Lernatelier: Projektdokumentation

Martic, Tanaskovic

# Informieren

## Ihr Projekt

Eine Webapplikation, in welcher man Pokémon erraten kann.

## Quellen

<https://www.youtube.com/watch?v=74bna-oTYBE>

<https://www.youtube.com/watch?v=DUEMjmUzmzI>

<https://github.com/crashmax-dev/fireworks-js/>

<https://pokeapi.co>

Bilder

<https://wallpapercave.com/w/wp8797765>

<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokémon_games>

<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Type>

<https://app.haikei.app>

<https://github.com/PokeAPI/sprites/tree/master>

<https://flagicons.lipis.dev>

Musik

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-let-s-go-pikachu-and-let-s-go-eevee>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-heartgold-and-soulsilver>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-omega-ruby-and-alpha-sapphire-super-music-complete-nintendo-3ds>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-brilliant-diamond-shining-pearl-gamerip>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-black-and-white>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-x-y>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-sun-moon-super-music-collection>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pokemon-sword-shield-ost>

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/pok-mon-scarlet-pok-mon-violet-2022>

1.3. Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
|  | Muss | Funktional | Es gibt einen Spielmodus, bei dem man ein Pokémon anhand von Tipps errät. |
|  | Muss | Funktional | Es gibt einen Spielmodus, bei dem man versucht alle Pokémon die es gibt aufzuzählen |
|  | Muss | Funktional | Bei beiden Modi kann man die Pokémon die zu erraten sind nach der bestimmten Generation, in der sie erschienen sind, filtern. |
|  | Muss | Funktional | Der Nutzer kann sich einloggen und so seinen Fortschritt und seine Rekorde speichern. |
|  | Kann | Qualität | Der Nutzer kann Musik aus Pokémon spielen abspielen. |
|  | Kann | Funktional | Der Nutzer kann bei beiden Modi wählen in welcher Sprache er die Eingaben tätigen will. |
|  | Muss | Funktional | Die API für das Login mitsamt Datenbank wird irgendwo gehostet. |

