

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Leon Pierre
Klas Amo/A
Periode 3
Datum 9-6-2017

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. ✓ Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. ✓ Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. ✓ Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. ✓ Zijn er methodes gebruikt?
5. ✓ Is er gebruik gemaakt van classes?
6. ✓ Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. ✓ Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. ✓ Is de code volledig in het Engels?
9. ✓ Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. ✓ Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dominic BAETEN
Klas 1F
Periode 3
Datum 4-04-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen. (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam

Klas

Periode

Datum

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Mitchel Zeyt
Klas AM01B
Periode 3
Datum 4-04-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dawe
Klas Amc 1B
Periode 3
Datum 4-4-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam

jenky

Klas

F

Periode

3

Datum

Vandaag

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Brian Aards
Klas 1f
Periode _____
Datum _____

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Zijn alle elementen (buttens, labels, enz.) juist benoemd?
7. W Wordt er waar nodig gebruik gemaakt van arrays/lists?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
10. W Zijn de methodes werkwoorden?

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dominic BAETEN
Klas 1F
Periode 3
Datum 04-04-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

- | | | |
|-----|--|----------|
| 1. | Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft? | <u>W</u> |
| 2. | Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden? | <u>W</u> |
| 3. | Kan een speler spelen zonder te wedden? | <u>W</u> |
| 4. | Kan een speler niet met negatieve waardes wedden? | <u>W</u> |
| 5. | Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest? | <u>W</u> |
| 6. | Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn? | <u>W</u> |
| 7. | Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft? | <u>W</u> |
| 8. | Is er geen manier om meer geld te verdienen? | <u>W</u> |
| 9. | Veranderd de vis in een visstick als die af is? | <u>W</u> |
| 10. | Kan het geld van de speler niet onder 0 komen? | <u>W</u> |
| 11. | Kan je niet meer geld biëden dan je hebt? | <u>W</u> |
| 12. | Kan je niet meer bieden als de race gestart is? | <u>W</u> |

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INCO

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Roel
Klas 1D
Periode 11 12
Datum 2-11-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

- | | | |
|-----|--|----------|
| 1. | Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft? | <u>W</u> |
| 2. | Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden? | <u>W</u> |
| 3. | Kan een speler spelen zonder te wedden? | <u>W</u> |
| 4. | Kan een speler niet met negatieve waardes wedden? | <u>W</u> |
| 5. | Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest? | <u>W</u> |
| 6. | Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn? | <u>W</u> |
| 7. | Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft? | <u>W</u> |
| 8. | Is er geen manier om meer geld te verdienen? | <u>W</u> |
| 9. | Veranderd de vis in een visstick als die af is? | <u>W</u> |
| 10. | Kan het geld van de speler niet onder 0 komen? | <u>W</u> |
| 11. | Kan je niet meer geld bieden dan je hebt? | <u>W</u> |
| 12. | Kan je niet meer bieden als de race gestart is? | <u>W</u> |

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Noel van Bijnen
Klas Reo4 - am01D
Periode _____
Datum _____

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft?
2. Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden?
3. Kan een speler spelen zonder te wedden?
4. Kan een speler niet met negatieve waardes wedden?
5. Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest?
6. Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn?
7. Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft?
8. Is er geen manier om meer geld te verdienen?
9. Veranderd de vis in een visstick als die af is?
10. Kan het geld van de speler niet onder 0 komen?
11. Kan je niet meer geld bieden dan je hebt?
12. Kan je niet meer bieden als de race gestart is?

JA W
JA W
JA W
JA W
JA W
JA W
JA W
nee N
JA W
JA W
JA W
JA W

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Maacke
Klas R104 m21D
Periode 3
Datum 4-4-2012

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft?
2. Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden?
3. Kan een speler spelen zonder te wedden?
4. Kan een speler niet met negatieve waardes wedden?
5. Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest?
6. Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn?
7. Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft?
8. Is er geen manier om meer geld te verdienen?
9. Veranderd de vis in een visstick als die af is?
10. Kan het geld van de speler niet onder 0 komen?
11. Kan je niet meer geld bieden dan je hebt?
12. Kan je niet meer bieden als de race gestart is?

