

# Lernatelier: Projektdokumentation

Belluscio

Datum	Version	Änderung	Autor
24.08.21	0.0.1	Informieren, Planen und entscheiden	Belluscio
31.08.21	0.0.2	Anfangen zu Realisieren	Belluscio
0.7.09.21	0.0.3	Fertig realisiert und nun bei hinzufügen von Features	Belluscio
14.09.21	0.0.4	Einige Features hinzugefügt	Belluscio

## 1. Informieren

### 1.1 Ihr Projekt

Guess The Number Game: Das ist ein Spiel in dem man eine Zahl von 1-100 eintippt und dann sagt das Spiel, ob sie daneben liegen oder nicht und hilft ihnen.

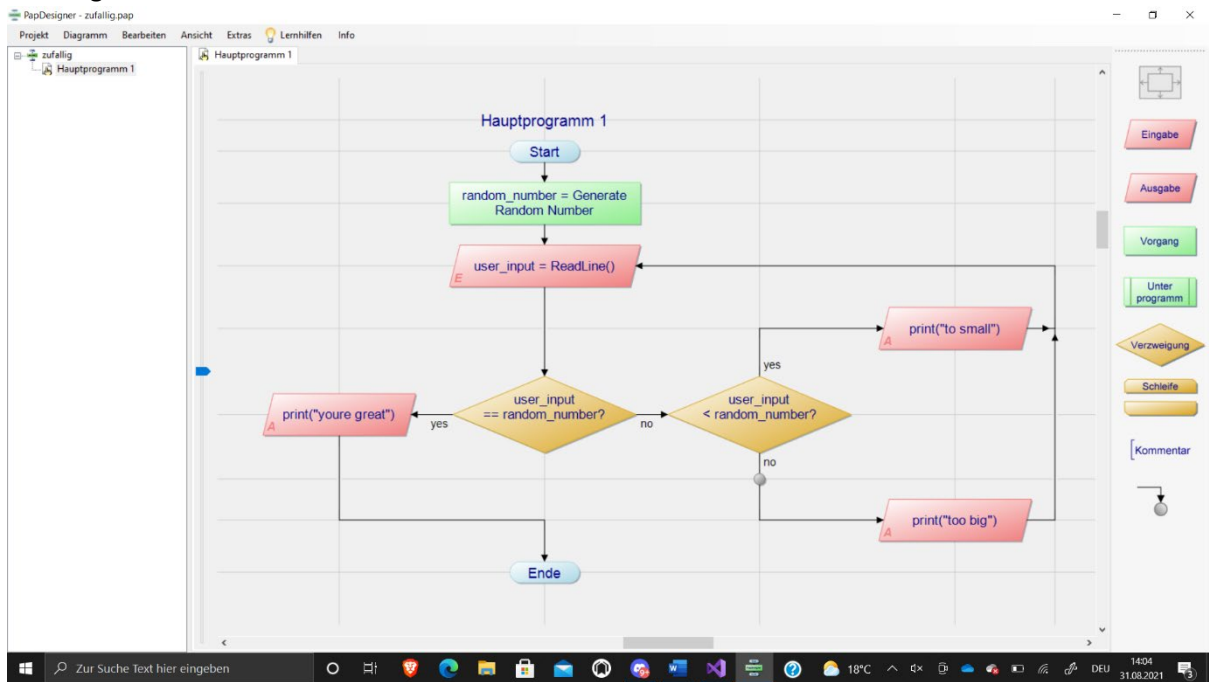
### 1.2 Quellen

<https://www.codecademy.com/learn/learn-c-sharp>

### 1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Funktional	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.
2	Muss	Funktional	Der Benutzer kann Zahlen raten.
3	Muss	Funktional	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl. Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl. Die Geheimzahl wurde erraten.
4	Muss	Funktional	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.
5	Muss	Qualität	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.
6	Kann	Qualität	Erweiterungen, die über diese Anforderungen hinausgehen, sind möglich und willkommen.

## 1.4 Diagramme



## 1.5 Testfälle

---

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1	Wenn man spielen will	Programm starten	Text: Wählen Sie bitte eine Zahl zwischen 1-100 aus.
3	Zu tiefe Zahl eintippen	Zu tiefe Zahl	Text: Bitte eine höhere Zahl eingeben!
4	Zu hohe Zahl eintippen	Zu hohe Zahl	Text: Bitte eine tiefere Zahl eingeben!
5	Richtige Zahl eintippen	Richtige Zahl	Text: Korrekte Zahl!
6	Zahl über 100 eingeben	Zahl über 100	Meldung: Bitte verwende eine Zahl zwischen 1- 100!
7	Zahl unter 1 eingeben	Zahl unter 1	Meldung: Bitte verwenden Sie eine Zahl zwischen 1- 100!
8	Etwas anderes eingeben	leeres Feld oder anderes Zeichen	Meldung: Bitte geben sie eine Zahl ein!
9	Ja eingeben	Ja	Fängt wieder von vorne an.
10	Alles ausser ja eingeben bei der Frage: "Nochmals spielen?"	Alles ausser ja	Beendet das Programm

## 2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1	31.8.21	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.	45
2	31.8.21	Der Benutzer kann Zahlen raten.	45
3	31.8.21	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl. Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl. Die Geheimzahl wurde erraten.	45
4	7.8.21	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.	45
5	7.8.21	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.	45
6	14.8.21	Erweiterungen, die über diese Anforderungen hinausgehen, sind möglich und willkommen.	45

## 3. Entscheiden

## 4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1	31.8.21	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.	45	5
2	31.8.21	Der Benutzer kann Zahlen raten.	45	5
3	31.8.21	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl. Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl. Die Geheimzahl wurde erraten.	45	45
4	31.8.21	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben	45	10

		werden.		
5	07.09.21	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.	45	20
6	07.09.21 14.09.21	Erweiterungen, die über diese Anforderungen hinausgehen, sind möglich und willkommen.	45	45

## 5. Kontrollieren

### 5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1	21.09.21	OK	Belluscio
3	21.09.21	OK	Belluscio
4	21.09.21	OK	Belluscio
5	21.09.21	OK	Belluscio
6	21.09.21	OK	Belluscio
7	21.09.21	OK	Belluscio
8	21.09.21	OK	Belluscio
9	21.09.21	OK	Belluscio
10	21.09.21	OK	Belluscio

Das Programm ist vollständig und läuft optimal.

Auswerten

Es ist gut gelaufen, dass ich recht schnell fertig war mit dem Programmieren, aber das führte dazu, dass ich am Schluss nicht mehr wusste, was ich sonst noch so machen kann.