1.4 Testfälle

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Anforderung** | **Voraussetzung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | 1 | Seite geöffnet | Der Nutzer rät das falsche Pokémon | Die Entwicklungsstadien des Pokémons werden offenbart |
| 1.2 | 1 | Seite geöffnet Nutzer hat bereits 1-mal falsch geraten | Der Nutzer rät das falsche Pokémon | Generation aus dem das Pokémon stammt wird offenbart. |
| 1.3 | 1 | Seite geöffnet Nutzer hat bereits 2-mal falsch geraten | Der Nutzer rät das falsche Pokémon | Typen des Pokémons werden offenbart. |
| 1.4 | 1 | Seite geöffnet Nutzer hat bereits 3-mal falsch geraten | Der Nutzer rät das falsche Pokémon | Silhouetten des Pokémons und seiner Entwicklungsstadien werden offenbart. |
| 1.5 | 1 | Seite geöffnet Nutzer hat bereits 4-mal falsch geraten | Der Nutzer rät das falsche Pokémon | Das Pokémon wird enthüllt  Mit einem Text "Du konntest es nicht erraten"  Und das Textfeld wird blockiert |
| 1.6 | 1 | Seite geöffnet Nutzer hat maximal 4-mal falsch geraten | Der Nutzer rät das richtige Pokémon | Das Pokémon wird enthüllt mit einem Text "Du hast es geschafft!" |
| 1.7 | 1 | Seite geöffnet | Klick auf New Button | Ein neues Pokémon wird abgefragt und alle Tipps werden zurückgesetzt. |
| 2.1 | 2 | Seite geöffnet  auf "Guess Them All" geklickt  Generation ausgewählt | Ein Pokémon aus der gewählten Generation wird in das Textfeld eingegeben | Das Pokémon wird offenbart  Zahl der erratenen Pokémon steigt. |
| 2.2 | 2 | Seite geöffnet  auf "Guess Them All" geklickt  Generation ausgewählt | Alle Pokémon der gewählten Generation erraten | Pop-Up "Du hast es geschafft"  Timer bleibt stehen |
| 2.3 | 2 | Seite geöffnet  auf "Guess Them All" geklickt | Generation wird gewählt | Timer tickt |
| 2.4 | 2 | Seite geöffnet  auf "Guess Them All" geklickt  Generation ausgewählt | Klick auf "Show Silhouettes" | Alle Silhouetten werden gezeigt und es lässt sich nicht rückgängig machen. |
| 3.1 | 3 | Seite geöffnet | Wahl der Generation tätigen  Zum Beispiel Gen-I | Nur Pokémon dieser Generation werden abgefragt. |
| 3.2 | 3 | Seite geöffnet  "Guess Them All" gewählt | Klick auf gewünschte Generation | Man muss nur die Pokémon aus der gewünschten Generation aufzählen. |
| 4.1 | 4 | Auf Login geklickt | Falsche Login Daten angegeben | "Login Ungültig" |
| 4.2 | 4 | Auf Login geklickt | Korrekte Login Daten werden angegeben | Man wird eingeloggt |
| 4.3 | 4 | Auf Login dann auf Register geklickt | Bereits vorhandenen Nutzernamen eingegeben | "Account gibt es bereits" |
| 4.4 | 4 | Auf Login dann auf Register geklickt | Password und Nutzername eingegeben | Account wird erstellt |
| 4.5 | 4 | Man ist eingeloggt  Man wählt bei Guess them all eine Option, die nicht Continue ist, | Pokemon eingegeben | Fortschritt wird abgespeichert |
| 4.6 | 4 | Man ist eingeloggt  Hat bereits Guess Them All gespielt nach dem Einloggen und hat den Modus verlassen | Auf "Continue" klicken | Bereits erratene Pokemon werden abgerufen |
| 4.7 | 4 | Man ist eingeloggt | Man startet Guess Them All | Bisheriger Zeitrekord wird angezeigt |
| 4.8 | 4 | Man ist eingeloggt  Man startet Guess Them All | Man errät alle Pokémon | Zeit wird abgespeichert  (je nachdem ob sie kleiner ist als die bisherige Rekordzeit) |
| 5.1 | 5 | Seite geöffnet | Klick auf Drop-Down und Wahl der Musik  Man klickt auf den Lautstärke Button um die Musik zu entstummen | Musik wird gespielt |
| 5.2 | 5 | Seite geöffnet  Musik spielt | Klick auf Lautstärkebutton | Musik wird gestummt |
| 6.1 | 6 | Seite geöffnet | Man wählt eine der 4 Sprachen | Nur die wird erlaubt |
| 6.2 | 6 | Guess Them All gestartet | Man klickt auf alle Sprachen, die man erlauben will. | Nur Pokémon Namen der gewählten Sprachen werden als richtig gezählt. |
| 7.1 | 7 | Explorer geöffnet | Postman fetch request machen die nicht über localhost abgerufen wird | Daten werden angezeigt |

