Bijlage 1.1 Sjabloon Acceptatietest

## Serieus game

Naam: Soumaia mamo

Leerlingnummer: 9010438

Datum: 25/11/2021

Versie: 0.1

# Acceptatietest

### Serieus game

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | Inloggen |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Inloggen | | | | | |
| Scenario | Met een geldig gebruikersnaam en wachtwoord | | | | | |
| Verwacht resultaat | Ingelogd worden als een gebruiker (leerling /docent) | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* |  | Door |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Inloggen | | | | | |
| Scenario | Met niet geldig gebruikersnaam en wachtwoord | | | | | |
| Verwacht resultaat | De gebruiker kan niet inloggen en foutmelding krijgen . | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* |  | Door |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Inloggen | | | | | |
| Scenario | De gebruiker kan inloggen met een voornaam achternaam als gebruikersnaam en een wachtwoord. | | | | | |
| Verwacht resultaat | Inlog pagina met 2 input velden gebruikersnaam en wachtwoord en submit knop | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* |  | Door |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | Docent dashboard |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Verschillende groepen | | | | | |
| Scenario | De docent kan via het dashboard leerling lijst bekijken per groep | | | | | |
| Verwacht resultaat | Een selectieveld met 8 verschillende groepen . | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* | 1 | Door | Soumaia |

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | CRUD |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Leerling toevoegen | | | | | |
| Scenario | Docent kan nieuwe leerlingen inschrijven in het systeem. | | | | | |
| Verwacht resultaat | Docent kan via het dashboard een leerling toevoegen , Dit moet in een database komen . | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* | 3 | Door | Soumaia |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Leerling toevoegen | | | | | |
| Scenario | Met een leerling succesvol toevoegen of mislukt . | | | | | |
| Verwacht resultaat | Melding | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* | 3 | Door | Soumaia |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Leerling gegevens wijzigen | | | | | |
| Scenario | Docent kan de leerlingen gegevens wijzigen . | | | | | |
| Verwacht resultaat | Docent kan via het dashboard een leerling gegevens wijzigen , Dit moet in de database gewijzigd worden . | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* | 3 | Door | Soumaia |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Leerling gegevens wijzigen | | | | | |
| Scenario | Met een leerling gegevens succesvol wijzigen of mislukken | | | | | |
| Verwacht resultaat | Melding | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit\* | 3 | Door | Soumaia |

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | Spel pagina |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actie | Score bijhouden | | | | | |
| Scenario | Bij elke gespeelde game | | | | | |
| Verwacht resultaat | Het resultaat wordt opgeslagen in de database per spel en per leerling | | | | | |
| Werkelijk resultaat |  | | | | | |
| Aanpassingen |  | | | | | |
| Uitvoering | Uren |  | Prioriteit[[1]](#endnote-1) | 2 | Door | Soumaia |

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