

Lernatelier: Projektdokumentation

Martic

Datum	Version	Änderung	Autor
24.8.21	0.0.1		Martic
31.8.21	0.0.2	Quellen angepasst Testfälle angepasst Planen angepasst Diagramm hinzugefügt	Martic
7.9.21	0.0.3	Testfälle angepasst Anforderungen angepasst	Martic
14.09.21	0.0.4	Quellen angepasst Planen angepasst Anforderungen angepasst Testfälle angepasst Realisieren ausgefüllt	Martic
21.9.21	1.0.0	Finale Version	Martic

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Ich wollte ein Zahlenratespiel programmieren.

1.2 Quellen

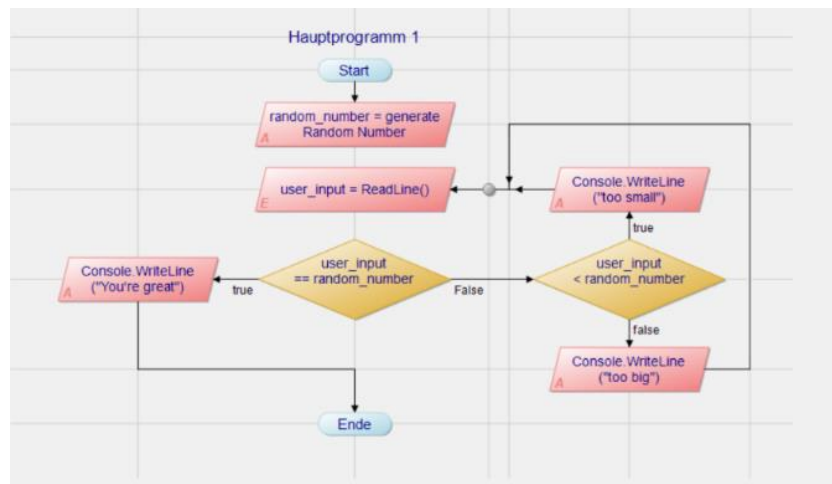
<https://stackoverflow.com/questions/39975832/c-sharp-stop-user-inputting-a-character-string-instead-of-integer>

<https://www.tutorialspoint.com/how-to-change-the-foreground-color-of-text-in-chash-console>

2. Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Funktional	Programm muss eine zufällige Zahl bestimmen
2	Muss	Funktional	Benutzer soll Zahlen raten können
3	Muss	Funktional	Programm soll Hinweise geben können
4	Muss	Funktional	Anzahl Rateversuche soll ausgegeben werden
5	Muss	Funktional	Programm soll mit Fehleingaben umgehen können
6	Kann	Qualität	Je nach Ausgabe ist die Farbe des Text verschieden

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Programm wurde gestartet	-	Zufällige Zahl
2.1	"	Zufällige Nummer	Richtig oder falsch
3.1	"	Falsche Nummer	Tipp
3.2	"	Richtige Nummer	"Sie haben die Nummer herausgefunden"
4.1	"	Richtige Nummer	Anzahl Versuche
5.1	"	Fehleingabe	"Ungültige Eingabe"
6.1	"	Beliebige Eingabe	Text in besonderer Farbe

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1.1	31.8	Implementierung von zufälliger Zahl und Benutzereingabe und Anzahl Rateversuche	45`
2.1	31.8	Implementierung von Tipps, ob Zahl höher oder kleiner ist.	45`
3.1	7.9	Schleifen lernen und verstehen	45`
3.2	7.9	Schleife implementieren	45`
5.1	7.9	Implementierung von Error Nachrichten bei Fehleingabe.	45`
6.1	14.9	Lernen und verstehen, wie man Textfarbe ändert	45`
6.2	14.9	Implementierung von Text, welcher sich farblich verändert.	45

3. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1	31.8	Implementierung von zufälliger Zahl, Benutzereingabe und Anzahl Rateversuche	45`	30`
2.1	31.8	Implementierung von Tipps, ob Zahl höher oder kleiner ist.	45`	30`
3.1	7.9	Schleifen lernen und verstehen.	45`	15`
3.2	7.9	Schleife implementieren.	45`	45`
5.1	7.9	Implementierung von Error Nachrichten bei Fehleingabe.	45`	2x45`
6.1	14.9	Lernen und verstehen, wie man Textfarben ändert.	45`	15`
6.2	14.9	Implementierung von Text, welcher sich farblich verändert.	45`	45`

4. Kontrollieren

4.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	21.9.21	OK	Martic
2.1	21.9.21	OK	Martic
3.1	21.9.21	OK	Martic
3.2	21.9.21	OK	Martic
4.1	21.9.21	OK	Martic
5.1	21.9.21	OK	Martic
6.1	21.9.21	OK	Martic

Fazit

Jeder Testfall lief wie geplant, das Projekt ist abgabebereit und muss nicht überarbeitet werden.

5. Auswerten

[Portfolio](#)