1. Planen

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | | **Zuständiger** |
| **1.1** | **15.08.2023** | | **Projektdokumentation vorbereiten und Projektantrag schreiben** | **2h** | | **Igor und David** |
| **1.1** | **15.08.2023** | | **HTML und CSS vorbereiten** | **2h** | | **Igor und David** |
| **2.1** | **22.08.2023** | | **Abrufen eines zufälligen Pokémons** | **30min** | | **Igor** |
| **2.2** | **22.08.2023** | | **Erraten implementieren** | **30min** | | **Igor** |
| **2.3** | **22.08.2023** | | **Offenbarung der Entwicklungsstadien implementieren** | **1h** | | **Igor** |
| **2.4** | **22.08.2023** | | **Offenbarung der Generationen implementieren** | **30min** | | **Igor** |
| **2.5** | **22.08.2023** | | **Offenbarung der Typen implementieren** | **45min** | | **Igor** |
| **2.6** | **22.08.2023** | | **Offenbarung der Silhouetten** | **30min** | | **Igor** |
| **3.1** | **22.08.2023** | | **Implementation der API fürs Login und aller notwendigen Endpoints** | **4h** | | **David** |
| **4.1** | **22.08.2023** | | **Realisieren in der Projektdokumentation nachtragen.** | **15min** | | **Igor** |
|  | | | | | | |
| **5.1** | **29.08.2023** | | **Vorbereitung HTML und CSS für Guess Them All** | **1h 30min** | | **Igor** |
| **6.1** | **29.08.2023** | | **(Single Pokémon Modus) Auflösung des zu erratenen Pokémons implementieren** | **30min** | | **Igor** |
| **6.2** | **29.08.2023** | | **(Single Pokémon Modus)**  **Implementation der Wahl der Generation** | **1h** | | **Igor** |
| **6.3** | **29.08.2023** | | **(Single Pokémon Modus)**  **Implementation verschiedener Sprachen** | **1h** | | **Igor** |
| **7.1** | **29.08.2023** | | **Implementation Login und Registration in der Seite** | **1h 30min** | | **David** |
| **8.1** | **29.08.2023** | | **Implementation abrufen aller Pokemon für Guess Them All** | **1h** | | **David** |
| **8.2** | **29.08.2023** | | **Implementation Eingabe der Pokemon Namen und das offenbaren der erratenen Pokemon.** | **1h 30min** | | **David** |
| **9.1** | **29.08.2023** | | **Realisieren nachtragen in der Projektdokumentation** | **15min** | | **Igor** |
|  | | | | | | |
| **10.1** | **05.09.2023** | | **Implementation Silhouetten offenbaren** | **30min** | | **Igor** |
| **10.2** | **05.09.2023** | | **Implementation Generation Auswahl für Guess Them All** | **1h** | | **Igor** |
| **10.3** | **05.09.2023** | | **Implementation Sprachauswahl für Guess Them All** | **1h 30min** | | **Igor** |
| **10.4** | **05.09.2023** | | **Implementation Anzeige der Anzahl erratenen Pokemon** | **30min** | | **Igor** |
| **10.5** | **05.09.2023** | | **Implementation Timer** | **30min** | | **David** |
| **10.6** | **05.09.2023** | | **Implementation Rekord abspeichern und abrufen** | **1h 30min** | | **David** |
| **10.7** | **05.09.2023** | | **Implementation Fortschritt abspeichern und abrufen** | **1h 30min** | | **David** |
| **11.1** | **05.09.2023** | | **Realisieren nachtragen** | **15min** | | **Igor und David** |
|  | | | | | | |
| **12.1** | **12.09.2023** | | **Implementation Musik** | **2h** | | **David** |
| **13.1** | **12.09.2023** | | **Hosten der API und Datenbank (Entschieden für SmarterASP )** | **2h** | | **Igor** |
| **14.1** | **12.09.2023** | | **Realisieren in Projektdokumentation nachtragen** | **15min** | | **Igor und David** |
|  | | **Je ca. 2 Stunden pro Person als Reserve falls etwas schief läuft.** | | |  | |
|  | | | | | | |
| **15.1** | **17.10.2023** | | **Testprotokoll führen** | **3h** | | **Igor und David** |
| **16.1** | **17.10.2023** | | **Portfolio schreiben** | **1h** | | **Igor und David** |

