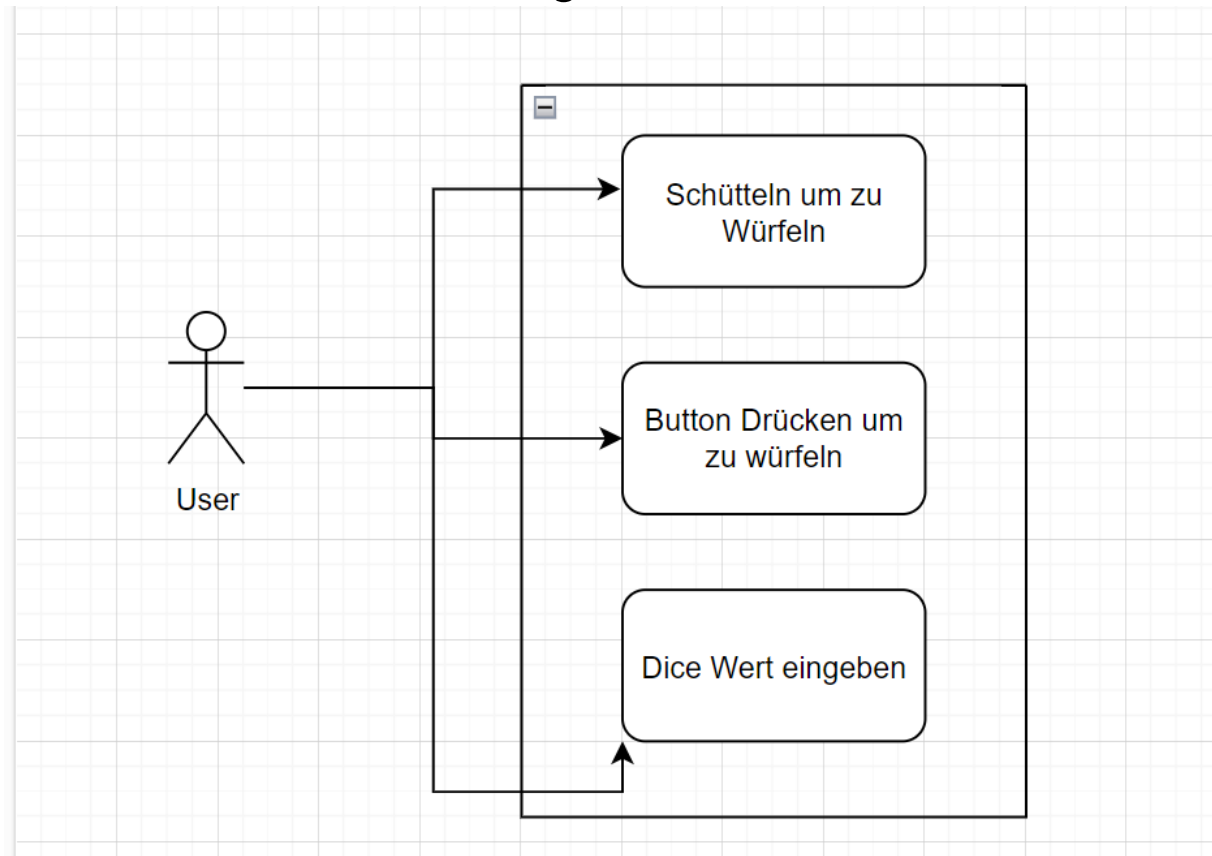


# Technischer Entwurf

## Funktionale Anforderungen



### **Akteur:**

Name: David

Nachname: Meier

Alter: 18

Geschlecht: Männlich

David möchte die App nutzen, um seine Spielsucht zu besänftigen, ohne richtiges Geld auszugeben müssen.

## Nicht Funktionale Anforderungen

1. Die App soll in weniger als 5 Sekunden, auf einem Handy welches nach Januar 2022 herausgekommen ist, starten.

2. Die App funktioniert auf meinem Samsung Galaxy S10e ohne dass das UI verzerrt ist.
3. Um die App zu verstehen, braucht man nicht länger als 5 Minuten

## Testkonzept

**Testumfeld:** Ich werde die Tests mit meinem Handy testen. (Samsung Galaxy S10e, Android 12)

Testmethode: Manuelle Blackbox Tests

Tests:

1. Die Funktion «Handy Schütteln, um zu würfeln» werde ich so testen, in dem ich App neu installier und dann einen Betrag setzten von 10 Coins. Wenn ich das Handy dann schüttle mit mittlerer Stärke, dann wird ein text ausgegeben. Die Ausgabe sollte entweder sein «Du hast gewonnen! Du bekommst 10 coins» oder «Du hast verloren! Du verlierst 10 Coins» oder «Es ist ein Unentschieden! Du behältst deinen Einsatz.» Der gesetzte Betrag wird entsprechend im totalMoney angepasst und angezeigt. Das Schütteln an sich sollte nur pro Sekunde 1 mal möglichsein.
2. Die Funktion «Button drücken, um zu würfeln» werde ich so testen, in dem ich App neu installier und dann einen Betrag setzten von 10 Coins. Wenn ich den Button «Würfeln» dann drücke, dann wird ein text ausgegeben. Die Ausgabe sollte entweder sein «Du hast gewonnen! Du bekommst 10 coins» oder «Du hast verloren! Du verlierst 10 Coins» oder «Es ist ein Unentschieden! Du behältst deinen Einsatz.» Der gesetzte Betrag wird entsprechend im totalMoney angepasst und angezeigt. Der Button kann man so oft wie man kann in der Sekunde drücken. Dort gibt es keine Einschränkung.
3. Die Funktion «Würfelwert eingeben» werde ich so testen, in dem ich die App neu installiere und somit dann auch ein Default Betrag habe von 100 Coins. Daraufhin werte ich bei dem Input Feld einen Betrag eingeben, den mehr als 0 ist und weniger als 100. Ich setze 10 Coins. Wenn ich dann das erste Mal Würfeln durch Button drücken oder Schütteln, soll der Output Du bekommst 10 coins» oder «Du hast verloren! Du verlierst 10 Coins» oder «Es ist ein Unentschieden! Du behältst deinen Einsatz.» Wenn nichts eingegeben wurde, kommt der Output «Bitte setzen sie einen Betrag». Wenn der gesetzte betrag unter dem Vermögen ist also höher als 100 Coins kommt der Output «Du hast nicht genügend Geld»

# Klassendiagramm

