Testplan

Voetbal Casino

|  |  |
| --- | --- |
| Versie | 1 |
| Datum | 08/12/2023 |
| Naam | Henry Bodemeijer |
| Studentnummer | 164258 |

Inhoud

[Uitleg over het testplan 3](#_Toc152899090)

[Testdata 3](#_Toc152899091)

[Testplan 3](#_Toc152899092)

[Scenario’s 3](#_Toc152899093)

[Gewenst resultaat 3](#_Toc152899094)

[Resultaat 3](#_Toc152899095)

[Verbetervoorstel 3](#_Toc152899096)

[Benodigde testdata 4](#_Toc152899097)

# Uitleg over het testplan

## Testdata

Meestal heb je gegevens nodig om een applicatie goed te kunnen testen. Bijvoorbeeld een paar medewerkers met verschillende rollen.

Je kan je testplan zo opstellen dat deze gegevens tijdens het testen worden opgevoerd.

Je kan ook een script maken waarmee (een deel van de) testgegevens automatisch worden ingevoerd.

Beschrijf in je testplan welke gegevens nodig zijn voor het uitvoeren van de test. Als je een script met testgegevens hebt gemaakt vertel je waar dat script terug te vinden is.

## Testplan

In het testplan komen alle user stories/functionaliteiten van de applicatie terug.

Per user story beschrijf je de volgende onderwerpen:

* User Story zelf
* Scenario’s (Hoe kan je deze user story testen)
* Gewenst resultaat
* Werkelijk resutaat van de test
* Verbetervoorstel

## Scenario’s

Een scenario in een testplan zijn de stappen die een gebruiker moet doen om een bepaalde functionaliteit in je programma uit te voeren. Bijvoorbeeld de stappen die je moet doen om een rapport af te drukken.

## Gewenst resultaat

Beschrijf hier wat het programma zou moeten doen.

## Resultaat

Hier vertel je wat het werkelijke resultaat was toen je de test uitvoerde.

## Verbetervoorstel

Als de test niet goed is gegaan, beschrijf je wat verbeterd moet worden in het programma.

Hieronder zie je een voobeeld van hoe je een testplan voor user story zou kunnen schrijven.

## Benodigde testdata

* Een gebruiker met de rol “admin”
* Meerdere gebruikers toe met de rol “user”
* Meerdere aangemaakte poules
* Meerdere aangemaakte voorspellingen
* De binnengehaalde gegevens van de api

