



**Acceptatietestplan**

# **COCKTAILBAR**

Versie 1.0

DATUM  
AUTEUR

08-01-2021  
Edris Bahman, Mark Benjamins, Thomas  
Luchies, Sydney Minnaar, Tessa Ramaker

# Versiebeheer

Versie	Datum	Auteur	Omschrijving
<b>0.1</b>	03-01-2021	Mark Benjamins	Standaard lay-out aangemaakt
<b>0.2</b>	06-01-2021	Edris Bahman, Tessa Ramaker & Mark Benjamins	Invulling geven aan de hoofdstukken.
<b>1.0</b>	08-01-2021	Edris Bahman, Tessa Ramaker, Mark Benjamins, Thomas Luchies & Sydney Minnaar	Definitieve versie gemaakt.



# Inhoud

Versiebeheer .....	1
1. Inleiding.....	3
1.1 Doel van het testplan .....	3
1.2 Opdrachtformulering .....	3
1.2.1 Opdracht.....	3
1.2.2 Beschouwingsgebied .....	4
1.2.3 Randvoorwaarden en uitgangspunten.....	5
1.2.4 Acceptanten en acceptatiecriteria .....	5
2. Documentatie.....	6
2.1 Testbasis .....	6
3. Teststrategie .....	7
3.1 Teststrategie .....	7
3.1.1 Unit test.....	7
3.1.2 Decision table test .....	7
3.1.3 Process cycle test.....	7
3.2 Risicoanalyse.....	8
4. Aanpak .....	10
5. Infrastructuur .....	11



# 1. Inleiding

In dit hoofdstuk worden de doelen van het testplan beschreven. Verder worden de opdracht, opdrachtgevers en opdrachtnemers besproken.

## 1.1 Doel van het testplan

Het doel van dit testplan is om te bewijzen dat het programma voldoet aan de door de klant gestelde eisen. Door alle functies en mogelijkheden van het programma zo goed mogelijk te testen kan er worden vastgesteld of het programma in productie kan worden genomen. Verder is het doel van het testplan om een overzicht te creëren van de testen die zullen worden uitgevoerd en op welke manier deze testen worden afgenomen.

## 1.2 Opdrachtformulering

In dit hoofdstuk worden alle betrokkenen benoemd en wordt een uitwerking van de opdracht van het testplan besproken. De opdrachtgevers zijn de heren Jan Doornbos en Martijn Pomp. De opdrachtnemers zijn Edris Bahman, Mark Benjamins, Thomas Luchies, Sydney Minnaar en Tessa Ramaker.

### 1.2.1 Opdracht

De opdracht van dit testplan is een cocktailbar-bestelsysteem, waarin er een keuze gemaakt kan worden voor een cocktail. Hierin kan er gezocht worden op naam en op de ingrediënten van een cocktail. Er kan gekozen worden uit welk type glas er gedronken gaat worden. De inhoud van het glas heeft invloed op de prijs van de cocktail. Ook kunnen er toevoegingen worden toegevoegd aan de cocktail, zoals ijsblokjes, rietjes, etc. Aan het einde van het bezoek van een klant kan hij/zij het totale bedrag van zijn/haar bestellingen inzien.

De eigenaar van het bedrijf wil het assortiment en de prijzen zelf kunnen bepalen. Naast de eigenaar heeft het bedrijf nog meer medewerkers. Er is één medewerker verantwoordelijk voor de opslag/ voorraad. Deze medewerker wil graag de inhoud van de opslag kunnen inzien en kunnen aanvullen, zodat het aanbod in lijn staat met de vraag. Er zijn ook een aantal medewerkers die de cocktails maken, deze medewerkers willen graag de bestellingen van de klant kunnen inzien. Hierbij is het belangrijk dat ze alle door de klant gewenste specificaties voor de cocktail kunnen inzien.



### 1.2.2 Beschouwingsgebied

Binnen en buiten de applicatie zijn er bepaalde aspecten die ervoor zorgen dat de applicatie bijdraagt aan een optimaal systeem.

