Acceptatietestdocument

Gemaakt door: Sabrina van Lijsdonk, Mateusz Haex, Jeanique van der Sanden

Datum: 10-06-2011

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc290374532)

[Aanleiding voor de acceptatietest 3](#_Toc290374533)

[Doelstelling van de acceptatietest 3](#_Toc290374534)

[Acceptatiecriteria 3](#_Toc290374535)

[Testschema’s: 4](#_Toc290374536)

[Algemene test 4](#_Toc290374537)

[Specifieke onderdelen testschema 5](#_Toc290374538)

[Resultaten 6](#_Toc290374539)

[Testbeoordelingen 6](#_Toc290374540)

[Conclusie op basis van resultaten 6](#_Toc290374541)

[Conclusie 6](#_Toc290374542)

# Inleiding

In dit document leest u over de acceptatietest die ontwikkeld is om het gebouwde systeem te testen.

Op basis van de Use cases (uitgebreide beschrijvingen van handelingen die gedaan kunnen worden binnen de programma's) worden er testhandelingen gemaakt die getest kunnen worden.

Deze handelingen kunnen regelmatig door andere gebruikers voor komen dus worden van te voren uitgebreid getest om te kijken of er nog fouten in het systeem zitten.

## Aanleiding voor de acceptatietest

Ons is de opdracht gegeven om het spel Doolhof van Ravensburger te digitaliseren.

## Doelstelling van de acceptatietest

Het doel van de acceptatietest is om uitvoerig te controleren of het programma werkt en om te controleren of er nog fouten voorkomen in het programma die er nog uitgehaald kunnen worden voordat het programma word afgeleverd.

## Acceptatiecriteria

Als de tests uitgevoerd zijn is als criteria van belang dat er geen foutmeldingen meer voorkomen die ervoor zorgen dat het programma niet naar de gewenste eisen werkt. Zodra deze fouten wel voorkomen, moeten deze eerst opgelost worden voordat de acceptatietest geaccepteerd kan worden.

# Testschema’s:

Hieronder zult u lezen over welke onderdelen getest wordt en wat hierbij de resultaten zijn.

## Algemene test

Om het programma te testen is er een stappenschema ontwikkeld van handelingen die een persoon kan verrichten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **#** | **Wat wordt er getest?** | **Resultaat** |
| 1 | Spelers voeren hun naam in, kiezen kleur en drukken op start. | De spelers kunnen om de beurt hun naam invoeren en een kleur kiezen. |
| 2 | Maken van het startveld | Alle tegels en spelers worden zichtbaar. |
| 3 | Het verdelen van de kaarten | De spelers krijgen kaarten toegedeeld. |
| 4 | Het plaatsen van een tegel | De speler kan een tegel invoeren op de gewenste (beschikbare) plaats. |
| 5 | Het laten lopen van de speler | De speler kan over het veld lopen met de pijltjestoetsen. |
| 6 | Het draaien van de losse tegel | De losse tegel is gedraaid en wordt op de gewenste manier ingevoegd. |
| 7 | Het vinden van een schat | De schatkaart verdwijnt uit de stapel van de speler. |
| 8 | ~~Geen kaarten meer~~ | ~~De speler kan het spel winnen zodra hij/zij terug staat op zijn/haar beginpositie.~~ |
| 9 | De overwinning | De speler heeft het spel gewonnen. |
| 10 | Wisselen van speler | De volgende speler is aan de beurt. |
| 11 | ~~Bijhouden van scores en Highscores~~ | ~~Degene met de hoogste score komt in de highscore te staan.~~ |
| 12 | Het naar de voorgrond plaatsen van het speelveld. | De speler klikt op het speelveld om het naar de voorgrond te plaatsen en zo de tegels onder de spelers te kunnen zien. |
| 13 | Het naar de voorgrond plaatsen van een speler. | De speler klikt op de button van zijn kleur, om zijn pion naar de voorgrond te plaatsen en zo te kunnen zien waar hij staat. |
| 14 | Het bekijken van de schatkaart. | De speler klikt op de achterkant van de schatkaart om hem om te draaien en zijn schat te kunnen bekijken. |
| 15 | Het toevoegen van de startpositie aan de schatkaarten lijst van de speler. | De startpositie van de speler wordt als laatste schatkaart toegevoegd aan zijn schatkaarten lijst. |

