee je kan wedden is €5,- |  |  |
|  | Het maximum bedrag waarmee je kan wedden is €15,- |  |  |
|  | Er wordt gecontroleerd of de speler het ingezette bedrag kan betalen. |  |  |
|  | Als een speler wint krijgt hij/zij zijn inzet x 2 terug. |  |  |
|  | Als een speler verliest krijgt hij/zij zijn inzet niet terug. |  |  |
|  | Het paard wat als eerste over de finish komt wint. |  |  |
|  | Elk paard heeft even veel kans om te winnen. |  |  |
|  | Elk paard moet een random naam hebben |  |  |
| Lay-out | Er wordt een animatie afgespeeld als de race begint. |  |  |
|  | Onder de animatie kan je inzetten. |  |  |
| Race | De race kan lopen zonder inzet. |  |  |
|  | De race kan lopen met inzet. |  |  |
|  | Om een weddenschap te plaatsen moet je de radiobutton van de betreffende persoon selecteren, een paard en een bedrag kiezen en op de ‘wedt’-knop klikken. De gokker betaalt zijn inzet. |  |  |
|  | Na afloop van de race, ontvangt iedere gokker die gewonnen heeft zijn winst. |  |  |
| Inlevering | Is het bij de juiste persoon ingeleverd |  |  |
|  | Is het voor de deadline ingeleverd |  |  |
|  | Is het op de juiste manier ingeleverd (bestands-type) |  |  |
| Is het product geslaagd | | | Y | N |
| Handtekening: | | |  |
| Naam van de tester: | | |  |
| Datum: | | |  |