#### Binnen de opdracht

Er is veel aandacht besteed aan de functionaliteiten waaraan de applicatie moet voldoen. Zo moet bijvoorbeeld:

- ☐ de applicatie gemakkelijk werken;  
*De klant, cocktailshaker en opslagmanager moeten met gemak hun werk kunnen doen/ een cocktail kunnen bestellen.*
- ☐ de applicatie snel werken;  
*De klant, cocktailshaker en opslagmanager moeten zonder lang te hoeven wachten hun werk kunnen doen/ een cocktail kunnen bestellen.*
- ☐ de applicatie betrouwbaar zijn;  
*De klant besteld een cocktail en de desbetreffende cocktail moet hij/zij ook daadwerkelijk krijgen.*

#### Buiten de opdracht

Naast de functionaliteiten binnen de opdracht moet er buiten de opdracht ook het één en ander geregeld worden waardoor het systeem optimaal functioneert. Zo kan het bijvoorbeeld voorkomen dat:

- ☐ Er een product niet op voorraad is.  
*Wanneer een product niet op voorraad is kan de cocktailshaker de cocktail niet maken. Dit geldt voor ingrediënten, maar ook voor de verschillende soorten glazen en toevoegingen.*



### 1.2.3 Randvoorwaarden en uitgangspunten.

Door middel van de randvoorwaarden en uitgangspunten wordt duidelijk wat de uitvoerende organisatie van het project verwacht.

Om het testproces tot een succes te maken moeten de volgende zaken zijn geregeld:

- ☐ De teststrategie en testaanpak zijn duidelijk beschreven en kunnen gemakkelijk worden uitgevoerd;
- ☐ De projectleider van de uitvoerende organisatie zorgt dat de testgroep de correcte en werkende versie van de applicatie krijgt.
- ☐ Middels een rapportage dient het aantoonbaar te zijn dat de testen zijn uitgevoerd.
- ☐ Er zijn duidelijke afspraken vastgesteld over de manier van rapporteren tijdens de uitvoering van de testen.

### 1.2.4 Acceptanten en acceptatiecriteria

In de onderstaande tabellen staat overzichtelijk weergegeven welke personen verantwoordelijk zijn voor de acceptatie van het systeem. Verder is ook de acceptatiecriteria met de desbetreffende norm geformuleerd.

#### Acceptanten

Acceptanten uit de testgroep zijn:

Naam	Functie	Afdeling
N.t.b.	Student	N.t.b.
N.t.b.	Student	N.t.b.
N.t.b.	Student	N.t.b.
N.t.b.	Student	N.t.b.
N.t.b.	Student	N.t.b.
N.t.b.	Student	N.t.b.

#### Acceptatiecriteria

De acceptatiecriteria voor systeem- en acceptatietesten zijn:

Omschrijving	Norm
Er kan gekozen worden om een cocktail uit favorieten te kiezen.	100%
Er kan een cocktail worden ingevoerd.	80%
Er kan een glas gekozen worden.	100%
Er kan een toevoeging worden gekozen.	75%
Er kan gekozen worden om nog een toevoeging toe te voegen.	50%
De cocktail kan aan favorieten worden toegevoegd.	75%
Er kan gekozen worden om nog een cocktail te bestellen.	100%
Er kan gekozen worden om te betalen.	100%



## 2. Documentatie

In dit hoofdstuk wordt er beschreven uit welke documenten de opdracht zal bestaan en wat die documenten inhouden.

### 2.1 Testbasis

Voorafgaand aan het schrijven van het acceptatietestplan zijn er een aantal andere documenten opgesteld. Uit deze documenten kunnen de testgevallen worden afgeleid, evenals de userstories en de risico's van het project.

