

# Testplan

*Gameshop*



Auteur	Yoran Engelberts
Klas	AM4a
Versie	0.2
Datum	22-05-16

## Inhoudsopgave

Versies.....	2
Achtergrond.....	3
Projectresultaten.....	4
Projectactiviteiten.....	5
Projectgrenzen.....	6
Kwaliteit.....	7
Projectorganisatie.....	8
Planning.....	9
Risico's.....	10

## Versies

Versie	Versiedatum	Wijzigingen
0.1	18-05-16	<ul style="list-style-type: none"><li>• Opstellen documentformat</li><li>• Plannen diagrammen</li><li>• invullen document</li></ul>
0.2	22-05-16	<ul style="list-style-type: none"><li>• Omvormen naar pva format</li><li>• uitbreiden om format te vullen</li></ul>

## Achtergrond

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.

## Projectresultaten

In het onderstaande hoofdstuk staan een aantal producten beschreven die gedurende en/of na het project zullen worden opgeleverd.

### ***Uitgerolde website***

De website zal na afloop van deze fase van het project zijn uitgerold. Dit betekent dat de website online staat, en bereikbaar is voor iedereen met een internetverbinding.

### ***Testformulieren***

Na afloop van deze fase zijn er testformulieren gemaakt en ingevuld. Deze zullen worden ingevuld tijdens de tests.

### ***Evaluatieformulier***

Naast de testformulieren is er ook een evaluatieformulier, deze zal na het testen worden ingevuld. Er kunnen eventueel wijzigingen worden gemaakt aan de hand van dit formulier.

## Projectactiviteiten

### *Documentatie schrijven.*

Het schrijven van documentatie is nodig voor het duidelijk maken van wat er verder nodig is in dit project. Dit zorgt ervoor dat er overzicht is en dat er duidelijk stappen genomen kunnen worden.

### *Implementatie*

De implementatie / het uitrollen van de website is het hoofddoel van dit project. Als dit is voltooid zal de website online staan. Dit houdt in dat de website en webshop gebruikt kunnen worden en dat er producten verkocht kunnen worden via het systeem.

### *Testen*

Na de implementatie zal er kort getest moeten worden of de implementatie correct verlopen is. Hiervoor zijn o.a. de testformulieren nodig.

## Projectgrenzen

### ***Binnen de grenzen***

De opdrachtnemer bereid de testen voor, met uitzondering van het regelen van een tester. Dit houdt in het regelen van de testformulieren en een compouter om mee te testen

### ***Buiten de grenzen***

De opdrachtgever moet zelf voor een tester zorgen, de tester moet verstand hebben van systeembeheer.

## Kwaliteit

### *Documentatie*

De documentatie in dit project is opgesteld volgens de standaard van Roel Grit. De standaard staat beschreven in het naslagwerk Project Management (derde druk). Deze standaard zorgt er voor dat er een vooraf opgestelde structuur in de documentatie zit en er duidelijk is wat er in staat.

### *Software*

De software die tijdens het project gebruikt gaat worden is vooraf gekozen. De gebruikte software is gekozen omdat deze veelgebruikt is en de opdrachtnemer er mee vertrouwd is.

#### **Filezilla**

Voor de transfer van bestanden naar de server wordt gebruik gemaakt van FileZilla. (3.17.0.1). Hiervoor is gekozen omdat dit programma de benodigde opties biedt, en omdat het een vertrouwd programma is.



## Projectorganisatie

### *Betrokkenen*

#### **Opdrachtgever**

De opdrachtgever is de klant. De opdrachtgever is de eigenaar van het product na afloop van het project. Het project is geslaagd na goedkeuring van de opdrachtgever.

#### **Testmanager**

De testmanager zorgt ervoor dat de tests goed kunnen worden uitgevoerd door de tester. Dit houdt in zorgen dat er een computer is om mee te kunnen testen, zorgen dat de testformulieren en het evaluatieformulier kunnen worden ingevuld.

#### **Tester**

De tester voert uit wat er in de testformulieren staat, en vult na afloop van het testen het evaluatieformulier in. De tester moet verstand hebben van het implementeren van webapplicaties.

## Planning

### **Inleveren testplan en implementatieplan**

Het testplan en implementatieplan worden ingeleverd op 20 mei 2016.

### **Testen**

De tests worden uitgevoerd op 23 mei 2016.

### **Bespreking project**

De bespreking vond plaats op 27 mei 2016.

## Risico's

### *Interne risico's*

#### Computercrash

Het kan gebeuren dat er iets mis gaat met de computer waarop de website gemaakt wordt. Om te voorkomen dat dit voor problemen zorgt, worden er dagelijks back-ups gemaakt

#### Onduidelijkheden

Er zouden onduidelijkheden kunnen ontstaan over welke zaken er wel en niet in het systeem moeten komen. Hiervoor is de documentatie, zodat er duidelijk kan worden gemaakt wat er wel en niet gemaakt wordt.

### *Externe risico's*

#### Ziekte

In het geval dat ik ziek ben, zal ik na afloop van de ziektetermijn indien nodig aan klasgenoten vragen of er dingen besproken zijn. Indien het geval zich voordoet dat ik langdurig ziek ben zal ik, indien nodig, vragen of een aantal datums verlaat kunnen.