Lernatelier: Projektdokumentation

Martic, Tanaskovic

# Informieren

## Ihr Projekt

Eine Webapplikation, welche ein Clicker Spiel ähnlich wie Cookie Clicker ist.

## Quellen

Codes

<https://codepen.io/louiszgn/pen/NmxMME>

SVGs

<https://www.svgrepo.com/svg/484569/coin>

<https://www.svgrepo.com/svg/514133/heart>

<https://www.svgrepo.com/svg/145600/triangle-outline-variant?edit=true>

<https://www.svgrepo.com/svg/499386/skull>

<https://www.svgrepo.com/svg/532650/potion>

<https://www.svgrepo.com/svg/510140/potion>

<https://www.svgrepo.com/svg/512684/plus-mini-1523>

<https://www.svgrepo.com/svg/320304/turret>

<https://www.svgrepo.com/svg/503088/shield>

<https://www.svgrepo.com/svg/198063/slot-machine-casino>

<https://www.svgrepo.com/svg/321080/mace-head>

<https://www.svgrepo.com/svg/247999/crown>

<https://www.svgrepo.com/svg/440812/armoury-legs>

<https://www.svgrepo.com/svg/323239/shoulder-armor>

<https://www.svgrepo.com/svg/499248/knight-helmet>

<https://www.svgrepo.com/svg/498986/axe>

<https://www.svgrepo.com/svg/499372/shield>

<https://www.svgrepo.com/svg/134140/money-bag>

<https://www.svgrepo.com/svg/189351/running-run>

<https://www.svgrepo.com/svg/307459/wolf-wild-scary-animal>

<https://www.svgrepo.com/svg/247426/flash-thunder>

Sounds

<https://pixabay.com/sound-effects//?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=music&utm_content=13692>

<https://pixabay.com/sound-effects/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=music&utm_content=83905>

<https://uppbeat.io/track/prigida/moonshine>

<https://pixabay.com/sound-effects/fast-simple-chop-5-6270/>

<https://pixabay.com/sound-effects/metronome-85688/>

1.3. Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
|  | Muss | Funktional | Die Seite generiert verschiedene Monster, von normalen Monstern bis zu Boss Monstern. |
|  | Muss | Funktional | Monster können durch Klicks besiegt werden, was einem Münzen gibt |
|  | Muss | Funktional | Monster können einem Schaden zufügen, welchen man Abwehren kann. |
|  | Muss | Funktional | Mit Münzen kann man Upgrades kaufen |
|  | Muss | Funktional | Man kann seine Münzen an einer Slotmachine verspielen. |
|  | Muss | Funktional | Man kann sich einloggen und so seinen Spielstand speichern/laden |
|  | Muss | Funktional | Fortschritt wird automatisch gespeichert. |
|  | Muss | Funktional | Monster steigen im Level, nachdem der Spieler 5 Upgrades gekauft hat. |
|  | Muss | Funktional | Spieler kann 50 Münzen verwenden, um sich zu heilen. |
|  | Muss | Funktional | Monster bestehen aus HTML-Element und sind animiert |

