Projektdokumentation

Pretzel / Raviraj, Ramany, Jashari, Mukin, Lehner

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 24.11.2021 | 0.0.1 | Erste Version | Lehner |
| 01.12.2021 | 0.0.2 | Aktualisierung | Lehner |
| 08.12.2021 | 0.0.3 | Aktualisierung | Lehner |
| 15.12.2021 | 0.0.4 | Aktualisierung | Lehner |
| 22.12.2021 | 1.0.0 | Erste finale Version | Lehner und Ramany |

# Informieren

## Ihr Projekt

Ein Ratespiel bei dem man zwischen mehreren Antworten auswählen kann.

## Quellen

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Funktional | Der Benutzer muss zwischen 4 Fragen auswählen können. |
| 2 | Muss | Funktional | Der Benutzer hat einen Knopf, mit dem er die Anwendung beenden kann. |
| 3 | Muss | Funktional | Der Benutzer hat einen Knopf, welcher zwei Antwort ausschliesst, wenn er gedrückt wird. |
| 4 | Muss | Funktional | Bei jedem neuen Fragen wird ein neues Bild eingefügt. |
| 5 | Muss | Funktional | Der Benutzer hat einen Knopf, welcher dazu da ist, eine Frage zu überspringen. |
| 6 | Muss | Funktional | Es gibt einen Counter welche die Punkte pro Runde zählt. |
| 7 | Muss | Funktional | Wenn der Benutzer die richtige Antwort gibt, kriegt er +2 Punkte auf seinen Counter. |
| 8 | Muss | Funktional | Wenn der Benutzer die falsche Antwort gibt, werden ihm 2 Punkte von seinem Counter abgezogen. |
| 9 | Muss | Funktional | Wenn der Benutzer die Frage überspringt, wird ihm 1 Punkt abgezogen. |
| 10 | Muss | Funktional | Wenn der Benutzer am Ende des Spiels eine gewisse Anzahl Punkte erreicht, wird ihm gratuliert. |
| 11 | Muss | Funktional | Wenn der Benutzer am Ende des Spiels nicht eine gewisse Anzahl Punkte erreicht, wird nur die Punktzahl angezeigt. |
| 12 | Kann | Funktional | Es gibt ein Feld, welches anzeigt bei welcher Frage man sich befindet. |
| 13 | Muss | Funktional | Es gibt ein Textfeld, welches die Frage anzeigt. |
| 14 | Kann | Funktional | Am Ende des Spiels wird der Benutzer gefragt, ob er nochmal spielen möchte. |
| 15 | Kann | Funktional | Am Ende des Spiels wird die Punktzahl angezeigt |
| 16 | Kann | Funktional | Wenn man das Spiel startet, startet auch ein Timer welcher die am Ende die Zeit anzeigt, welche man gebraucht hat. |
| 17 | Kann | Funktional | Am Ende des Spiels wird der Benutzer gefragt, wie er das Quiz fand, die erhaltenen Daten werden extern gespeichert. |

