Acceptatietest

Naam:

Leerlingnummer:

Datum:

Versie:

# Testplan

In het testplan geef je aan welke onderdelen van de applicatie je gaat testen. Dat betreft meestal alle vereiste functionaliteiten zoals die in het functioneel ontwerp staan.

Testplan spel Woord - Dobbelen

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Actie(s)** |
| Gegevens van speler invoeren. | Invoeren van spelergegevens |
| Spel in startpositie brengen |  |
| 1e keer dobbelen |  |
| En zo voort |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Gegevens van speler invoeren** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Invoeren van spelergegevens** | | | | | |
| **Scenario** | **De naam, geboortedatum en foto van de speler worden ingevoerd** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | 1. Wanneer de gegevens niet zijn ingevoerd kan het spel niet worden gespeeld. 2. Wanneer de naam, geboortedatum en pasfoto zijn ingevoerd wordt de foto van de speler getoond en kan het spel worden gespeeld 3. Wanneer er foute invoer wordt gegeven komt er een foutmelding, het programma loopt niet vast maar kan worden hervat. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Geef weer wat er werkelijk heeft plaatsgevonden | | | | | |
| Aanpassingen | Beschrijf hier de aanpassingen die moeten worden doorgevoerd | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** |  | **Door** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** |  | | | | | |
| **Scenario** |  | | | | | |
| **Verwacht resultaat** |  | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** |  | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** |  | **Door** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** |  | | | | | |
| **Scenario** |  | | | | | |
| **Verwacht resultaat** |  | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** |  | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** |  | **Door** |  |

1. [↑](#endnote-ref-1)