

# Dokumentation Sprint 1

## Taskliste für die Umsetzung der User Story

User Story 1	Als Benutzer möchte ich eine digitale Uhr schauen, um die Zeit zu kennen.	
Task 1	Anzeige der Nummernscheibe	1 Stunde
Task 2	Design der User Interface	1 Stunde
Task 3	Testen der Umsetzung	4 Stunden

## Anreicherung der User Story für die Umsetzung

Als Benutzer möchte ich eine digitale Uhr schauen, um die Zeit zu kennen. Es soll der richtigen Zeit geben, und soll allein funktionieren.

## UML Package, Klassen- und Sequenzdiagramm

Class Uhr\_Digital : der Knopf StartStop und der User Interface sind in diese Klasse definiert.

Class GetTimeThread : Sie sind 2 State, 1 oder 0. Bei State 1 schreibt sich in der Nummernscheibe die Hour, Minuten und Sekunden. Bei State 0 ändert sich die Farbe, aber es schreibt nichts.

## Dokumentation wichtiger Code Snippets

## Herleitung der Testfälle

Testfall	Vorbedingung	Akzeptanzkriterium
TF – 1 : Anzeige der Nummernscheibe	Die Digitalanzeige läuft nicht.	Die Nummernscheibe klebt die Uhr an.
TF – 2 : Design der User Interface	Die Digitalanzeige läuft.	Der Interface läuft.
TF – 3 : Testen der Umsetzung	Der Interface läuft.	Die Zeit defiliert Minute pro Minute. Die Toleranz ist +/- 10s. Die Uhr ist richtig. Die Toleranz ist +/- 1 min.