

Software_Engineering_CCCC

Belegarbeit im Fach Software Engineering II, SoSe 2020

Teilnehmer Gruppe (Nr. 2):

- Lionel Burg
- Dominic Berge
- Jannik Schmied

Anwenderdokumentation

□

- Fakten:
 - Alle fünf Sekunden wird ein neuer Fakt angezeigt
 - Alle zehn Sekunden ist ein neuer Fakt verfügbar
- Code einlösen
 - Mittels des Textfeldes kann ein neu erworbener Code eingegeben werden
 - Durch Linksklick auf den Button "Einlösen" wird der Code geprüft und bei erfolgreicher Prüfung eingelöst, es erscheint eine Erfolgsmeldung.
 - Im Fehlerfall wird eine Fehlermeldung ausgegeben
- Füttern
 - Durch Linksklick auf den Button "Füttern", wird das Streifenhörnchen gefüttert
 - In Abhängigkeit des Hungergrades werden drei verschiedene Zustände visuell dargestellt:
 - hungrig
 - neutral
 - fröhlich
- Speichern und Beenden
 - Der aktuelle Spielstand wird automatisch beim Beenden in eine .dat Datei gespeichert.
 - Beim Spielstart wird aus der gleichen Datei der aktuelle Stand geladen