1.4 Testfälle

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Anforderung** | **Voraussetzung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | 1/10 | Webseite gestartet | Webseite geöffnet | Monster erscheint  Monster bewegt sich durch Animationen |
| 2.1 | 2 | Webseite geöffnet | Klick auf Monster | Lebensleiste des Monsters sinkt |
| 2.2 | 2/1 | Webseite geöffnet | Klick auf Monster, bis es besiegt wird | Monster wird besiegt man bekommt Münzen  Neues Monster erscheint |
| 2.3 | 1 | Webseite geöffnet | 15 Monster besiegt | Boss Monster erscheint |
| 3.1 | 3 | Webseite geöffnet  Monster erscheint | Abwarten | Das Monster greift einen direkt an ohne dass man es Abwehren kann |
| 3.2 | 3 | Webseite geöffnet  Monster macht sich bereit zum Angriff | Drücken der angezeigten Taste | Schaden wird geblockt |
| 3.3 | 3 | Webseite geöffnet  Monster macht sich bereit zum Angriff | Drücken der falschen Taste | Spieler bekommt Schaden |
| 3.4 | 3 | Webseite geöffnet  Monster macht sich bereit zum Angriff | Nichts Drücken bis die Zeit abläuft | Spieler bekommt Schaden |
| 4.1 | 4 | 100 Münzen verdient | Klick auf Damage Up Upgrade | Der Schaden des Spielers wird erhöht  Fortschrittbalken wird gefüllt |
| 4.2 | 4 | Keine Münzen verdient | Klick auf Upgrade | Nichts geschieht |
| 4.3 | 4/8 | Genug Münzen für Upgrade Bereits 4 Upgrades geholt | Klick auf Upgrade | Upgrade Effekt tritt ein und Monster Level Bereich erhöht sich um 1 |
| 5.1 | 5 | 100 Münzen  Slotmachine offen | Einsatz 100 Münzen und spielen an der Slotmachine | Die Slotmachinen Animation wird abgespielt |
| 5.2 | 5 | Slotmachine offen | Einsatz an Slotmachine, bis man gewinnt | Der Multiplikator des Symboles wird am Einsatz angewendet |
| 5.3 | 5 | Slotmachine offen | Einsatz an Slotmachine und man verliert | Totales Geld minus Einsatz |
| 5.4 | 5 | Slotmachine offen | Einsatz von 0 oder höher als eigenes Geld | Slotmachine dreht nicht und Einsatz wird angepasst |
| 6.1 | 6/7 | Webseite und Register offen | Anmeldedaten eingeben | Man wird registriert und der Spielstand wird gespeichert |
| 6.2 | 6 | Webseite offen und bereits mal registriert | Anmeldedaten im Login eingeben | Man wird eingeloggt und Fortschritt wird automatisch geladen |
| 6.3 | 6 | Webseite offen | Falsche Anmeldedaten im Login angeben | "Invalid username or password" |
| 7.1 | 7 | Webseite offen und eingeloggt | Kauf eines Upgrades | Fortschritt wird gespeichert |
| 7.2 | 7 | Webseite offen und eingeloggt | 30 Sekunden warten | Fortschritt wird gespeichert |
| 7.3 | 7 | Webseite offen und eingeloggt | Ausloggen | Fortschritt wird gespeichert |
| 8.1 | 9 | Webseite offen und mehr als 50 Münzen | Drücken der Shift Taste | Spieler heilt 10% seiner Leben |

1. Planen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zuständiger** |
| **1.1** | **19.03.2024** | **Projektantrag verfassen** | **30min** | **Igor und David** |
| **2.1** | **19.03.2024** | **Projektdokumentation Informieren und Planen** | **30min** | **Igor und David** |
| **3.1** | **19.03.2024** | **HTML und CSS vorbereiten** | **1h** | **Igor und David** |
| **4.1** | **19.03.2024** | **Monster erstellen** | **1h** | **Igor und David** |
| **5.1** | **19.03.2024** | **Klicken auf Monster** | **15min** | **Igor** |
| **6.1** | **19.03.2024** | **Gegner Angriffe implementiert** | **30min** | **Igor** |
| **7.1** | **19.03.2024** | **Monstererscheinungslogik implementieren** | **45min** | **David** |
| **8.1** | **19.03.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **Igor und David** |
|  | | | | |
| **9.1** | **26.03.2024** | **Verschiedene Upgrades implementieren** | **1h** | **Igor und David** |
| **10.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für Login und Register** | **30min** | **David** |
| **11.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für das Sammeln des Spielfortschrittes** | **45min** | **Igor** |
| **12.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für das Laden des Spielfortschrittes** | **45min** | **David** |
| **13.1** | **26.03.2024** | **Blocken von Gegner Schaden implementieren** | **30min** | **Igor** |
| **14.1** | **26.03.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **Igor und David** |
|  | | | | |
| **15.1** | **01.04.2024** | **Slotmachine** | **1h** | **David** |
| **16.2** | **01.04.2024** | **Backend für Login und Autosave Logik** | **1h** | **Igor** |
| **17.1** | **01.04.2024** | **Weitere Upgrades einbringen** | **1h** | **Igor und David** |
| **18.2** | **01.04.2024** | **Heilung mit Shift** | **30min** | **Igor** |
| **19.1** | **01.04.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **David** |
|  | | | | |
| **20.1** | **30.04.2024** | **Testprotokoll führen** | **3h** | **Igor und David** |
| **21.1** | **30.04.2024** | **Portfolio schreiben** | **1h** | **Igor und David** |