## 

## Specifieke onderdelen testschema

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **URS Requirements** | **UC** | **Use-case** | **Test ID** | **Wat wordt er getest?** | **Resultaat** |
| Er word gespeeld met 2 spelers, deze kunnen in het begin hun naam invoeren. | 1 | Spelers voeren hun naam in, kiezen kleur en drukken op start. | UC1-T1 | Kan speler 2 dezelfde kleur als speler 1 kiezen? |  |
| Er word een vast startveld gemaakt bij het opstarten. | 2 | Maken van het startveld | UC2-T1 | Zijn de juiste tegels er? |  |
| De spelers krijgen hun kaarten willekeurig. | 3 | Het verdelen van de kaarten | UC3-T1 | Krijgen spelers dezelfde kaarten? |  |
|  |  |  | UC3-T2 | Krijgen de spelers evenveel en genoeg kaarten? |  |
| De speler kan één tegel invoegen in een rij waar een button naast staat. | 4 | Het plaatsen van een tegel | UC4-T1 | Kan de speler de zet van de vorige speler ongedaan maken door de tegel in te voegen waar de tegel vandaan kwam? |  |
|  |  |  | UC4-T2 | Kan de speler 2 tegels invoegen? |  |
| De speler kan lopen over het veld d.m.v. de pijltjes toetsen. | 5 | Het laten lopen van de speler | UC5-T1 | Kan een speler door de muur lopen? |  |
| De losse tegel kan worden gedraaid. | 6 | Het draaien van de losse tegel | UC6-T1 | Kan de speler de tegel draaien zoals de speler goeddunkt. |  |
| Als een speler de goede schat bereikt, word deze uit zijn stapel verwijderd. | 7 | Het vinden van een schat | UC7-T1 | Kan de speler een andere schat oppakken dan de schat die weergegeven wordt op zijn kaart? |  |
|  |  |  | UC7-T2 | Kan de speler de schat oppakken? |  |
| Wanneer een van de spelers teruggekeerd is naar zijn startpositie dan heeft deze speler gewonnen. | 9 | De overwinning | UC9-T1 | Wint de juiste speler? |  |
| Er wordt gewisseld van speler d.m.v. een 'volgende'-knop. | 10 | Wisselen van speler | UC10-T1 | Is de volgende speler aan de beurt? |  |
| De speler klikt op het speelveld om het naar de voorgrond te plaatsen en zo de tegels onder de spelers te kunnen zien. | 12 | Het naar de voorgrond plaatsen van het speelveld | UC12-T1 | Kan de speler het gehele veld zien wanneer ze op het veld klikt? |  |
| De speler klikt op de button van zijn kleur, om zijn pion naar de voorgrond te plaatsen en zo te kunnen zien waar hij staat. | 13 | Het naar de voorgrond plaatsen van een speler | UC13-T1 | Kan een speler zichzelf zien wanneer ze op de knop van haar eigen kleur drukt? |  |
| De speler klikt op de achterkant van de schatkaart om hem om te draaien en zijn schat te kunnen bekijken. | 14 | Het bekijken van de schatkaart | UC14-T1 | Kan de speler zijn huidige schatkaart bekijken? |  |
| De startpositie van de speler wordt als laatste schatkaart toegevoegd aan zijn schatkaarten lijst. | 15 | Het toevoegen van de startpositie aan de schatkaarten lijst van de speler | UC15-T1 | Wordt de startpositie van de speler toegevoegd als laatste kaart van de schatkaart stapel van die speler? |  |

# 