Beschrijf de volgende punten voordat je gaat coderen

1. User story
2. Inputs, benoem de inputs welke worden gebruikt voor het programma
3. Outputs, benoem de outputs of afbeeldingen welke worden getoond op het display
4. Variabelen, benoem de naam, het type en het bereik van de variabelen, zie tabel 1
5. Afspraken, bijvoorbeeld druknopA = 1, druknopB = 2, druknopAB = 3
6. Mogelijke situaties die zich kunnen voordoen, zie bijvoorbeeld tabel 2 voor het spel steen- papier- schaar
7. Flowchart
8. Testen van de applicatie, zie voorbeeld tabel 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name variable** | **Type** | **Allowed values or range** |
| PlayerA | number | 0, 1, 2, 3 |
| PlayerB | number | 0, 1, 2, 3 |
| start | boolean | True or False |
| winner | string | “Player A wins” or “Player B wins” |

Tabel1

**Mogelijkheden: 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **mogelijkheid** | **Speler 1** | **Speler 2** |
| 1 | Papier | Papier |
| 2 | Papier | Steen |
| 3 | Papier | Schaar |
| 4 | Steen | Papier |
| 5 | Steen | Steen |
| 6 | Steen | Schaar |
| 7 | Schaar | Papier |
| 8 | Schaar | Steen |
| 9 | Schaar | Schaar |

Tabel 2

**Voorbeeld voor het testen van het programma.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situatie** | **Drukknop A**  **steen** | **Drukknop B**  **papier** | **Drukknop AB**  **schaar** | **Uitkomst**  (gewenst) | **Goed/fout**  (werkelijk) |
| **Situatie 1** | true | true |  | papier | goed |
| **Situatie 2** |  | true | true | schaar | goed |
| **Situatie 3** | true |  | true | steen | goed |
| **Situatie 4** | SpelerA = true  SpelerB = true |  |  | steen | goed |
| **Situatie 5** |  | SpelerA = true  SpelerB = true |  | papier | fout  (herstellen en opnieuw testen) |
| **Situatie 6** |  |  | SpelerA = true  SpelerB = true | schaar | goed |

Tabel 3