

Testplan implementatie

project gameshop



Auteur	Yoran Engelberts
Klas	AM4a
Versie	0.1
Datum	18-05-16

Inhoudsopgave

Versies.....	2
Introductie.....	3

Versies

Versie	Versiedatum	Wijzigingen
0.1	18-05-16	<ul style="list-style-type: none">• Opstellen documentformat• Plannen diagrammen• invullen document

Introductie

Dit is het testplan voor het uitrollen van project gameshop. In dit testplan staat beshreven welke tests er moeten worden uitgevoerd, en op wat voor manier dat moet worden gedaan, en wat er nodig is voor de tests.

Het testplan bevat als bijlage ook de testfromulieren. Dit is een stap voor stap beschrijving van de test, met daarnaast de benodgheden voor deze tests. Ook staat in dit document een planning voor wanneer de test zullen plaatsvinden.

Dit document hoort bij project Gameshop. Het doel van project Gameshop is het maken van een systeem waarmee games kunnen worden verkocht, en vervolgens kunnen worden afgehaald bij een fysieke winkel. Het systeem zal daarnaast ook de functionaliteit hebben om verschillende overzichten weer te kunnen geven.

Betrokkenen

In dit hoofdstuk staat beschreven welke rollen er betrokken zijn bij het testen van de implementatie. Hier staat beschreven welke rol ze hebben en wat die rol inhoudt.

Tester

De tester is degene die de tests uit zal voeren. De tester zal dit doen door de stappen van de testformulieren stap voor stap uit te voeren en zijn bevindingen, en in het bijzonder eventuele afwijkingen in te vullen op het formulier.

Opdrachtgever

De opdrachtgever heeft de opdracht geven voor het eindproduct van project gameshop. De opdrachtgever is na afloop van het project de eigenaar het product.

Opdrachtnemer

De opdrachtnemer is de bouwer van het product. Het product is gebouwd in opdracht en naar specificatie van de opdrachtgever.

Benodigdheden

Computer

Het is nodig dat het testen gebeurt met een computer. Deze computer moet windows 10 draaien en de volgende programma's moeten daar op aanwezig zijn:

- Chrome (versie 50)
- FileZilla (versie 3.17.0.1)

Testformulieren

De testformulieren moeten aanwezig zijn bij het testen, zodat de testresultaten kunnen worden ingevuld, en er duidelijk kan worden wat er e.v.t. gewijzigd moet worden.

Tests

Bijgeleverd bij dit document zijn drie testformulieren, in dit hoofdstuk staat kort beschreven voor welke tests deze formulieren zijn, en waarvoor deze tests zijn bedoeld.

Download test

De eerste test is de download test. Met deze test is te zien of het downloaden van de bestanden vanaf de git server is gelukt. Als deze test faalt, moet het downloaden opnieuw worden uitgevoerd.

Database test.

In deze test wordt gekeken of de database correct is geïnstalleerd. Dit wordt gedaan door zowel te kijken of de tabellen en vereiste data aanwezig is, en daarnaast of de vereiste acties uitvoerbaar zijn.

Eind test

Na voltooiing van het uitrollen zal deze test plaatsvinden. In deze test zal door het uitvoeren van een aantal basis acties worden gekeken of de implementatie van de website correct is verlopen.

Planning

Alle 3 de tests zullen achtereenvolgend plaatsvinden op 23 mei 2016. Deze datum is gekozen zodat de eventuele fouten kunnen worden gewijzigd. De tests zullen worden uitgevoerd door de tester en zal zijn bevindingen opschrijven op het testformulier.

De tesformulieren zullen naar de opdrachtgever worden gestuurd voor de test worden uitgevoerd. Dit zal gebeuren op uiterlijk 20 mei 2016. Dit zal samengaan met het versturen van dit document en met het implementatieplan.

Testformulier 1

Tester:	
Datum:	
Tijd:	

Preconditie

Er is een uitge[akte map met de bestanden die zijn gedownload van git

Stap	Omschrijving	Verwacht resultaat	Eigenlijk resultaat
1	Open de uitgepakte map	De map wordt geopend	
2	Open de map school-ding-master	De map wordt geopend	
3	Klik met de rechter muisknop op de map “game” en ga naar eigenschappen	In het eigenschappen scherm staat dat de map groote van de map 118 mb is	
4	Klik met de rechter muisknop op de map “gameshop” en ga naar eigenschappen	In het eigenschappen scherm staat dat de map groote van de map 20 mb is	
5	Klik met de rechter muisknop op de map “gamedocumentatie” en ga naar eigenschappen	In het eigenschappen scherm staat dat de map groote van de map 6 mb is	

Testformulier 2

Tester:	
Datum:	
Tijd:	

Preconditie

De database is geïnstaleerd

Stap	Omschrijving	Verwacht resultaat	Eigenlijk resultaat
1	Open de database		
2	Open de tabel bestelling	De tabel is leeg	
3	Open de tabel bestelregel	De tabel is leeg	
4	Open de tabel fysiekevoorraad	De tabel is leeg	
5	Open de tabel game	Er zijn 10 games aanwezig in de tabel	
6	Open de tabel gebruiker	De tabel bevat de gebruikers: admin, klant , beheerder en verkoper	
7	Open de tabel gebruikerrol	De tabel bevat de gebruikersrollen: admin, klant , beheerder en verkoper	
8	Open de tabel platform	De tabel bevat de platformen: ps4, xbox 1, wii-u en pc	
9	Open de tabel platformgame	In de tabel staan 20 platformgames	
10	Open de tabel rol	De tabel bevat de rollen: admin, klant , beheerder en verkoper	
11	Open de tabel verkoopbarevoorraad	De tabel is leeg	

Testformulier 3

Tester:	
Datum:	
Tijd:	

Preconditie

De website is uitgerold.

Stap	Omschrijving	Verwacht resultaat	Eigenlijk resultaat
1	Registreer op de website met de gegevens: Test t351	Er wordt een account aangemaakt, en een email verstuurd over het account	
2	Log in met het account		
3	Klik op all systems	De pagina wordt geladen met alle games	
4	Klik op need for speed	De pagina met info over need for speed wordt geladen	
5	Klik op add to cart		
6	Klik op basket	De basket wordt geladen, need for speed zit in de basket	
7	Klik op bestellen	Er wordt een email verstuurd met de bevestiging van de bestelling	