Bijlage 1.1 Sjabloon Acceptatietest

Naam: Toby Verpalen

Leerlingnummer: 9015653

Datum: 21-10-2024

Versie: 0.1

# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Database activeren.** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Download eerst de database** | | | | | |
| **Scenario** | 1. **Je gaat naar github en download onze repository.** 2. **Je voert de database in bij phpmyadmin** 3. **De database word geladen** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Dat je een werkende database krijgt om inlogpogingen te zien. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De database functioneerde naar verwachting. | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** | hoog | **Door** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Database linken** | | | | | |
| **Scenario** | **Database moet verbonden worden aan de rest** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Door de naam van unknowndatabase.php te veranderen naar connect.php een werkende connectie te krijgen | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Connectie word gemaakt aan beide kanten. | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** |  | **Prioriteit\*** |  | **Door** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Registeren** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Registeren van een account** | | | | | |
| **Scenario** | **Je hebt een account aangemaakt met gegevens.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Werkende account | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Een account aangemaakt en werkend. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 3 | **Prioriteit[[2]](#endnote-2)** |  | **Door** | **Toby, Emre** |

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Dat je ingelogd met je account.** | | | | | |
| **Scenario** | **Je moet inloggen om te stemmen.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Dat je kan inloggen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Werkende inlog zodat je kan stemmen. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 4 | **Prioriteit\*** |  | **Door** | **Toby, Emre** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Wachtwoord verandering** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Dat je wachtwoord kan wijzigen** | | | | | |
| **Scenario** | **Dat je een nieuw wachtwoord krijgt.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Een nieuwe wachtwoord | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Een nieuwe en werkende wachtwoord. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** |  | **Door** | **Toby, Emre** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Stemmen** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Dat je kan stemmen een account.** | | | | | |
| **Scenario** | **Maar een keer kunnen stemmen met jouw account.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Stemmen maar 1 keer. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Dat je maar 1 keer kan stemmen. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 5 | **Prioriteit\*** |  | **Door** | **Toby, Emre** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Stem uitslag** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Je kan de uitslagen van het stemmen zien.** | | | | | |
| **Scenario** | **Je kan per partij de stemmen zien.** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Stemmen per partij zien. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Dat je ook echt de stemmen per partij ziet. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 2 | **Prioriteit\*** |  | **Door** | **Toby, Emre** |

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