**Testrapportage sprint 1**

Webshop NerdyGadgets

|  |  |
| --- | --- |
| Versie: | 1.1 |
| Datum: | **04-12-2020** |

# Inleiding

## De casus

NerdyGadgets is een importeur en groothandel die producten levert aan verschillende warenhuizen en supermarkten in de Verenigde Staten. Ook levert NerdyGadgets producten aan weer andere groothandels. Incidenteel verkoopt NerdyGadgets producten rechtstreeks aan consumenten. NerdyGadgets werkt met een groot netwerk aan vertegenwoordigers die het land doortrekken om hun producten in de markt te krijgen. NerdyGadgets heeft ambities om hun activiteiten ook in Europa op te starten vanuit een nieuw hoofdkantoor in Amsterdam, maar de aandeelhouders hebben de opstart steeds tegengehouden omdat ze het een te groot risico vinden om investeringen te doen terwijl belangrijke klanten zijn omgevallen door de hevige concurrentie van online aanbieders.

## Missie en visie

“Wij zijn NerdyGadgets. We zijn trots op onze producten en geloven in kwaliteit. In ieder huis vindt een product van NerdyGadgets zijn thuis. Ondanks onze grootte zien klanten ons als kleinschalig en betrokken. Persoonlijk klantcontact staat bij ons hoog in het vaandel.”

## Over project

Wij als groep hebben besloten ons bezig te houden met het maken van een prototype voor de website. Ook gaan we ons bezig houden om de conversie te verhogen van de website. NerdyGadgets heeft op het moment al een website maar deze heeft een conversie van 0.5%. De vraag was om dit te verhogen tot (op zijn minst) 2%. Daarom zijn wij aangesteld om een nieuwe website te ontwerpen en realiseren.

## Over document

In dit document wordt het testplan van sprint 2 van de webshop NerdyGadgets weergegeven.

# Onderdelen

## US8: Afrekenen producten

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Naam | Test | Gewenst resultaat | OK / NOK | Aanvulling |
| De bezoeker kan een bedrag invoeren wat hij kan betalen. | Er wordt een bedrag ingevoerd in de form dat overeen komt met het totaal bedrag | De bezoeker wordt doorgestuurd naar de confirmation pagina | OK |
| De voorraad wordt met het bestelde aantal verminderd | Er wordt een product besteld volgens het bestel proces, de voorraad wordt automatisch aangepast op de productpagina | Het product is in voorraad geminderd met het aantal van de vorige bestelling | NOK | Voorraad wordt nog niet verminderd |
| De bezoeker kan zien wanneer hij de betaling heeft gedaan. | Bestel een product en kijk of je de datum en tijd ziet | Op de confirmatiepagina staat de datum en tijd van de bestelling | NOK | Staat nog niet wanneer er besteld is, Wel wanneer de bestelling binnen zal komen |

## US10: Inloggen Klant

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Test** | **Gewenst resultaat** | **OK / NOK** |
| Als bezoeker kan ik op een knop klikken om in te kunnen loggen. | Wees op een willekeurige pagina. Er is in de header een knop aanwezig met een icoon van een persoon. Klik hierop | De klant wordt doorgestuurd naar de hoofdpagina | OK |
| Als bezoeker wil ik op de inlogpagina kunnen inloggen met mijn e-mailadres en wachtwoord. | Open de inlogpagina en klik op inloggen. Voer de gegevens in en klik op de knop Inloggen | Wanneer de gegevens kloppen wordt de bezoeker teruggestuurd naar de homepagina. Op de homepagina staat een welkomstbericht "Welkom [Voornaam]. Wanneer het inloggen niet is gelukt geeft het systeem een melding weer. | OK |
| Als klant wil uit kunnen loggen | Open de accountspagina terwijl u ingelogd bent | De gebruiker is uitgelogd | OK |