Ja
Ja
Nee
Nee
Ja
Nee
Ja
Nee
Ja
Ja
Ja
Ja

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dave
Klas Amo 1B
Periode 3
Datum 9-4-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft?
2. Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden?
3. Kan een speler spelen zonder te wedden?
4. Kan een speler niet met negatieve waardes wedden?
5. Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest?
6. Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn?
7. Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft?
8. Is er geen manier om meer geld te verdienen?
9. Veranderd de vis in een visstick als die af is?
10. Kan het geld van de speler niet onder 0 komen?
11. Kan je niet meer geld bieden dan je hebt?
12. Kan je niet meer bieden als de race gestart is?

W
W
W
W
W
W
W
W
W
W
W
W

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam mitchel zwijf
Klas AM01B
Periode 3
Datum 4-04-2017

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft?
2. Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden?
3. Kan een speler spelen zonder te wedden?
4. Kan een speler niet met negatieve waardes wedden?
5. Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest?
6. Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn?
7. Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft?
8. Is er geen manier om meer geld te verdienen?
9. Veranderd de vis in een visstick als die af is?
10. Kan het geld van de speler niet onder 0 komen?
11. Kan je niet meer geld bieden dan je hebt?
12. Kan je niet meer bieden als de race gestart is?

W
W
W
W
W
W
W
W
W
W
W
W

Functionele Test Gokkers C# | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Scoby
Klas Amoif
Periode 3
Datum vandaag

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

- | | | |
|-----|--|----------|
| 1. | Kan een speler niet wedden als hij geen geld meer heeft? | <u>W</u> |
| 2. | Kan een speler niet meer dan 15 euro wedden? | <u>W</u> |
| 3. | Kan een speler spelen zonder te wedden? | <u>W</u> |
| 4. | Kan een speler niet met negatieve waardes wedden? | <u>W</u> |
| 5. | Wordt er geld afgeschreven als een speler verliest? | <u>W</u> |
| 6. | Kan je niet doorspelen als alle vissen dood zijn? | <u>W</u> |
| 7. | Stopt de race als een van de vissen gewonnen heeft? | <u>W</u> |
| 8. | Is er geen manier om meer geld te verdienen? | <u>W</u> |
| 9. | Veranderd de vis in een visstick als die af is? | <u>W</u> |
| 10. | Kan het geld van de speler niet onder 0 komen? | <u>W</u> |
| 11. | Kan je niet meer geld bieden dan je hebt? | <u>W</u> |
| 12. | Kan je niet meer bieden als de race gestart is? | <u>W</u> |

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Joan Pierre
Klas WMO / A
Periode 3
Datum 4-4-2017

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. ✓ Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. ✓ Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. ✓ Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. ✓ Zijn er methodes gebruikt?
5. ✓ Is er gebruik gemaakt van classes?
6. ✓ Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. ✓ Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. ✓ Is de code volledig in het Engels?
9. ✓ Zijn er queries gebruikt?
10. ✓ Wordt de database juist geupdate?
11. ✓ Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. ✓ Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dominic Baeten

Klas 1E

Periode 3

Datum 04-04-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?

2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?

3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?

4. W Zijn er methodes gebruikt?

5. W Is er gebruik gemaakt van classes?

6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?

7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?

8. W Is de code volledig in het Engels?

9. W Zijn er queries gebruikt?

10. W Wordt de database juist geupdate?

11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?

12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Noël Van Bienen

Klas R10W-am010

Periode _____

Datum _____

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Rock
Klas 1D
Periode B
Datum 11-4-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Joey
Klas F
Periode 3
Datum Vandaag

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dave
Klas Amo 13
Periode 3
Datum 6-4-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Mitchel wijl
Klas AMOIB
Periode 3
Datum 4-04-2017

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Technische Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Brian Arends
Klas if
Periode _____
Datum _____

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. W Is er overal ongeveer dezelfde schrijfwijze gebruikt?
2. W Zijn de afgesproken codeconventies aangehouden?
3. W Zijn er logische/juiste classnamen gebruikt?
4. W Zijn er methodes gebruikt?
5. W Is er gebruik gemaakt van classes?
6. W Wordt er op de juiste manier met de database gecommuniceerd?
7. W Worden er associatieve arrays gebruikt?
8. W Is de code volledig in het Engels?
9. W Zijn er queries gebruikt?
10. W Wordt de database juist geupdate?
11. W Zijn de classnamen zelfstandig naamwoorden?
12. W Zijn de methodes werkwoorden?

