Acceptatietest

Naam:

Leerlingnummer:

Datum:

Versie:

# Acceptatietest

Betekenis: Hier vertel je precies wat elk functionaliteit doet, alle 15 tot 17 functionaliteiten kopieren uit je functioneel ontwerp, onderstaande is een voorbeeld)

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Inloggen medewerker** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De medewerker kan via een formulier op een submit button indrukken nadat hij zijn gegevens heeft ingevoerd om vervolgens naar de gewenste pagina te worden geleid.** | | | | | |
| **Scenario** | **Medewerker staat op de hompage kan rechtsboven op inloggen drukken om vervolgens naar de inlogpagina te worden geleid. Daar kan jij zijn inloggevens invoeren en op inloggen drukken.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Medewerker wordt naar als hij de juiste gegevens invoert geleid naar de medwerkerspagina. Als hij verkeerde gegegens invoert krijgt hij een melding hierover. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Medewerker wordt naar als hij de juiste gegevens invoert geleid naar de medwerkerspagina. Als hij verkeerde gegegens invoert krijgt hij geen melding hierover. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Melding maken bij verkeerde inloggevens | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 30 min | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** | 3 | **Door** | **wessel** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Functionaliteit** |  | | | | | |
| **Actie** |  | | | | | |
| **Scenario** |  | | | | | |
| **Verwacht resultaat** |  | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** |  | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** |  | **Door** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Functionaliteit** |  | | | | | |
| **Actie** |  | | | | | |
| **Scenario** |  | | | | | |
| **Verwacht resultaat** |  | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** |  | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** |  | **Door** |  |

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