TESTPLAN EN TESTRAPPORT

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc1567165142)

[Testomgeving 4](#_Toc451075775)

[Testontwerp 5](#_Toc12242695)

[Testrapportage 8](#_Toc785454688)

# Inleiding

Beschrijf het doel van het testrapport en geef een overzicht van het te testen applicatie.

# Testomgeving

Beschrijf de vereisten voor de testomgeving, inclusief hardware, software, netwerkconfiguraties en eventuele externe systemen die nodig zijn voor het uitvoeren van de test.

-Laptop

-VS

# Testontwerp

Geef een gedetailleerde beschrijving van de testgevallen en testscenario’s die zullen worden uitgevoerd. Dit omvat ook de testgegevens en verwachte resultaten. Wanneer jij voor je spel andere spelregels hebt bedacht zorg dan dat de onderstaande test scenario's hierop worden aangepast. Uiteraard mag je ook zelf nog tests toevoegen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Userstory | Actie | Verwacht Resultaat | Resultaat | Succes ja/nee |
| 4 | Run je project op de liveserver. | Stel vast dat er een algemene pagina is met linkjes naar ieder spel van ieder teamlid. | Er is een start pagina met spellen van ieder teamlid | Ja |
| 4 | Klik op het linkje van ieder spel van ieder teamlid. | Stel vast dat je uitkomt bij het spel van ieder teamlid. | De linkjes wijst naar de spel | Ja |
| 5 | Klik op het linkje van je spel op de algemene pagina. | Stel vast dat je uitkomt bij je spel en dat het spelbord zichtbaar is. | Als je op de linkje klikt, zie je de spelbord van de spel | Ja |
| 7 | Start het spel in speler vs speler en klik op een vakje. | Stel vast dat er een X op het spelbord verschijnt en een O bij de beurt van de tweede speler. | Er komt een symbool X of O op de vakje | Ja |
| 8 | Klik herhaaldelijk op de vakjes en zorg ervoor dat speler X wint. | Stel vast dat speler X als winnaar wordt uitgeroepen. | Dan komt er bericht paneel met tekst dat speler X is de winnaar | Ja |
| 8 | Klik herhaaldelijk op de vakjes en zorg ervoor dat speler O wint. | Stel vast dat speler O als winnaar wordt uitgeroepen. | Dan komt er bericht paneel met tekst dat speler O is de winnaar | Ja |
| 8 | Test alle 8 de winmogelijkheden voor speler X (verticaal, horizontaal en diagonaal). | Stel vast dat bij alle mogelijkheden speler X als winnaar wordt uitgeroepen. | De 8 winmogelijkheden getest en werkt allemaal. Dat de speler X is de winnaar | Ja |
| 8 | Test alle 8 de winmogelijkheden voor speler O (verticaal, horizontaal en diagonaal). | Stel vast dat bij alle mogelijkheden speler O als winnaar wordt uitgeroepen. | De 8 winmogelijkheden getest en werkt allemaal. Dat de speler O is de winnaar | Ja |
| 9 | Zorg ervoor dat speler X wint. | Stel vast dat X als winnaar getoond wordt op het scherm. | Komt een bericht paneel dat speler X is de winnaar | Ja |
| 9 | Zorg ervoor dat speler O wint. | Stel vast dat O als winnaar getoond wordt op het scherm. | Komt een bericht paneel dat speler O is de winnaar | Ja |
| 10 | Zorg ervoor dat het gelijkspel is (het hele bord vol maar geen winnende combinatie). | Stel vast dat er getoond wordt dat het gelijkspel is. | Komt een bericht paneel dat het gelijkspel is | Ja |
| 11 | Zorg ervoor dat speler X wint. | Stel vast dat de score wordt opgeteld bij speler X. | Er wordt een punt toegevoegd bij de score van speler X | Ja |
| 11 | Zorg ervoor dat speler O wint. | Stel vast dat de score wordt opgeteld bij speler O. | Er wordt een punt toegevoegd bij de score van speler O | Ja |
| 12 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat de naam getoond wordt in het scoreboard. | Er is een vast naam bij het scorebord | Ja |
| 12 | Vul de naam in van de tweede speler. | Stel vast dat de naam getoond wordt in het scoreboard. | Er is een vast naam bij het scorebord | Ja |
| 13 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat ongeldige invoer niet geaccepteerd wordt. Bijvoorbeeld tekens als ‘!@#$%^&\*()’ mogen niet in de naam voorkomen. | Nee je kan zelf geen naam vullen | Nee |
| 13 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat ongeldige invoer zoals scheldwoorden niet geaccepteerd wordt. Zorg ervoor dat je de invoer checkt tegen een scheldwoordenlijst (mag je zelf verzinnen). | Nee je kan zelf geen naam vullen | Nee |
| 14 | Start het spel in speler vs computer en klik op een vakje. | Stel vast dat er een X in het vakje verschijnt en een O in een ander vakje. | Het is niet gelukt om de computer te laten spelen | Nee |
| 14 | Laat de speler winnen in speler vs computer mode. | Stel vast dat speler X wint. | De speler kan wel winnen | Nee |
| 14 | Laat de computer winnen in speler vs computer mode. | Stel vast dat speler O wint. | De computer kan niet winnen | Nee |

# Testrapportage

Bereken hoeveel procent van de testen geslaagd zijn, en schrijf hier een verbetervoorstel voor de volgende oplevering.