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| **1.1** | **19.03.2024** | **Projektantrag verfassen** | **30min** | **30min** |
| **2.1** | **19.03.2024** | **Projektdokumentation Informieren und Planen** | **30min** | **30min** |
| **3.1** | **19.03.2024** | **HTML und CSS vorbereiten** | **1h** | **1h** |
| **4.1** | **19.03.2024** | **Monster erstellen** | **1h** | **1h** |
| **5.1** | **19.03.2024** | **Klicken auf Monster** | **15min** | **15min** |
| **6.1** | **19.03.2024** | **Gegner Angriffe implementiert** | **30min** | **30min** |
| **7.1** | **19.03.2024** | **Monstererscheinungslogik implementieren** | **45min** | **45min** |
| **8.1** | **19.03.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **30min** |
| **9.1** | **26.03.2024** | **Verschiedene Upgrades implementieren** | **1h** | **1h** |
| **10.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für Login und Register** | **30min** | **30min** |
| **11.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für das Sammeln des Spielfortschrittes** | **45min** | **45min** |
| **12.1** | **26.03.2024** | **Frontend Logik für das Laden des Spielfortschrittes** | **45min** | **45min** |
| **13.1** | **26.03.2024** | **Blocken von Gegner Schaden implementieren** | **30min** | **30min** |
| **14.1** | **26.03.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **30min** |
| **15.1** | **01.04.2024** | **Slotmachine** | **1h** | **1h** |
| **16.2** | **01.04.2024** | **Backend für Login und Autosave Logik** | **1h** | **1h** |
| **17.1** | **01.04.2024** | **Weitere Upgrades einbringen** | **1h** | **1h** |
| **18.2** | **01.04.2024** | **Heilung mit Shift** | **30min** | **30min** |
| **19.1** | **01.04.2024** | **Projektdokumentation nachtragen** | **30min** | **30min** |
| **20.1** | **30.04.2024** | **Testprotokoll führen** | **3h** | **3h** |
| **21.1** | **30.04.2024** | **Portfolio schreiben** | **1h** | **1h** |

1. Kontrollieren

## Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Testumgebung:** | **Laptop, Webseite gehosted auf Netlify, Google Chrome, Opera GX, Selenium IDE** | | |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 1.1 | **30.04.2024** | OK | David |
| 2.1 | **30.04.2024** | OK | David |
| 2.2 | **30.04.2024** | OK | David |
| 2.3 | **30.04.2024** | OK | David |
| 3.1 | **30.04.2024** | OK | David |
| 3.2 | **30.04.2024** | OK | David |
| 3.3 | **30.04.2024** | OK | David |
| 3.4 | **30.04.2024** | OK | David |
| 4.1 | **30.04.2024** | OK | David |
| 4.2 | **30.04.2024** | OK | David |
| 4.3 | **30.04.2024** | OK | David |
| 5.1 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 5.2 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 5.3 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 5.4 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 6.1 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 6.2 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 6.3 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 7.1 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 7.2 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 7.3 | **30.04.2024** | OK | Igor |
| 8.1 | **30.04.2024** | OK | Igor |

Fazit

Es verlief alles wie geplant. Es gab keine Fehler, das Projekt ist demnach abgabebereit.

1. Auswerten

Das Projekt verlief wie gewohnt gut und wir hatten keine grossen erwähnenswerten Schwierigkeiten.