Functionele Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dave
Klas Amo 1B
Periode 3
Datum 4-4-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

- | | |
|--|----------|
| 1. _ Kan je registreren? | <u>W</u> |
| 2. _ Kan je inloggen als je geregistreerd hebt? | <u>W</u> |
| 3. _ Krijg je een activatiemail binnen na het registreren? | <u>W</u> |
| 4. _ Kan je niet met duplicaten inloggen/registreren (2 dezelfde email of username)? | <u>N</u> |
| 5. _ Kan je het spel niet downloaden als je niet ingelogd bent? | <u>W</u> |
| 6. _ Komt dezelfde pop-up niet 2 keer als je de pagina ververs? | <u>W</u> |
| 7. _ Is er tijdens het testen nergens een fout opgetreden? | <u>W</u> |
| 8. _ Kan je niet registreren als je de Terms of Service niet accepteert? | <u>W</u> |
| 9. _ Speelt de video op de juiste manier af? | <u>W</u> |

Functionele Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Joey
Klas F
Periode 3
Datum Vanm 16

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. _ Kan je registreren? W
2. _ Kan je inloggen als je geregistreerd hebt? W
3. _ Krijg je een activatiemail binnen na het registreren? W
4. _ Kan je niet met duplicaten inloggen/registreren (2 dezelfde email of username)? W
5. _ Kan je het spel niet downloaden als je niet ingelogd bent? W
6. _ Komt dezelfde pop-up niet 2 keer als je de pagina ververs? W
7. _ Is er tijdens het testen nergens een fout opgetreden? W
8. _ Kan je niet registreren als je de Terms of Service niet accepteert? W
9. _ Speelt de video op de juiste manier af? W

Functionele Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Mitchel zwijt
Klas AM01B
Periode 3
Datum 4-04-2017

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. _ Kan je registreren? W
2. _ Kan je inloggen als je geregistreerd hebt? W
3. _ Krijg je een activatiemail binnen na het registreren? W
4. _ Kan je niet met duplicaten inloggen/registreren (2 dezelfde email of username)? W
5. _ Kan je het spel niet downloaden als je niet ingelogd bent? W
6. _ Komt dezelfde pop-up niet 2 keer als je de pagina ververst? W
7. _ Is er tijdens het testen nergens een fout opgetreden? W
8. _ Kan je niet registreren als je de Terms of Service niet accepteert? W
9. _ Speelt de video op de juiste manier af? W

Functionele Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam

Bijm Aarend

Klas

14

Periode

Datum

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. _ Kan je registreren? W
2. _ Kan je inloggen als je geregistreerd hebt? W
3. _ Krijg je een activatiemail binnen na het registreren? W
4. _ Kan je niet met duplicaten inloggen/registreren (2 dezelfde email of username)? W
5. _ Kan je het spel niet downloaden als je niet ingelogd bent? W
6. _ Komt dezelfde pop-up niet 2 keer als je de pagina ververs? W
7. _ Is er tijdens het testen nergens een fout opgetreden? W
8. _ Kan je niet registreren als je de Terms of Service niet accepteert? W
9. _ Speelt de video op de juiste manier af? W

Functionele Test Gokkers PHP | Fishy Thingy INC©

Test
aanbieder Fishy Thingy

Naam Dominic Baeten
Klas 1 F
Periode 3
Datum 04-04-17

Lees elke vraag zorgvuldig door en schrijf dan een W (Waar) of N (Niet waar) op de onderstreepte ruimte naast de vraag.

1. _ Kan je registreren? W
2. _ Kan je inloggen als je geregistreerd hebt? W
3. _ Krijg je een activatiemail binnen na het registreren? W
4. _ Kan je niet met duplicaten inloggen/registreren (2 dezelfde email of username)? W
5. _ Kan je het spel niet downloaden als je niet ingelogd bent? W
6. _ Komt dezelfde pop-up niet 2 keer als je de pagina ververs? W
7. _ Is er tijdens het testen nergens een fout opgetreden? W
8. _ Kan je niet registreren als je de Terms of Service niet accepteert? W
9. _ Speelt de video op de juiste manier af? W