Document naam	Bestands link	Versie	Datum
User stories	<a href="#">Userstories V1.0.pdf</a>	1.0	18-11-2020
Risicoanalyse	<a href="#">Risicoanalyse V1.0.pdf</a>	1.0	18-11-2020
Test design	<a href="#">Testdesign V1.0.pdf</a>	1.0	08-01-2021



## 3. Teststrategie

In dit hoofdstuk wordt er beschreven wat er getest gaat worden. Ook wordt er beschreven wat de verschillende testsoorten en test-ontwerptechnieken zijn met de daarbij behorende testcriteria. Hierdoor kan de software getest worden en kan er gedefinieerd worden of de functionaliteiten werken naar behoren.

Om binnen een bepaalde tijd te kunnen testen worden de verschillende teststrategieën opgedeeld in verschillende niveaus. Dit wil zeggen dat niet alle testcases even zwaar worden getest. Hiermee kunnen belangrijke fouten op tijd ontdekt worden voor een optimaal gebruik van capaciteit tegen de minimale kosten en tijd.

### 3.1 Teststrategie

De testen zijn opgesteld op basis van de risicoanalyse. De testen bestaan uit 2 systeemtesten en 1 ontwikkeltest. De test-ontwerptechnieken zijn een process cycle test, een unit test en een decision table test.

#### 3.1.1 Unit test

De unit test is een ontwikkeltest om softwaremodulen of stukjes broncode (units) afzonderlijk te testen. Het doel van unittesten is om functionele units onafhankelijk van elkaar te kunnen testen op correcte werking.

#### 3.1.2 Decision table test

De decision table test is een systeemtest die wordt gebruikt om systeemgedrag voor verschillende invoercombinaties te testen. Dit is een systematische benadering waarbij de verschillende inputcombinaties en het daarbij corresponderende systeemgedrag (output) in tabelvorm worden vastgelegd.

#### 3.1.3 Process cycle test

De process cycle test is een systeemtest waarbij er wordt gekeken naar de structuur van de procedurestroom van het programma. Het voorspelde resultaat in de process cycle test is eenvoudig. De fysieke testcase moet uitvoerbaar zijn. Hiermee wordt impliciet gecontroleerd of de individuele acties kunnen worden uitgevoerd.





## 3.2 Risicoanalyse

In **Tabel 3.1** is de impact maal de faalkans te zien. Door de impact maal de faalkans te berekenen, ontstaat er een score. Hoe hoger deze score, hoe hoger het risico.

Erg Hoog 5	5	10	15	20	25
Hoog 4	4	8	12	16	20
Middelmatig 3	3	6	9	12	15
Laag 2	2	4	6	8	10
Erg Laag 1	1	2	3	4	5
Impact Faalkans	Erg Laag 1	Laag 2	Middelmatig 3	Hoog 4	Erg Hoog 5

*Tabel 3.1 Risicoanalyse*

In **Tabel 3.2** staan een aantal mogelijke fouten beschreven. Daarnaast is te zien wat de faalkans en de impact is. Samen bepalen deze waarden de risico's van de mogelijke fouten.

Risico ID	User-story ID	Beschrijving	Faalkans	x	Impact	Risico (1 t/m 25)
1.	1.	Fout bij het registreren van de naam van het product.	2		3	6
2.	1.	Fout bij het registreren van de omschrijvingen van de producten.	2		3	6
3.	2.	Fout bij het registreren van de prijzen.	2		5	10
4.	2.	Verkeerde prijsbepaling.	2		5	10
5.	3.	Verkeerde bestelling.	2		3	6
6.	3.	Verkeerde prijsberekening.	1		5	5
7.	4.	Verkeerde cocktail opslaan als favoriet.	2		1	2
8.	5.	Het menu niet kunnen inzien.	3		5	15
9.	6.	Een fout bij het registreren van een toevoeging van mijn cocktail.	4		2	8
10.	7.	Een fout bij het registreren van de keuze uit een glas voor mijn cocktail.	2		1	1
11.	8.	Een fout bij het registreren van meerde cocktails.	4		4	16
12.	9.	Een fout bij de historie van de bestellingen.	1		5	5
13.	10.	Verkeerde geregistreerde ingrediënten van de cocktail.	2		5	10
14.	11.	Geen ingrediënten, glazen of toevoegingen voorraad.	4		5	20
15.	12.	Geen cocktails kunnen shaken omdat de bestellingen niet kunnen worden ingezien.	1		5	5
16.	12.	Het niet kunnen inzien van wat er betaald moet worden.	1		5	5
17.	13.	Geen cocktails kunnen shaken omdat de ingrediënten niet kunnen worden ingezien.	1		5	5
18.	14.	Geen prijs van de klant zijn bestelling kunnen inzien.	1		5	5
19.	15.	Geen hoeveelheid van de goederen kunnen inzien.	1		5	5

