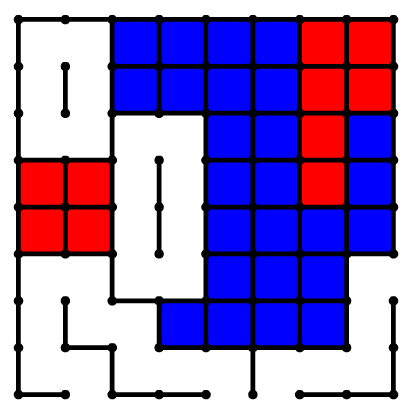
|  |  |
| --- | --- |
|  | **2011** |
|  | Henk van den Dries Jacco De Visser |

|  |
| --- |
| **[Quatro]** |
| Acceptatietestplan |



Inhoud

[1 Inleiding 3](#_Toc293665322)

[1.1 Doel van het document 3](#_Toc293665323)

[1.2 Verantwoording tests 3](#_Toc293665324)

[1.3 Wanneer is de software goedgekeurd 3](#_Toc293665325)

[2 Testaanpak 4](#_Toc293665326)

[2.1 Testomgeving en - organisatie 4](#_Toc293665327)

[2.2 Testgevallen m.b.t. functionele eisen 4](#_Toc293665328)

[2.2.1 Namen van spelers invoeren 4](#_Toc293665329)

[2.2.2 Spelerbeurten wisselen correct af 4](#_Toc293665330)

[2.2.3 Lijn plaatsen 5](#_Toc293665331)

[2.2.4 Punten toekennen 5](#_Toc293665332)

[2.2.5 Highscores 5](#_Toc293665333)

[2.3 Testgevallen niet functionele eisen 6](#_Toc293665334)

[2.3.1 Verschillende formaten speelveld 6](#_Toc293665335)

[2.3.2 Database server 6](#_Toc293665336)

[2.3.3 Onderhoudbaarheid 6](#_Toc293665337)

[3 Bevindingenrapportage 7](#_Toc293665338)

[3.1 Hoe en wanneer wordt er gerapporteerd 7](#_Toc293665339)

# Inleiding

## Doel van het document

Het doel van dit document is om de richtlijnen van de acceptatietest vast te stellen. Deze test zal uitgevoerd worden wanneer de applicatie af is en hieruit zal moeten blijken of de software voldoet aan de eisen zoals gesteld in het User Requirements Specifications.

## Verantwoording tests

Tijdens de acceptatietest zullen wij de volgende zaken gaan testen.

* Namen van spelers dienen aangepast te kunnen worden;
* Er dienen 3 verschillende speelvelden aanwezig te zijn;
* Speler beurten wisselen af als er geen punt wordt gescoord;
* Lijnen mogen alleen horizontaal en verticaal tussen twee direct naast elkaar liggende punten worden getrokken;
* Als er door een lijn een vierkant van 1 bij 1 wordt gevormd dan wordt er een punt gescoord en mag deze speler nog een lijn zetten;
* Als er een hogere puntenwaarde in 1 vak staat wordt deze bij de score opgeteld;
* De 10 hoogste scores worden bijgehouden in een database op volgorde van hoogte;

Dit zijn de hoofdzaken die aan het spel dienen te werken om ervoor te zorgen dat het spel eerlijk en volgens de spelregels zal verlopen.

De volgende zaken zullen niet tijdens de acceptatietest getest worden:

* Het speelveld laat zien wie welke lijn heeft gezet;

Dit zal niet getest worden omdat het een cosmetische toevoeging is, die niet noodzakelijk is om het spel te spelen.

## Wanneer is de software goedgekeurd

De software zal worden goedgekeurd als alle requirements met een hoge prioriteit, zoals gespecificeerd in het User Requirements Specifications, als werkend uit de tests komen. En de code voorzien is van commentaar bij alle methoden, datavelden en properties.

# Testaanpak

## Testomgeving en - organisatie

De tests zullen worden uitgevoerd op de Laptop van Henk van den Dries. Deze wordt laptop heeft de volgende systeemeigenschappen:

* Windows 7 Professional besturingssysteem 64 bit
* Intel i5 CPU 2.27GHz
* 4.00 GB RAM
* ATI Mobility Radeon HD 5400 series

De tests zullen worden uitgevoerd in Microsoft Visual Studio 2010 in een release versie.

## Testgevallen m.b.t. functionele eisen

### Namen van spelers invoeren

Doelstelling test:

Het toekennen van namen aan speler 1 en speler 2. Maximum aantal karakters 15 alle westerse tekens zijn toegestaan.

Acceptatiecriteria:

De naam dient na invoer aangepast te zijn.

Aanpak:

Naam speler 1: Kees

Naam speler 2: Piet

Omgeving:

Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Testcase:

Worden de namen weergegeven tijdens het spelen van het spel?

Wanneer er een highscore is behaald wordt de naam van de speler bij de highscore weergegeven?

### Spelerbeurten wisselen correct af

Doelstelling test:

Het om de beurt een lijn laten zetten door de beide spelers tenzij er een punt wordt behaald.

Acceptatiecriteria:

Iedere speler is om de beurt aan de beurt om een lijn te zetten tenzij een van de spelers een punt scoort dan mag deze nog een lijn zetten.

