

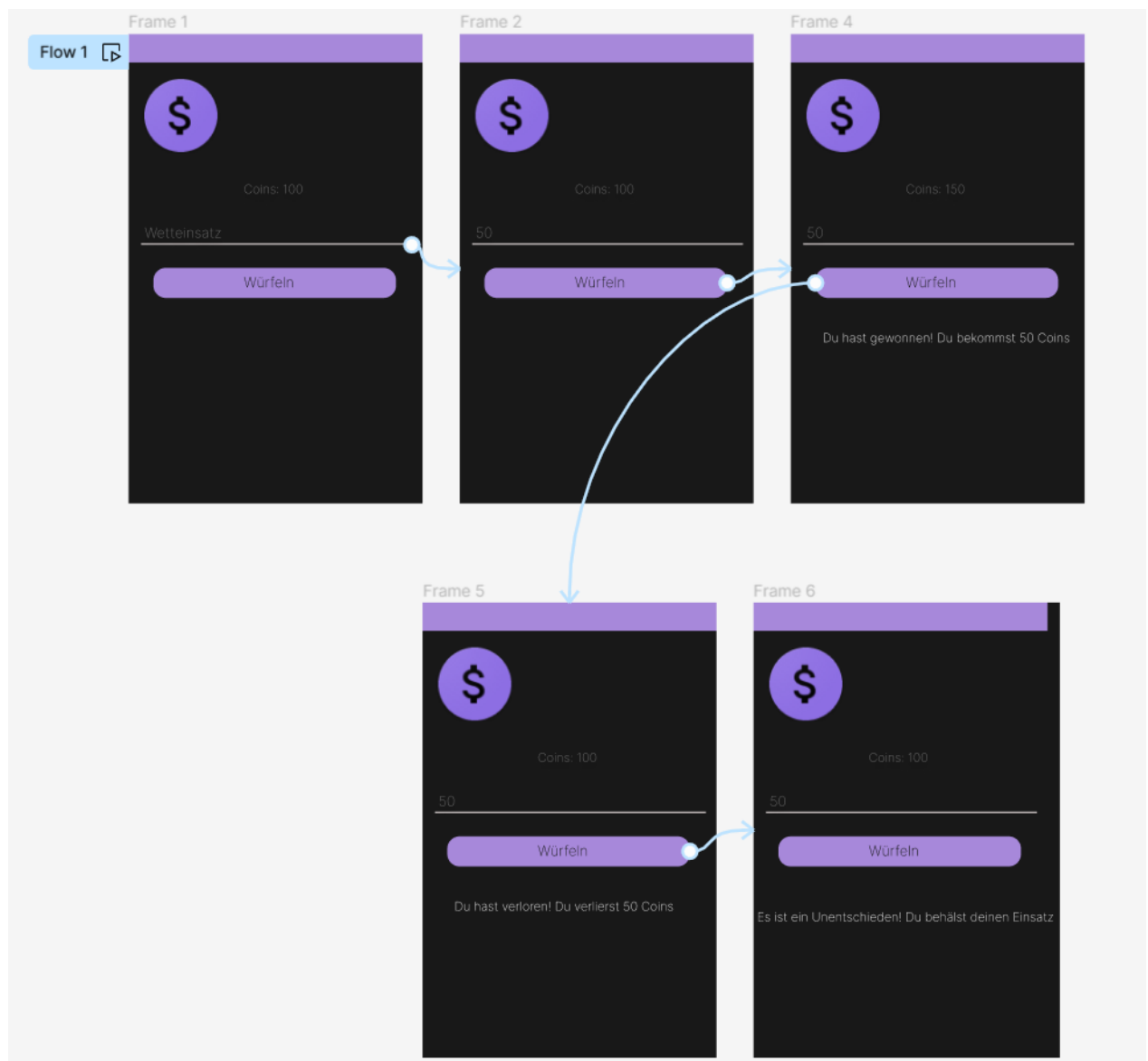
Pitch DiceLucky

Von Jannis Beichler

Infos

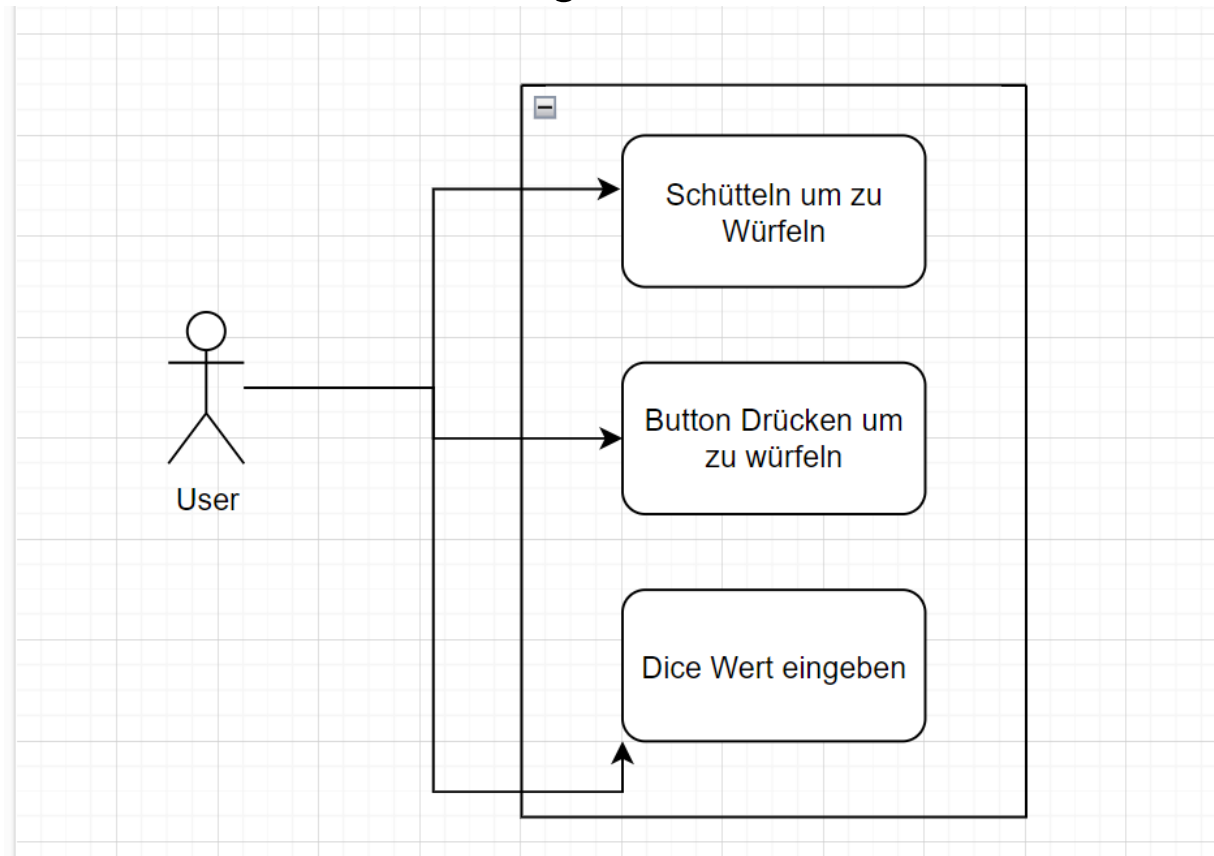
- **Beschreibung**
 - Dicken durch schütteln
 - Dicken durch kopfdrücken
 - Bei Win ein Vibrieren
 - Jede Stunde 20 plus Coins
- **Rahmenbedingungen:**
 - Sensor auslesen und dessen Daten verarbeiten(5 Punkte)
 - Aktuator verwenden(4 Punkte)
 - Spezifisches Icon wird verwendet(1 Punkt)
 - Locale Datenablage(2 Punkte)
- **Warum:**
 - Die App bietet eine unterhaltsame Möglichkeit, Freizeit zu verbringen
 - Den Nervenkitzel des Glücksspiels zu erleben, ohne dafür reales Geld ausgeben zu müssen
 - Es kann aber auch Freundschaften knüpfen, weil man dann untereinander Strategien austauschen kann und so noch ein wenig einen Wettbewerb zwischen Freunden haben kann.