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| **1.1** | **15.08.2023** | **Projektdokumentation vorbereiten und Projektantrag schreiben** | **2h** | **2h** |
| **1.1** | **15.08.2023** | **HTML und CSS vorbereiten** | **2h** | **2h** |
| **2.1** | **22.08.2023** | **Abrufen eines zufälligen Pokémons** | **30min** | **30min** |
| **2.2** | **22.08.2023** | **Erraten implementieren** | **30min** | **30min** |
| **2.3** | **22.08.2023** | **Offenbarung der Entwicklungsstadien implementieren** | **1h** | **1h** |
| **2.4** | **22.08.2023** | **Offenbarung der Generationen implementieren** | **30min** | **30min** |
| **2.5** | **22.08.2023** | **Offenbarung der Typen implementieren** | **45min** | **45min** |
| **2.6** | **22.08.2023** | **Offenbarung der Silhouetten** | **30min** | **30min** |
| **3.1** | **22.08.2023** | **Implementation der API fürs Login und aller notwendigen Endpoints** | **4h** | **4h** |
| **4.1** | **22.08.2023** | **Realisieren in der Projektdokumentation nachtragen.** | **15min** | **15min** |
| **5.1** | **29.08.2023** | **Vorbereitung HTML und CSS für Guess Them All** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **6.1** | **29.08.2023** | **(Single Pokémon Modus) Auflösung des zu erratenen Pokémons implementieren** | **30min** | **30min** |
| **6.2** | **29.08.2023** | **(Single Pokémon Modus)**  **Implementation der Wahl der Generation** | **1h** | **1h** |
| **6.3** | **29.08.2023** | **(Single Pokémon Modus)**  **Implementation verschiedener Sprachen** | **1h** | **1h** |
| **7.1** | **29.08.2023** | **Implementation Login und Registration in der Seite** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **8.1** | **29.08.2023** | **Implementation abrufen aller Pokémon für Guess Them All** | **1h** | **1h** |
| **8.2** | **29.08.2023** | **Implementation Eingabe der Pokémon Namen und das offenbaren der erratenen Pokémon.** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **9.1** | **29.08.2023** | **Realisieren nachtragen in der Projektdokumentation** | **15min** | **15min** |
| **10.1** | **05.09.2023** | **Implementation Silhouetten offenbaren** | **30min** | **30min** |
| **10.2** | **05.09.2023** | **Implementation Generation Auswahl für Guess Them All** | **1h** | **1h** |
| **10.3** | **05.09.2023** | **Implementation Sprachauswahl für Guess Them All** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **10.4** | **05.09.2023** | **Implementation Anzeige der Anzahl erratenen Pokémon** | **30min** | **30min** |
| **10.5** | **05.09.2023** | **Implementation Timer** | **30min** | **30min** |
| **10.6** | **05.09.2023** | **Implementation Rekord abspeichern und abrufen** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **10.7** | **05.09.2023** | **Implementation Fortschritt abspeichern und abrufen** | **1h 30min** | **1h 30min** |
| **11.1** | **05.09.2023** | **Realisieren nachtragen** | **15min** | **15min** |
| **12.1** | **12.09.2023** | **Implementation Musik** | **2h** | **2h** |
| **13.1** | **12.09.2023** | **Hosten der API und Datenbank (Entschieden für SmarterASP)** | **2h** | **2h** |
| **14.1** | **12.09.2023** | **Realisieren in Projektdokumentation nachtragen** | **15min** | **15min** |
| **15.1** | **17.10.2023** | **Testprotokoll führen** | **3h** | **3h** |
| **16.1** | **17.10.2023** | **Portfolio schreiben** | **1h** | **1h** |

Sonstige Anmerkungen:

Viele Sachen wie das Wechseln der Bilder von Pokémon (Da sie mehrere Formen haben oder mehrere Entwicklungsstränge haben) oder das Feuerwerk entstanden in der Freizeit aus Lust und Laune.

1. Kontrollieren

## Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Testumgebung:** | **Laptop, Webseite gehosted auf Netlify, Google Chrome, Opera GX, Selenium IDE** | | |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 1.1 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.2 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.3 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.4 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.5 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.6 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 1.7 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 2.1 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 2.2 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 2.3 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 2.4 | **17.10.2023** | **Mithilfe des Logins kann man Silhouetten wieder Rückgängig machen, indem man den Modus verlässt und daraufhin seinen Stand fortsetzt.** | David |
| 3.1 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 3.2 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.1 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.2 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.3 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.4 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.5 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.6 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.7 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 4.8 | **17.10.2023** | **OK** | David |
| 5.1 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 5.2 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 6.1 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 6.2 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |
| 7.1 | **17.10.2023** | **OK** | Igor |

Fazit

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

1. Auswerten

Wir hatten unsere Arbeit gut aufgeteilt und hatten nie das Gefühl der eine musste auf den anderen warten, um mit seinen Aufgaben fortzufahren.  
  
Grundsätzlich war das ein recht forderndes Projekt, was ebenso Spass gemacht hat.