## 

## 1.4 Diagramme

1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Das Spiel ist gestartet\* | Keine mit Start der Software. | 4 Mögliche Antworten von denen der Benutzer ein Auswählen kann. |
| 1.2 | \* | Der Benutzer klickt auf den Exit Button. | Das Spiel wird beendet und die erreichte Punktzahl wird angezeigt. |
| 1.3 | \* | Der Benutzer klickt auf den Hint Button. | Es kommt ein Fenster welches 2 Antworten zeigt von denen eine richtig ist. |
| 1.4 | \* | Der Benutzer klickt auf eine Antwort. | Das Bild in der PictureBox ändert sich. |
| 1.5 | \* | Der Benutzer klickt auf den Skip Button. | Die nächste Frage wir geladen. |
| 1.6 | \* | Keine mit Start der Software. | Oben Links hat es einen Counter mit 2 Startpunkten. |
| 1.7 | \* | Der Benutzer klickt auf die richtige Antwort. | Die nächste Frage wir geladen und der Counter wird um 2 erhöht. |
| 1.8 | \* | Der Benutzer klickt auf eine falsche Antwort. | Die nächste Frage wir geladen und der Counter wird um 2 verkleinert. |
| 1.9 | \* | Der Benutzer klickt auf den Skip Button | Die nächste Frage wird geladen und der Counter wird um 1 verkleinert |
| 1.10 |  | Der Benutzer hat alle Fragen beantwortet | Es wird die Punktzahl angezeigt. |
| 1.11 | \* | Der Benutzer beantwortet alle Fragen und hat über 15 Punkte. | Es erscheint ein neues Fenster mit der erreichten Punktzahl und es wird ihm gratuliert. |
| 1.12 |  | Der Benutzer beantwortet alle Fragen und hat unter 15 Punkte. | Es erscheint ein neues Fenster mit der erreichten Punktzahl. |
| 1.13 |  | Keine mit Start der Software. | Es hat ein Feld, in dem die Frage steht. |
| 1.14 |  | Der Benutzer hat alle Fragen beantwortet | Es erscheint ein Feld, bei dem er nochmal spielen oder beenden auswählen kann. |
| 1.15 |  | Der Benutzer hat alle Fragen beantwortet | Es Erscheint ein Fenster mit der benötigten Zeit |
| 1.16 |  | Der Benutzer hat alle Fragen beantwortet | Es öffnet sich ein Fenster mit einer Umfrage zum Spiel |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1 | 15.12.2021 | Informieren | 45min. |
| 2 | 15.12.2021 | Fragen für das Spiel ausdenken | 45min. |
| 3 | 15.12.2021 | Bilder für das Spiel suchen | 45min. |
| 4 | 15.12.2021 | Antwortmöglichkeiten für die Fragen suchen. | 45min. |
| 5 | 15.12.2021 | Ein Counter Feld einfügen | 45min. |
| 6 | 15.12.2021 | Ein Feld für die Fragenanzahl einfügen | 45min. |
| 7 | 15.12.2021 | Ein Feld für die Frage einfügen | 45min. |
| 8 | 15.12.2021 | 4 Knöpfe für die Antworten einfügen. | 45min. |
| 9 | 15.12.2021 | Programmieren das bei jeder Frage sich das Bild ändert | 45min. |
| 10 | 15.12.2021 | Programmieren das sich die Anzahl der Frage im Fragenanzahl Text bei jeder Frage um 1 erhöht | 45min. |
| 11 | 15.12.2021 | Erstellen eines Counters welcher Punkte aufnehmen kann | 45min. |
| 12 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn man eine Frage richtig hat, zwei Punkte bekommt | 45min. |
| 13 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn man eine Frage falsch hat, zwei Punkte abgezogen werden | 45min. |
| 14 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn man ein Tipp erfordert ein Punkt abgezogen wird | 45min. |
| 15 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn man eine Frage überspringt ein Punkt abgezogen wird | 45min. |
| 16 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn man den "Exit" Button klickt das Spiel beendet wird | 45min. |
| 17 | 15.12.2021 | Programmieren das bei jeder neuen Frage das Feld für die Frage sich aktualisiert. | 45min. |
| 18 | 15.12.2021 | Programmieren das jeder Antwort Knopf bei einer neuen Frage eine andere Text in sich trägt | 45min. |
| 19 | 15.12.2021 | Programmieren das am Ende des Spiels eine Nachricht kommt, wenn man eine gewisse Anzahl Punkte erreicht hat. | 45min. |
| 20 | 15.12.2021 | Programmieren das am Ende des Spiels, wenn man eine gewisse Anzahl Punkte nicht erreicht hat, dass das Easter Egg ausgeführt wird. | 45min. |
| 21 | 15.12.2021 | Programmieren das man am Ende des Spiels man gefragt wird, ob man nochmal Spielen oder das Programm beenden will. | 45min. |
| 22 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn der Benutzer nochmal spielen möchte das Spiel neugestartet wird. | 45min. |
| 23 | 15.12.2021 | Programmieren das wenn der Benutzer nicht nochmal spielen möchte das Programm sich schliesst. | 45min. |
| 24 | 15.12.2021 | Programmieren das am Ende des Spiels die Punktzahl ausgegeben wird. | 45min. |
| 25 | 15.12.2021 | Programmieren eines Timers welcher die Zeit misst, welche man für die Fragen braucht. | 45min. |
| 26 | 15.12.2021 | Programmieren das die Zeit, welche mit dem Timer gemessen wurde am Schluss ausgegeben wird. | 45min. |
| 27 | 15.12.2021 | Eine kurze Meinungsfrage ausdenken, welche am Ende gestellt wird. | 45min. |
| 28 | 15.12.2021 | Programmieren das die Meinungsfrage am Ende gestellt wird und die Antwort in ein Dokument gespeichert wird. | 45min. |
| TOTAL: | | | 675min. |

1. Entscheiden

Aufgrund von Zeitmangel haben wir uns entschieden einige Kann Anforderungen weg zu lassen, wie z.B. die Umfrage am Ende. So konnten wir uns auf die Hauptfunktion konzentrieren.

**4. Realisieren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1 | 01.12.2021 | Siehe Planung\* | 45min. | 15min. |
| 2 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 10min. |
| 3 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 15min. |
| 5 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 5min. |
| 6 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 5min. |
| 7 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 2min. |
| 8 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 10min. |
| 9 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 50min. |
| 10 | 01.12.2021 | \* | 45min. | 50min. |
| 11 | 08.12.2021 | \* | 45min. | 35min. |
| 12 | 08.12.2021 | \* | 45min. | 25min. |
| 13 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 20min. |
| 14 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 15min. |
| 15 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 15min. |
| 16 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 10min. |
| 17 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 30min. |
| 18 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 30min. |
| 19 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 30min. |
| 20 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 20min. |
| 21 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 15min. |
| 22 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 23 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 24 | 15.12.2021 | \* | 45min. | 45min. |
| 25 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 26 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 27 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 28 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |
| 29 | 15.12.2021 | \* | 45min. | - |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| **1** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **2** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **3** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **4** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **5** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **6** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **7** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **8** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **9** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **10** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **11** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **12** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **13** | **22.12.2021** | **OK** | Lehner |
| **14** | **22.12.2021** | **NOK,** | Lehner |
| **15** | **22.12.2021** | **NOK,** | Lehner |
| **16** | **22.12.2021** | **NOK,** | Lehner |

Alle Tests verliefen Positiv bis auf 3 diese haben wir noch nicht implementiert. Das ist jedoch nicht so schlimm da diese nur Kann-Anforderungen sind.

1. Auswerten

Positiv: Schon bereits nach kurzer Zeit konnten wir gut miteinander arbeiten, obwohl wir unser davor nicht kannten.

Negativ: Wir haben bei einigen Dingen zu viel Zeit verschwendet z.B. bei dem Design da wir dieses mehrmals machen mussten.