# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Opdracht 2.5** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Je voert je naam, startprijs en extra’s in en er word berekend hoeveel de auto kost** | | | | | |
| **Scenario** | **Ik vul als naam Henk in, als startprijs 20000 en ik wil metaal lak en een leren bekleding.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Naam: Henk  Totaalprijs: 25000 | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | naam: Henk  standaardprijs: 20000  metallic lak: 1000  leren bekleding: 1000  totaalprijs: 22000  BTW: 4620  totaalprijs inc. BTW: 26620 | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** | Middel | **Door** | **Rico** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Je voert je naam, startprijs en extra’s in en er word berekend hoeveel de auto kost** | | | | | |
| **Scenario** | **Ik vul als naam naam in, als startprijs 0 en ik wil metaal lak.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Naam: naam  Totaalprijs: 0 | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | naam: naam  standaardprijs: 0  metallic lak: 0  totaalprijs: 0  BTW: 0  totaalprijs inc. BTW: 0 | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** | Middel | **Door** | **Vincent** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Je voert je naam, startprijs en extra’s in en er word berekend hoeveel de auto kost** | | | | | |
| **Scenario** | **Ik vul als naam Erel in, als startprijs -20 en ik wil geen extra’s.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Een error | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | naam: Erel  standaardprijs: -20  totaalprijs: -20  BTW: -4.2  totaalprijs inc. BTW: -24.2 | | | | | |
| **Aanpassingen** | Bij min getallen word het nu automatisch 0. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** | Middel | **Door** | **Erel** |

1. Gebruik voor de prioriteit de volgende codering:  
   1 = Laag  
   2 = Middel  
   3 = Hoog [↑](#endnote-ref-1)