## US11: Aanmelden bezoeker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Test** | **Gewenst resultaat** | **OK / NOK** |
| Als bezoeker kan ik op een knop klikken om aan te kunnen melden. | Wees op een willekeurige pagina. Er is in de header een knop aanwezig met een icoon van een persoon. Klik hierop | De klant wordt doorgestuurd naar de accountpagina | OK |
| Als bezoeker wil ik mijzelf op de aanmeldpagina kunnen aanmelden. | Open de accountpagina en klik op aanmelden. Voer de (verplichte) gegevens in en klik op de knop aanmelden | Wanneer de verplichte gegevens ingevuld zijn en kloppen geeft het systeem een succesmelding weer. Hierna wordt de klant doorgestuurd naar het inloggen. Het systeem slaat de nieuwe gegevens op in de database.  Controle op niet gebruikte email en geen 2 andere wachtwoorden. | OK |

## US12: Invullen korting

Ga naar de winkelmandpagina.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Test** | **Gewenst resultaat** | **OK / NOK** | **Opmerking** |
| De bezoeker kan op de winkelmandpagina een kortingscouponcode invullen | Klik op het kortingscouponveld en vul een kortingscouponcode in. | Het kortingscouponveld is ingevuld met een code. | OK |
| De bezoeker kan zien of de korting geldig is, en als de korting geldig dan wordt het toegepast op de prijs. | Vul een kortingscouponcode in, kijk of het systeem de kortingscode goedkeurt, en of de korting zowel bij de prijs wordt inbegrepen als weergegeven.  Vul vervolgens een onjuiste code in en kijk of het systeem de code niet accepteert. | Een juiste kortingscode wordt goed gerekend door het systeem en wordt weergegeven door een vinkje. De korting wordt dan in de prijs inbegrepen, en wordt in de prijsweergave genoteerd.  Een onjuiste kortingscode wordt niet goed gerekend, en wordt aangegeven met een kruisje. | NOK | Onjuiste korting geeft geen melding terug |

## US14: Klantenservice

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam | Test | Gewenst resultaat | OK / NOK |
| In de footer van de webshop zit een knop om naar de customer service pagina te gaan. | Ga naar de footer en kijk of er een knop staat naar de klantenservice | Je wordt doorgestuurd naar de klantenservice pagina. | OK |
| Opvragen gegevens in het formulier. Ingelogde klanten zijn al aangevuld. | Kijk of je zonder in te loggen het invulformulier krijgt met vraag naar email en naam. Als je ingelogd bent kijk dan of alles automatisch wordt ingevuld. Kijk of je je probleem kunt invullen. | De gegevens kunnen ingevuld worden. Bij ingelogde gebruikers zijn de contactgegevens als ingevuld. | OK |
| Formulier verzenden naar het emailadres. | Het formulier wordt helemaal ingevuld en er wordt op de knop verzenden gedrukt. Er wordt gecontroleerd of de mail aankomt op het email-adres van de klantenservice. | De mail is aangekomen bij het emailadres (van klantenservice) met de gegevens erin. | OK |

## Factuur Userstory 5.2.9

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Test** | **Gewenst resultaat** | **OK / NOK** | **Opmerking** |
| Het systeem genereert een factuur van de bestelling van de klant. | De bezoeker klikt op de bevestigingsknop op de betaalpagina. | Het systeem produceert een factuur in PDF-formaat met de volgende gegevens:   * + 1. Voornaam klant     2. Tussenvoegsel klant     3. Achternaam klant     4. Factuurnummer     5. Productnaam     6. Productnummer     7. Productprijs     8. Product kwantiteit     9. Datum van generatie     10. Totaalprijs (inclusief verzendkosten en BTW)     11. NerdyGadgets naam     12. Korting | NOK | Korting moet nog worden laten zien. |
| De bezoeker ontvangt een e-mail van het systeem met het factuur van de bestelling. | De bezoeker klikt op de bevestigingsknop op de betaalpagina. | Het systeem stuurt een kopie van dit factuur via de mail naar de klant. | OK |