Projektdokumentation Hangman

Elvis Bruhin, Thikal Vannan Vincent Robert, Antonio Neuweiler

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 14.03.2024 | 0.0.1 | Dokumentation erstellt, Informieren, Planen  Entscheiden | Alle Mitglieder |
| 21.03.2024 | 0.0.2 | Informieren | Alle Mitglieder |
| 28.03.2024 | 0.0.3 | Realisieren | Antonio |
| 04.04.2024 | 0.0.4 | Realisieren | Elvis |
| 25.04.2024 | 0.0.5 | Realisieren | Thikal |
| 02.05.2024 | 0.0.6 | Kontrollieren Auswerten, Portfolio Eintrag | Alle Mitglieder |

# Informieren

## 1.1 Ihr Projekt

Wir machen eine Hangman Spiel mit Java und Swing.

## 1.2 Quellen

https://www.youtube.com/watch?v=6zm8c6QFmjo

## 1.3 Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
|  | Muss | Funktionalität | Das Programm wird in Java programmiert. |
|  | Muss | Funktionalität | Das Programm nimmt ein Random Wort aus einer Liste zum Erraten aus. |
|  | Muss | Qualität | Der Benutzer kann Eingaben tätigen, um das Wort zu erraten. |
|  | Muss | Funktionalität | Wenn der Benutzer einen Buchstaben erratet, wird dieser auf der richtigen Position angezeigt. |
|  | Muss | Funktionalität | Wenn der Benutzer die maximale Anzahl der Fehler überschritten hat, hat er verloren. |
|  | Muss | Qualität | Dem Benutzer wird im Verlauf des Spiels den Score (Züge) angezeigt. |
|  | Kann | Qualität | Bei fehlereingaben wird ein Strich gemalt. |

## 1.4 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Programm gestartet |  | Oben ist ein Wort mit einer bestimmten Anzahl von Buchstaben zu sehen. |
| 2.1 | Programm gestartet | Im Mittelfeld kann man einen Buchstaben eingeben, zum Beispiel "H", und dann unten auf die Schaltfläche "Check Letter" klicken. |  |
| 3.1 | Programm gestartet | In der Mitte kann man einen Buchstaben eingeben und dann auf die Schaltfläche "Check Letter" klicken, bis man den richtigen Buchstaben des Wortes eingegeben hat. | Oben wird der Buchstabe an der richtigen Position gesetzt, wenn er im Wort enthalten ist. |
| 4.1 | Programm gestartet | Man gibt 10 falsche Buchstaben ein. | "You lost! The word was: hangman" |
| 5.1 | Programm gestartet | Man gibt einen falschen Buchstaben ein. | Unten Links sieht man "Amount of wrong Tries: 1/10" |
| 6.1 | Programm gestartet | Man gibt einen falschen Buchstaben ein. | Es wird ein Strich am Galgenmännchen gezeichnet. |

.

## 1.5 github-Ablage

Link: https://github.com/BigDipsey/Java\_Hangman

**Planen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant) in Lektionen** |
| 0.1 | 14.03.2024 | Thema entschieden. | 5 |
| 1.1 | 21.03.2024 | Informieren, Planen und Entscheiden | 5 |
| 2.1 | 28.03.2024 | Anforderung 2 | 1 |
| 2.2 | 28.03.2024 | Anforderung 3 | 1 |
| 2.3 | 28.03.2024 | Anforderung 4 | 2 |
| 3.1 | 04.04.2024 | Anforderung 5 | 2 |
| 3.2 | 04.04.2024 | Anforderung 6 | 2 |
| 4.1 | 25.04.2024 | Anforderung 7 | 4 |
| 5.1 | 02.05.2024 | Kontrollieren | 3 |
| 5.2 | 02.05.2024 | Portfolio Eintrag | 2 |

1. Entscheiden

Wir haben uns für Java Swing entschieden.

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nummer | Frist | Beschreibung | Zeit (geplant) in Lektionen | Zeit  (effektiv)  in  Lektionen |
| 0.1 | 28.03.2024 | Anforderung 2 | 1 | 1 |
| 0.2 | 28.03.2024 | Anforderung 3 | 1 | 1 |
| 0.3 | 28.03.2024 | Anforderung 4 | 2 | 2 |
| 1.1 | 04.04.2024 | Anforderung 5 | 2 | 4 |
| 1.2 | 04.04.2024 | Anforderung 6 | 2 | 3.5 |
| 2.1 | 25.04.2024 | Anforderung 7 | 2 | 3 |

# Kontrollieren

## 5.1 Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| **1.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |
| **2.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |
| **3.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |
| **4.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |
| **5.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |
| **6.1** | **02.05** | **OK** | Antonio Neuweiler |

# Auswerten

Für unser letztes Projekt in der IMS war es ein schöner Abschluss, da wir uns so ein wenig auf unser Praktikum vorbereiten konnten.