Aanpak:

Als eerste zal speler 1 een lijn zetten waarmee geen punt behaald kan worden.

Hierna zal speler 2 een lijn zetten waarmee geen punt behaald kan worden.

Daarna zal speler 1 een lijn zetten waarmee geen punt behaald wordt.

Na deze beurt zal speler 2 met zijn/haar lijn een punt scoren en daarna nog een lijn zetten.

Omgeving:

Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Testcase:

Worden de beurten correct afgehandeld door de applicatie?

Krijgt de speler als er gescoord wordt nog een beurt?

### Lijn plaatsen

Doelstelling test:

Het correct neerzetten van lijnen zodat er niet vals gespeeld kan worden.

Acceptatiecriteria:

De lijnen kunnen alleen horizontaal en verticaal geplaatst worden tussen 2 direct aangrenzende punten.

Aanpak:

Het plaatsen van een verticale lijn.

Het plaatsen van een horizontale lijn.

Omgeving:

Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Testcase:

Het is niet mogelijk om diagonale lijnen te plaatsen of lijnen die meerdere punten bestrijken?

### Punten toekennen

Doelstelling test:

De score wordt op de juiste wijze bijgehouden wanneer er een vierkant wordt afgesloten.

Acceptatiecriteria

Voor een vierkant waar geen puntenaantal is aangegeven wordt er bij de score 1 opgeteld. Bij de vierkanten waar een afwijkende puntenaantal is aangegeven zal dit aantal worden opgeteld bij de score.

Aanpak:

Het sluiten van een vak zonder afwijkend puntenaantal.

Het sluiten van een vak met afwijkend puntenaantal.

Omgeving:

Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Testcase:

Wordt er bij een vakje zonder afwijkend puntenaantal 1 bij de score opgeteld?

Wordt er bij een vakje met afwijkend puntenaantal het aangegeven aantal punten opgeteld bij de score?

### Highscores

Doelstelling test:

Het testen of de 10 hoogste scores opslaan in de database. Het invoeren van een nieuwe highscore.

Acceptatiecriteria:

De 10 hoogste scores worden opgeslagen. Met de hoogste score op 1 en de laagste score van deze 10 op de 10de plek. En dit wordt op deze manier weergegeven in het highscorescherm. En het invoeren van een nieuwe highscore en deze op de juiste plek laten weergeven.

Aanpak:

Het invoeren van 10 scores in de database en deze naar het highscorescherm in de applicatie lezen.

Omgeving:

Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Oracle iSQLplus server van Fontys Hogeschool te Eindhoven

Testcase:

Worden de highscores in de juist volgorde weergegeven?

Wanneer er een highscore verbeterd wordt past de database de gegevens ook correct aan?

# Testgevallen niet functionele eisen

### Verschillende formaten speelveld

Doelstelling test:

Er is een mogelijkheid om uit verschillende formaten speelveld te kiezen:

Acceptatiecriteria:

De gebruiker heeft de mogelijkheid om uit 3 verschillende formaten speelveld te kiezen.

Aanpak: Tijdens het aanmaken van het spel de verschillende formaten te kiezen.

Omgeving: Visual Studio 2010/ Quatro.exe

### Database server

Doelstelling test:

De applicatie kan communiceren met de Oracle iSQL server van Fontys Hogescholen.

Acceptatiecriteria:

De applicatie kan scores in de tabel invoeren en wijzigen.

Aanpak:

Invoeren van scores in de database via de applicatie in Visual Studio

Omgeving: Visual Studio 2010/ Quatro.exe

Oracle iSQL server van Fontys Hogescholen

### Onderhoudbaarheid

De code is voorzien van commentaar bij properties, datavelden en methodes, die aangeven waarvoor deze bedoeld zijn en wat de functie hiervan is.

# Bevindingenrapportage

## Tests m.b.t. functionele eisen

In de tabel hieronder staan alle testcases met daarbij of ze geslaagd zijn ja of nee. Indien er afwijkingen zijn staan deze bevindingen verder beschreven bij de opmerkingen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Testcases functionele eisen | Pass/  Fail | Opmerking |
| Worden de namen weergegeven  tijdens het spelen van het spel? |  |  |
| Wanneer er een highscore is behaald  wordtde naam van de speler bij de  highscore weergegeven? |  |  |
| Worden de beurten correct  afgehandeld door de applicatie? |  |  |
| Krijgt de speler als er gescoord wordt  nog een beurt? |  |  |
| Het is niet mogelijk om diagonale lijnen  te plaatsen of lijnen die meerdere punten  bestrijken? |  |  |
| Wordt er bij een vakje zonder afwijkend  puntenaantal 1 bij de score opgeteld? |  |  |
| Wordt er bij een vakje met afwijkend  puntenaantal het aangegeven aantal punten  opgeteld bij de score? |  |  |
| Worden de highscores in de juist volgorde  weergegeven? |  |  |
| Wanneer er een highscore verbeterd wordt  past de database de gegevens ook correct aan? |  |  |

## Tests niet functionele Eisen

In de tabel hieronder staan alle testcases met daarbij of ze geslaagd zijn ja of nee. Indien er afwijkingen zijn staan deze bevindingen verder beschreven bij de opmerkingen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tests niet functionele eisen. | Pass/Fail | Opmerking |
| Verschillende formaten speelveld |  |  |
| Onderhoudbaarheid |  |  |