Acceptatietest

In de acceptatie test

# Waaraan moet de applicatie aan voldoen?

De opdrachtgever had een aantal wensen voor de applicatie:

* Ze wilden een app waarmee we het plezier van kinderen kunnen meten. De resultaten moeten worden getoond in een overzichtelijk dashboard, zodat we de belangrijkste informatie hebben voor ons onderzoek. Dit is de belangrijkste prioriteit.
* Omdat de oorspronkelijke opdracht te klein was, hebben we besloten om een extra functie toe te voegen aan de app. Deze functie is bedoeld voor leraren, zodat ze opmerkingen kunnen toevoegen over de lessen en de kinderen.
* De app moet voldoen aan de regels voor AVG en voldoende veiligheid bieden, omdat we werken met persoonsgegevens van kinderen.
* De applicatie moet uiteindelijk worden gebruikt worden op tablets en daarvoor moet een ondersteuning komen voor de tablets.

We hadden ook een aantal wensen voor de applicatie:

* We wilden gamificatie toepassen omdat dit het plezier van de kinderen kan vergroten. Dit betekent dat kinderen punten kunnen verdienen door te stemmen, en met die punten kunnen ze hun eigen profiel personaliseren.

# Testfase

Nu kunnen we beginnen met de planning van de er moet gekeken worden of er aan de wensen van de applicatie voldoen kan worden:

Test 1: Plezier meten

Doel: Controleren of kinderen eenvoudig plezier kunnen meten door hun eigen profiel te selecteren en met een slider een plezierwaarde kunnen geven.

Resultaat: De pleziermeting moet nauwkeurig zijn en eenvoudig gegeven worden.

Test 2: Dashboard

Doel: Verifiëren of het dashboard goed functioneert en alle belangrijke informatie bevat. Controleren of er opties zijn om gegevens te filteren en sorteren.

Resultaat: Het dashboard moet overzichtelijk zijn, relevante informatie bevatten en de gebruiker in staat stellen om gegevens te filteren en sorteren volgens de vereiste criteria.

Test 3: Beveiliging en privacy van gegevens

Doel: Controleren of de applicatie voldoet aan de AVG-vereisten en de nodige beveiliging biedt voor de gegevens.

Resultaat: De applicatie moet voldoen aan de privacywetgeving en alle persoonsgegevens moeten veilig worden opgeslagen en beheerd. Er mogen geen inbreuken zijn op de privacy van gebruikers.

Test 4: Opmerkingen plaatsen

Doel: Controleren of leraren opmerkingen kunnen plaatsen over de lessen en kinderen.

Resultaat: Leraren moeten in staat zijn om opmerkingen toe te voegen aan de lessen en specifieke kinderen. De opmerkingen moeten correct worden opgeslagen en kunnen worden weergegeven wanneer dat nodig is.

Test 5: Gamificatie

Doel: Verifiëren of gamificatie succesvol is toegepast. Controleren of kinderen punten kunnen verdienen en of ze hun profielen kunnen personaliseren.

Resultaat: Kinderen moeten punten kunnen verdienen door activiteiten binnen de applicatie. Ze moeten deze punten kunnen gebruiken om hun profielen aan te passen en persoonlijke elementen te selecteren.

Test 6: Inloggen, Registreren en Wachtwoord wijzigen

Doel: Controleren of gebruikers succesvol kunnen inloggen, registreren en hun wachtwoord kunnen wijzigen in de applicatie.

Resultaat: gebruikers moeten instaat zijn om zich te registeren als een nieuwe gebruiker, instaat zijn om te inloggen als de gegevens correct zijn en een optie hebben om hun wachtwoord te resetten.

# Test resultaten:

Test 1:

Test 2:

Test 3:

Test 4:

Test 5:

Test 6:

# Wat word er opgebracht?

Voordat we de applicatie gaan testen, moeten we eerst bekijken wat er precies in de eindversie van de applicatie aanwezig zal zijn en wat mogelijk niet kan worden gerealiseerd. Hieronder staat een lijst met de verwachte functies die wel aanwezig zullen zijn en enkele functies waar mogelijk geen tijd voor is om ze te ontwikkelen.

|  |  |
| --- | --- |
| Wat gaat de eindapplicatie bevatten? | Wat is niet meer aanwezig in de applicatie? |
| * Het meten van het plezier van kinderen gebeurt op een eenvoudige manier. * Er is een duidelijke schaal van metingen met een score van 1-10. * De interface is kindvriendelijk en eenvoudig. Kinderen kunnen hun profiel selecteren en met behulp van een schuifregelaar hun pleziermeting aangeven op een smiley. * De applicatie voldoet aan de AVG-voorwaarden (Algemene Verordening Gegevensbescherming). * Er zijn twee verschillende rollen in de applicatie: admin en docent. De admin heeft beheerdersrechten. * De applicatie is beschikbaar voor gebruik op tablets. * Er is een dashboard beschikbaar met belangrijke gegevens die kunnen worden gebruikt voor onderzoek om zwemmen leuker te maken. * Gegevens kunnen worden gefilterd en gesorteerd in het dashboard. * Admins kunnen wachtwoorden aanpassen van gebruikers. * Gebruikers kunnen zich registreren en, indien ze nog geen account hebben, zich als nieuwe gebruikers registreren. Een admin kan rechten toewijzen aan deze gebruiker. * Metingen kunnen worden geëxporteerd naar een Excel-bestand. * De opgeslagen gegevens van kinderen worden tot het minimum beperkt. * De applicatie maakt gebruik van een database. * Er is een firewall aanwezig voor gegevensbescherming. * Automatische back-ups worden regelmatig worden gemaakt. * Er is een encryptiemethode/hashing-methode aanwezig zijn. * Er is een logging-mechanisme om verdachte activiteiten te detecteren en inbreuken te voorkomen. | * Er is een methode om de wachtwoorden te veranderen al deze vergeten zijn maar het systeem om de wachtwoord te resetten via de mail is niet gelukt. * Gamificatie is niet toegepast in de applicatie, dit betekent dat kinderen geen punten kunnen krijgen bij het stemmen en dat ze niet hun eigen profiel kunnen personaliseren door punten te gebruiken. * Er is geen manier voor leraren om opmerkingen te plaatsten over de les of de kinderen. |

# Is de applicatie acceptabel?