# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Opdracht 9.3** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Laat om de halve seconde een blokje met een random kleur en random positie zien** | | | | | |
| **Scenario** | **n.v.t** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 uur | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** | \*\* | **Door** | **Tom** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Laat om de halve seconde een blokje met een random kleur en random positie zien** | | | | | |
| **Scenario** | **n.v.t** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 uur | **Prioriteit[[2]](#endnote-2)** | \*\* | **Door** | **Danny** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **Laat om de halve seconde een blokje met een random kleur en random positie zien** | | | | | |
| **Scenario** | **n.v.t** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Elke halve seconde een blokje met random kleur en random positie | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 uur | **Prioriteit[[3]](#endnote-3)** | \*\* | **Door** | **Daniel** |

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