Projektdokumentation

Muharemi, Brunokowski

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
|  | 0.0.1 | Erste Version | [Nachname] |
| [Kurze Zusammenfassung dessen, was Sie erreicht haben.] | | | |
|  | 1.0.0 | Finale Version |  |

# Informieren

## Ihr Projekt

Wir wollen ein Workout Programm machen. Genauer gesagt gibt man an, ob man abnehmen, zunehmen oder den Gewicht behalten eingeben. Dann gibt der Benutzer Daten ein wie Gewicht, Alter, Grösse, Geschlecht. Dann fragt das Programm fragen zur Energieumrechnung, um herauszufinden, ob der Benutzer Sport macht oder eher nicht. Als nächstes gibt das Programm an wie viel Kalorien man essen muss, um dieses Ziel zu erreichen. Das Programm gibt auch noch Tipps für abnehmen oder zunehmen.

## Quellen

<https://www.myfitnesspal.com/de>

<https://www.ernaehrung.de/berechnungen/energiebedarf.php>

<https://www.vitango.de/vitalitaet-foerdern/energiebedarf-berechnen/>

<http://kalorienarmes.net/> 🡪 Kalorienarmes Essen

<https://spartacus-fitness.de/lebensmittel-mit-den-meisten-kalorien/> 🡪 Kalorienreiches Essen

Diese Quellen haben wir benutzt, um die Formeln für die Rechnungen implementieren zu können.

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Funktional | Der Computer muss fragen, ob der Benutzer abnehmen, zunehmen oder das Gewicht behalten will |
| 2 | Muss | Funktional | Der Computer muss nach Körperdaten abfragen, wie Gewicht, Alter, Grösse, Geschlecht |
| 3 | Muss | Funktional | Der Computer muss fragen, wie viel Energie der Benutzter am Tag verbraucht, nach einer Skala, die die Belastung angibt.   * ausschließlich sitzende/liegende Lebensweise = 1.2 * ausschließlich sitzende Tätigkeit wenig/keine körperliche Aktivität in der Freizeit = 1.4 – 1.5 * sitzende Tätigkeit, zusätzlicher Energieaufwand für  zeitweilige gehende/stehende Tätigkeiten = 1.6 – 1.7 * überwiegend gehende/stehende Tätigkeit = 1.8 – 1.9 * körperlich anstrengende berufliche Arbeit = 2.0 – 2.4   Diese Daten speichert der Computer mit den PAL-Wert von 1.2 bis 2.4 |
| 4 | Muss | Qualität | Der Computer muss die Energieumrechnung machen   * Das Gewicht gleich behalten   Energiebedarf(kcal) = Ernährung(kcal)   * Abnehmen   Energiebedarf(kcal) > Ernährung(kcal)   * Zunehmen   Energiebedarf(kcal) < Ernährung(kcal)  - Alle Formeln berücksichtigen |
| 5 | Muss | Rand | Der Computer muss verschiedene Tipps angeben   * Abnehmen   Tipps für Kalorienarmes Essen   * Zunehmen   Tipps für Kalorienreiches Essen |

## 1.4 Diagramme

## 

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Visual Studio starten, Programm offen | Auswahl des Benutzers ob er abnehmen, zunehmen oder das Gewicht behalten will + ENTER | Geht zu der Abfrage der Körperdaten weiter |
| 2.1 | Visual Studio starten, Programm offen, Erste Frage wurde beantwortet | Körperdaten vom Benutzer + ENTER | Cleared die Konsole vom ganzen vorherigen Text und geht zum nächsten Schritt |
| 3.1 | Körperdaten wurden eingegeben | Einen Wert aus dieser Skala die dem Benutzer am ehesten passt + ENTER   * ausschließlich sitzende/liegende Lebensweise = 1.2 * ausschließlich sitzende Tätigkeit wenig/keine körperliche Aktivität in der Freizeit = 1.4 – 1.5 * sitzende Tätigkeit, zusätzlicher Energieaufwand für  zeitweilige gehende/stehende Tätigkeiten = 1.6 – 1.7 * überwiegend gehende/stehende Tätigkeit = 1.8 – 1.9 * körperlich anstrengende berufliche Arbeit = 2.0 – 2.4 | Konsole wird gecleared nach Eingabe und Endresultate werden angezeigt |
| 4.1 | Visual Studio starten | 3.1 | Die Energieumrechnung   * Das Gewicht gleich behalten   Energiebedarf(kcal) = Ernährung(kcal)   * Abnehmen   Energiebedarf(kcal) > Ernährung(kcal)   * Zunehmen   Energiebedarf(kcal) < Ernährung(kcal) |
| 5.1 | Visual Studio starten | 4.1 | Verschiedene Tipps sind angegeben   * Abnehmen   Tipps für Kalorienarmes Essen   * Zunehmen   Tipps für Kalorienreiches Essen |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1.1 | 30.09.2022 | Der Computer soll fragen, ob der Benutzer abnehmen, zunehmen oder das Gewicht behalten will | 45 |
| 2.1 | 30.09.2022 | Der Computer soll nach Körperdaten abfragen, wie Gewicht, Alter, Grösse, Geschlecht | 45 |
| 3.1 | 30.09.2022 | Der Computer soll fragen, wie viel Energie der Benutzter am Tag verbraucht, nach einer Skala, die die Belastung angibt. | 45 |
| 4.1 | 30.09.2022 | Der Computer soll die Energieumrechnung machen | 180 |
| 5.1 | 30.09.2022 | Der Computer soll verschiedene Tipps angeben | 45 |
| TOTAL: | | |  |

1. Entscheiden

All unsere Entscheidungen entsprechen den originalen Anforderungen, die wir gestellt haben. Wir sind denen auch immer gefolgt.

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1.1 | 16.09 | Der Computer soll fragen, ob der Benutzer abnehmen, zunehmen oder das Gewicht behalten will | 45 | 20 |
| 2.1 | 16.09 | Der Computer soll nach Körperdaten abfragen, wie Gewicht, Alter, Grösse, Geschlecht | 45 | 20 |
| 3.1 | 23.09 | Der Computer soll fragen, wie viel Energie der Benutzter am Tag verbraucht, nach einer Skala, die die Belastung angibt. | 45 | 90 |
| 4.1 | 23/30.09 | Der Computer soll die Energieumrechnung machen | 180 | 210 |
| 5.1 | 30.09 | Der Computer soll verschiedene Tipps angeben | 45 | 20 |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| **1.1** | **28.10.22** | **OK** | Brunokowski |
| **2.1** | **28.10.22** | **OK** | Brunokowski |
| **3.1** | **28.10.22** | **OK** | Brunokowski |
| **4.1** | **28.10.22** | **OK** | Brunokowski |
| **5.1** | **28.10.22** | **OK** | Brunokowski |

Fazit: Programm macht genau das, was wir uns am Anfang vorgestellt haben, dieses Projekt ist ein Erfolg

1. Auswerten

Gut: Sehr schnell die Idee bekommen für das Projekt und gut und konzentriert an der Arbeit gesessen. Vorschläge wurden oft von beiden Seiten gegeben und wir haben diese zum besten unseres Können probiert umzusetzen.

Schlecht: Dieser Auftrag war das Gegenteil von schlecht unserer Meinung nach, wir hatten vielleicht bei ein, zwei Sachen ein bisschen länger als geplant, doch am Ende des Tages haben wir immer die BBB mit einem guten Gewissen verlassen.