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user  Wil ik kunnen registreren  Zodat ik een account kan aanmaken en kan inloggen | 1. Klik op registreer 2. Vul het registreer formulier in | Je registreert een account en wordt ingelogd in dat account en die komt erbij in de user table in de database | NOK  'totalPoints' doesn't have a default value | Ontbrekende fields zoals totalPoints toevoegen aan table enz. |
| 1. Klik op registreer 2. Vul een ongeldige email in bij de email input | Bij de email input kan je alleen geldige email invullen. En je krijgt en melding boven de input | OK |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user/admin  Wil ik kunnen inloggen  Zodat ik de aplicatie kan gebruiken of de gegevens kan inzien | 1. Klik op login 2. Vul je email en password in | In de navbar moet je de pagina poule kunnen zien en je moet naar je eigen profielpagina kunnen gaan | OK |  |
| 1. Log niet in 2. Vul in de adresbalk van de browser de url in van een pagina waar je een bepaalde role voor nodig hebt, zoals user of poule | De pagina moet niet geopend worden. Je wordt naar de inlogpagina gestuurd. | OK |  |
| 1. Klik op login 2. Vul je email en password in 3. Klik op de dropdown met je username 4. Klik op profiel | Je profiel pagina wordt geopend met de gegevens van de ingelogde user/admin. Hier kan de user zijn account gegevens aanpassen | OK |  |
| 1. Navigeer naar de profiel pagina net als hiervoor 2. Verander je gegevens 3. Klik op opslaan | De ingelogde user zijn accountgegevens worden geedit en worden in de database gezet | OK |  |
| 1. Klik op login 2. Vul de admin email in en password | Alle pagina’s zijn zichtbaar in de navbar ook de user pagina ook hier moet je naar je eigen profielpagina kunnen gaan | OK |  |
| 1. Log in 2. Klik op de dropdown met je username 3. Klik op logout | De user word uitgelogd en teruggestuurd naar de home pagina | OK |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user  Wil ik de standen kunnen zien  Zodat ik weet hoe de league ervoor staat | klik op standenpagina | Op de standen pagina staat een overzicht van de standen van de league. De gegevens van deze pagina worden verkregen uit de api | OK |  |
| 1. Log niet in 2. Klik op standenpagina | Deze pagina moet toegankelijk zijn ook als je niet ingelogd bent | OK |  |
| 1. Klik op standenpagina 2. Klik op een team | Je wordt doorgestuurd naar de team pagina, hier zie je alle spelers uit dit team. Deze gegevens komen uit de api | OK |  |
| Er zijn geen gegevens verkrijgbaar op de team pagina | Er word een error gegeven die zegt dat er geen gegevens verkrijgbaar zijn | OK |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user wil ik een poule kunnen joinen en leaven zodat ik met andere gebruikers in deze poule wedstrijden kan voorspellen en het kan leaven zodat ik er ook mee kan stoppen | 1. Klik op de poule pagina 2. Klik op maak nieuwe poule aan 3. En vul de input in het form in 4. Voeg andere users toe aan de poule 5. Klik op maak poule | Een ingelogde user kan een poule maken en kan andere users daar aan toevoegen. De gecreeerde poule word weergegeven op de poule pagina en in de poule table gezet | OK |  |
| De user voegt een admin toe aan de poule | Een user kan niet de admin toevoegen aan een poule. | NOK  Admin kan wel worden toegevoegd | In de create.balde.php  If user role admin is niet laten zien toevoegen |
| 1. Wees ingelogd als user 2. Ga naar poule pagina 3. Klik op join poule waar je geen lid van bent | De user wordt toegevoegd aan de poule en wordt toegevoegd aan de database en de button join word een verlaat button | OK |  |
| 1. Wees ingelogd als user 2. Ga naar poule pagina 3. Klik op verlaat poule | De user word verwijderd uit de poule in de database en de button verlaat wordt weer een join button | OK |  |
| Er worden meer als 10 poule’s aangemaakt | Als er meer als 10 poules zijn aangemaakt worden er maar 10 weergegeven, ook word er dan een button weergegeven met show more poules | OK |  |
| Klik op de show more poules button | Als je op de button klikt als er meer als 10 poules zijn dan worden er elke keer als je klikt 2 extra poule’s weergegeven | Ok |  |
| 1. Wees ingelogd als user 2. Ga naar poule pagina 3. Klik op een poule | Als de user op een poule drukt wordt je doorgestuurd naar de show poule pagina. Hier staat de ranglijst van de poule | OK |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user  Wil ik een komende wedstrijd kunnen kiezen  zodat ik daar een voorspelling op kan plaatsen | 1. Klik in de poule pagina op een poule 2. Klik op voorspel volgende wedstrijd | De user wordt doorgestuurd naar een pagina waar een aantal volgende wedstrijden staan die uit de api worden gehaald | OK |  |
| 1. Klik in de poule pagina op een poule 2. Klik op voorspel volgende wedstrijd 3. Klik op een wedstrijd | Je wordt naar een voorspel formulier doorgestuurd met de gegevens van de wedstrijd zoals home/away team | OK |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user  Wil ik voorspellingen kunnen plaatsen  Zodat ik punten kan krijgen om zo hoog mogelijk in de ranglijst van de poule te komen | 1. Navigeer naar voorspel volgende wedstrijd pagina 2. Klik op een wedstrijd 3. Vul winnende team input in in dit form | In de input van winnende team kan je kiezen uit de 2 teams en gelijkspel | OK |  |
| 1. Navigeer naar voorspel volgende wedstrijd pagina 2. Klik op een wedstrijd 3. Vul eindstand input in in dit form | In de input kan je de eindstand kiezen tot de stand 10 - 10 | OK |  |
| 1. Navigeer naar voorspel volgende wedstrijd pagina 2. Klik op een wedstrijd 3. Vul het hele form in 4. Klik op voorspel wedstrijd en submit je voorspelling | De voorspelling word in de database gezet, als de resultaten er zijn worden die vergeleken met de voorspelling van de user en wordt er berekend hoeveel punten er worden gegeven | OK |  |
| De user heeft meerdere voorspelling goed en krijgt punten uitgedeeld | De user krijgt in zijn poule waar hij de goede voorspelling heeft geplaats punten toegedient en komt op de toebehorende plek in de ranglijst te staan. Punten gehaald in een poule krijg je niet in een andere poule erbij | NOK  De user krijgt in alle poule punten toegedient | Een database connectie maken in een model tussen user en poule waar een user alleen de punten van de bijbehorende poule krijgt |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Scenario’s** | **Gewenst Resultaat** | **Resultaat (OK = goed, NOK = niet goed)** | **Verbeteren** |
| Als user  Wil ik de resultaten van de wedstrijden en voorspellingen kunnen zien  Zodat ik kan zien hoeveel punten ik per voorspelling heb gekregen | 1. Klik in de poule pagina op een poule 2. Klik op uitslagen | De user wordt doorgestuurd naar een pagina waar alle voorspellingen staan die de user heeft gemaakt met de uitslagen van de bijbehorende uitslagen van de wedstrijd | OK |  |
| De resultaten van de wedstrijd zijn binnen | Er wordt berekend hoeveel punten je hebt verkregen met die voorspelling en laat daar die punten zien, per voorspelling kan je maximaal 3 punten krijgen | OK |  |
| De user plaats meerdere voorspellingen in meerdere poules | De voorspelling die worden geplaats blijven binnen de poule waar die gemaakt is en wordt niet weergeven op een andere poule | OK |  |