Storyboard



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

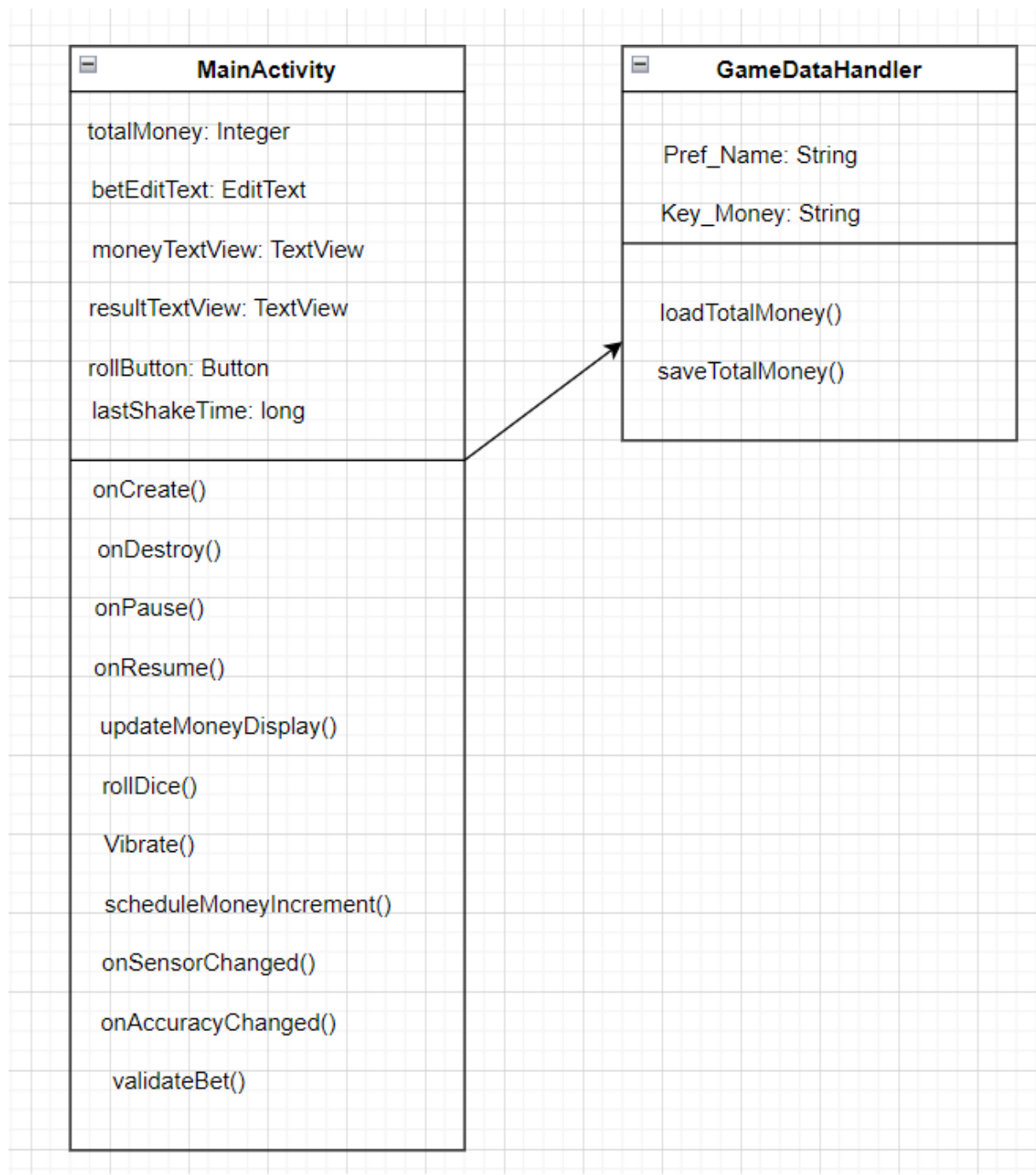
Testumfeld: Ich werde die Tests mit meinem Handy testen. (Samsung Galaxy S10e, Android 12)

Testmethode: Manuelle Blackbox Tests

Tests:

1. Die Funktion «Handy Schütteln, um zu würfeln» werde ich so testen, in dem ich App neu installiere und dann einen Betrag setze von 10 Coins. Wenn ich das Handy dann schüttele 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 möglich sein.
2. Die Funktion «Button drücken, um zu würfeln» werde ich so testen, in dem ich App neu installiere und dann einen Betrag setze 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 werde 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



Testprotokoll

Test 1

Beschrieb	In diesem Test habe ich überprüft ob gediced wird wenn ich das Handy schüttle
Zeit	26.3.24 09:34
Person	Jannis Beichler
Ergebnis	Ich habe das Handy mit mittlere Stärk geschüttelt und es kam der Wert 110 heraus das bedeutet ich habe 10 coins plus gemacht. Die Meldung «Du hast gewonnen! Du bekommst 10 coins»
Erfolgreich?	Ja