*Tabel 3.2 Mogelijke fouten*



In **Afbeelding 3.3** zijn alle gedefinieerde risico's verwerkt in een product risicomatrix.

		6, 12, 15, 16, 17, 18, 19	3, 4, 13	8	14	
	Erg hoog					
	Hoog				11	
Impact	Middelmatig		1, 2, 5			
	Laag				9	
	Erg laag		7, 10			
		Laag	Erg laag	Middelmatig	Hoog	Erg hoog
Risico's			Faalkans			

*Afbeelding 3.3* Risicomatrix

## 4.Aanpak

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de entry en exit criteria zijn van de verschillende testen.

In **Tabel 4.1** staan de entry criteria beschreven waaraan de testen moeten voldoen. Dat betekent dat als er niet voldaan kan worden aan één van de eisen, dat de test niet kan worden uitgevoerd.

Entry criteria	Unit test	Proces cycle test	Decision table test
Broncode moet beschikbaar zijn en een stabiele versie hebben.	X	X	X
Gedefinieerde en goedgekeurde eisen.	X	X	X
Testcases zijn ontwikkeld en klaar voor gebruik.	X	X	X
Testomgeving is opgezet en alle benodigde middelen zijn beschikbaar.	X	X	X
Testdesign is beschikbaar en is definitief gemaakt.	X	X	X

*Tabel 4.1 Entry criteria*

In **Tabel 4.2** staan de exit criteria beschreven, waaruit af te lezen is wat er gedaan moet zijn om het testproces af te kunnen sluiten. Als er niet voldaan kan worden aan één van de eisen moet het testproces opnieuw uitgevoerd worden.

Exit criteria	Unit test	Proces cycle test	Decision table test
Minimaal percentage van uitgevoerde testen.	100%	80%	80%
Alle bevindingen moeten worden gedocumenteerd.	X	X	X
Er moet worden voldaan aan alle acceptcriteria van <a href="#">hoofdstuk 1.2.4.</a>	X	X	X

*Tabel 4.2 Exit criteria*



## 5. Infrastructuur

In dit hoofdstuk worden de benodigdheden beschreven die gebruikt dienen te worden tijdens het uitvoeren van het testplan.

In **Tabel 5.1** is te zien wat de benodigdheden zijn per testmethode. Onder de tabel staan de bijbehorende specificaties op het gebied van hardware, software en bug report. Daarnaast staat er in de tabel onder het kopje procedure dat het testplan van de test methode beschikbaar moet zijn.

Test methode	Hardware	Software	Bug reporter	Procedure
White Box test	X	X	X	Beschikken over testplan Unit test
Systeemtest	X	X	X	Beschikken over testplan Decision table test
Systeemtest	X	X	X	Beschikken over testplan Process cycle test

*Tabel 5.1 Benodigdheden per testmethode*

### Hardware

Een personal computer met minimaal:

- CPU 64 bit
- RAM: 3 gigabyte
- Opslag: 64 gigabyte
- Monitor resolutie: 1024x768

### Software

- OS 64 bit versie Windows 8 of hoger
- Minimaal Javaversie 14.0.2.
- IntelliJ IDEA versie 2020
- Toegang tot de code in de [gitrepository](#)
- Windows opdrachtprompt

### Bug report

- Toegang tot het internet