Test 2

Beschrieb	In diesem Test habe ich überprüft, ob gediced wird, wenn ich den Button Würfeln drücke.
Zeit	26.3.24 09:40
Person	Jannis Beichler
Ergebnis	Ich habe den Button gedrückt und es kam der Wert 90. Das bedeutet ich habe 10 Coins verloren. Die Meldung war, «Du hast verloren! Du verlierst 10 Coins»
Erfolgreich?	Ja

Test 3

Beschrieb	In diesem Test habe ich getestet, ob die Eingabe eines Wertes fürs dicken funktioniert.
Zeit	26.3.24 10:08
Person	Jannis Beichler
Ergebnis	Ich habe einen Wert von 10 in das Wetteinsatz Feld geschrieben. Beim Drücken des Buttons hat es mir die Meldung, «Du hast verloren! Du verlierst 10 Coins» zurückgegeben. Dann habe ich das nochmals gemacht, ohne einen Wert hineinzuschreiben und das hat mir dann die Meldung «Bitte setzen sie ein Betrag» zurück gegeben. Zum Schluss noch eine betrag der über dem Vermögen liegt. Dort gab es mir die Meldung «Du hast nicht genügend Geld»
Erfolgreich?	Ja

Reflexion

Soll

Das Ziel war es, ein kleines Mobile Glücksspiel zu entwickeln, welches auf mindestens einem Samsung galaxy s10e funktioniert. In der App sollte man die Möglichkeit haben, zu Dicken mit Coins. Am Anfang bekommt man 100 Coins, mit welchen man spielen kann. Diese kann man das verspielen oder mehr aus diesen 100 Coins machen. Dicken soll man auf zwei Wegen können. 1 Weg durch das Schütteln des Handys. Dort soll man jede Sekunde ein Dice machen können, wenn man schüttelt. Der 2. Weg wird sein, dass man einen Button drücken kann. Der Unterschied zum Schütteln ist. Dass man beim Button so oft man will, in der Sekunde dicken kann. Was auch noch sein wird, dass man, wenn man gewinnt, das Handy vibrieren wird. Und jede Stunde werden 20 plus Coins auf das Guthaben geladen, sodass man, wenn man kein Geld mehr hat, nach 1er-Stunde weiterspielen kann. Für die ganze App werde ich auch noch mein eigenes logo machen. Die daten werden in einem SharedPreferences gespeichert, so dass man die App onPause lassen kann oder schliessen, ohne dass das Vermögen verschwindet.

Ist

Das Ziel war es, ein kleines Mobile Glücksspiel zu entwickeln, welches erfolgreich auf mindestens einem Samsung Galaxy S10e funktioniert. In der App hat man die Möglichkeit, mit Coins zu spielen. Zu Beginn erhält der Spieler 100 Coins, mit denen er spielen kann. Diese können verspielt oder vermehrt werden. Das Dicken ist auf zwei Arten möglich. Der erste Weg besteht darin, das Handy zu schütteln. Dabei kann man jede Sekunde ein Dice machen, wenn man schüttelt. Der zweite Weg ist das Drücken eines Buttons. Im Gegensatz zum Schütteln kann man beim Button so oft man will, in der Sekunde dicken. Bei einem Gewinn vibriert das Handy. Außerdem werden jede Stunde automatisch 20 zusätzliche Coins dem Guthaben hinzugefügt, sodass man auch weiterhin spielen kann, wenn das Geld ausgeht. Ein eigenes Logo wurde für die App erstellt. Die Daten werden zuverlässig in einem SharedPreferences gespeichert, sodass der Spieler die App pausieren oder schließen kann, ohne dass das Vermögen verloren geht.

Erkenntnis

Ich hatte nicht Probleme bei der Entwicklung der App und da ich das Projekt auch selbst aussuchen konnte hat es zu dem auch noch Spass gemacht. Die ganze Vorbereitung, die man machen musste, bevor man anfang zu coden fand ich etwas unnötig, da ich die Hälfte des Codes schon gemacht hatte. Aber auch das Storyboard. Was ist, wenn man die App nicht genau so hinkommt wie ich es auf dem Storyboard gezeichnet habe. Das macht einem doch alles noch schwieriger. Aber ich nachhinein ist zb das Klassendiagramm noch spannend für andere zu sehen, welche Klassen es gibt wie viele etc. Aber im Großen und Ganzen fand ich, dass ich gut arbeiten konnte. Zeitmanagement muss ich noch etwas besser werden. Ich habe am Anfang viel gearbeitet, auch zuhause und ich glaube das wäre nicht so fest nötig gewesen, wie ich es gemacht habe.