

Dokumentation

Casino Golden Rush

**Inhaltsverzeichnis**

* Summary 3
* Ziele des Projektes 4
* Benutzerhandbuch 4
* Umsetzung und Test 6
* Lernjournal 7

**Summary**

Zu Beginn teilten wir die Arbeit wie folgt auf: Ioannis macht den Hauptteil des Codes. Kay macht das Design, ein Teil des Codes und die Dokumentation. Die Zusammenarbeit in unserem Team lief sehr gut und wir konnten sehr gut zusammenarbeiten. Insgesamt lief es in unserem Team sehr gut und man konnte immer mit Unterstützung rechnen, falls einer diese brauchte. Unser Ziel war es ein Casino zu erstellen, dass aus vier verschiedenen Spielen besteht. Dieses Ziel konnten wir jedoch nicht ganz erreichen. Wir hatten nicht genug Zeit um das Spiel Blackjack zu programmieren, da wir lieber noch ein Chip System einbauen wollten. Dieses ist uns auch gut gelungen. Ausserdem mussten wir das Craps Spiel ein wenig anpassen, da die Regeln einfach zu kompliziert waren und wir es nicht richtig verstanden haben. Aufgrund dessen verloren wir nochmals recht viel Zeit, die wir nicht für das Blackjack brauchen konnten. Beim Hintergrund Bild hatten wir zuerst Probleme, da der Pfad nicht erkannt wurde. Dieses Problem konnten wir kurzfristig nicht beheben. Aufgrund dessen mussten wir auf eine temporäre Lösung eingehen, bei der wir einen direkten Pfad verwenden. Zu Beginn haben wir keine Tabellen erstellt und deshalb gab es jetzt bei der grafischen Umsetzung grosse Probleme. Unser Roulette hat aktuell noch ein kleines Problem, es gibt nach einem Gewinn noch die Nachricht hervor, dass man verliert. Dieses Problem werden wir schnellstmöglich beheben. Bei einem nächsten Projekt würden wir auf jeden Fall mehr zusätzliche Zeit für Probleme, wie die oben genannten, einrechnen, da solche immer passieren könnten. Ausserdem würden wir eine Tabelle verwende und uns dadurch viel Zeit sparen. Andererseits würden wir nichts anders machen. Die Aufteilung würden wir bei einem anderen Projekt genauso beibehalten, da wir so sehr gut miteinander arbeiten konnten und niemand auf die andere Person warten musste. Des Weiteren würden wir wieder mit GitHub arbeiten, da dies sehr einfach ermöglicht an einem Projekt von verschiedenen Standorten arbeiten zu können und das Programmierte leicht miteinander verbinden lässt.

**Ziele des Projektes**

Wir haben es uns zum Ziel gesetzt, ein eigenes Casino zu erstellen, welches 4 verschiedene Games beinhaltet. Die Games sind Roulette, Blackjack, Slots und Craps. Unser Roulette soll auch ein spezieller Modus haben, in dem man Russian Roulette spielen kann. Beim Starten des Programms soll eine Startseite eingeblendet werden, in der man zwischen den verschiedenen Games entscheiden kann. In jedem Game Modus wird man mit sogenannten Chips spielen und kann solche gewinnen oder verlieren. Es soll ein spezielles und individuelles Design sein, welches einen Eyecatcher beinhaltet. Das Ganze soll mit Canva designed und mit WPF programmiert werden.

**Planung**

|  |  |
| --- | --- |
| 17.04.24 | Ideenfindung & Programmiersprache entscheiden |
| 24.04.24 | Mit dem Code & Design des ersten Spiels beginnen |
| 01.05.24 | GitHub Account erstellen & einrichten. Homepage designen und programmieren |
| 08.05.24 | Mit dem Code & Design des zweiten & dritten Spiels beginnen. |
| 15.05.24 | Designs der restlichen Games machen und der Code für das zweite Game beenden. |
| 22.05.24 | Drittes Spiel fertig machen. Code für das vierte Spiel beginnen |
| 29.05.24 | Vierte Spiel fertig machen und das System für die Chips coden. |
| 05.06.24 | Eastereggs einbauen. Alles überprüfen und Game abschliessen |

**Benutzerhandbuch**

Nach dem Start befinden Sie sich auf der Startseite. Auf dieser können Sie das gewünschte Spiel auswählen. Anschliessend öffnet sich ein neues Fenster, in welchem sich das gewünschte Spiel befindet. Im Fenster des Spiels gibt es oben Links ein Symbol, welches einen zur Startseite zurückbringt.

**Wichtig!** beachten Sie, dass aufgrund von Komplikationen aktuell das Casino nicht in Vollbild geöffnet werden darf, da es ansonsten die Grafiken nicht am korrekten Platz sind.

**Roulette:** Zuerst wählen Sie die gewünschte Zahl (Oder Bedingung), auf die Sie Ihre Chips setzen möchten. Anschliessend drücken Sie auf die Spin Taste und versuchen Sie ihr Glück.

**Slots:** Drücken Sie auf die Spin Taste und versuchen Sie ihr Glück. Falls zwei derselben Art erscheinen, erhalten Sie einen Multiplikator. Wenn drei derselben Art erscheinen, gewinnen Sie.

**Blackjack:** Sie und der Dealer erhalten eine Zahl. Sie müssen entscheiden, ob Sie Stand (nicht mehr weiterziehen und die Zahl behalten), Hit (Eine weitere Zahl ziehen, welche sich mit der aktuellen zusammenrechnet) oder 2x Down (dabei ziehen Sie nur noch eine weitere Zahl und setzen den doppelten Betrag). Sie gewinnen durch das Erzielen der Zahl 21, näher an der Zahl zu sein als der Dealer oder der Dealer hat eine Zahl über 21. Sie verlieren jedoch, wenn der Dealer näher an der Zahl 21 ist oder Sie über der Zahl 21 sind.

Craps: Zu Beginn wählen Sie zwei Zahlen aus, die Sie denken, dass die Würfel zeigen werden. Wenn eins stimmt, gewinnen Sie. Falls beide Zahlen korrekt sind, gewinnen Sie mehr. Wenn die Summe aus beiden Zahlen richtig erraten werden, gewinnen Sie. Ansonsten verlieren Sie.

**Umsetzung und Test**

**Umsetzung:**

Wir haben uns zu Beginn so aufgeteilt, dass Kay das Design erstellt und Ioannis mit dem Code für das erste Spiel. Als Kay mit den Designs fertig wurde, half er Ioannis mit den Codes, indem er an einem anderen Spiel weiter codet. Dadurch musste niemand auf den anderen warten. Wir arbeiteten immer im selben Raum oder zumindest in einem Anruf. Dadurch konnten wir uns immer gegenseitig helfen, falls es Fragen gab oder einfach Ideen austauschen. Durch diese Art der Umsetzung konnten wir die verfügbare Zeit gut und effizient nutzen.

**Test:**

Fortlaufen machten wir Test. Diese liefen wie folgt ab. Wir beide luden beide unseren aktuellen Standpunkt nacheinander auf GitHub hoch und jeweils einer von uns versuchte das Programm zu starten. Dabei schauten wir auf allenfalls antreffende Fehlercodes oder Bugs und versuchten diese direkt zu beheben. Aufgrund dessen, wurden wir nie komplett von einem Fehler aus der Bahn geworfen und hatten alles gut unter Kontrolle.

**Lernjournal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tag | Kay | Ioannis |
| 17.04.24 | Heute habe ich WPF noch besser kennen gelernt und die Schwierigkeiten die es mit WPF im Zusammenhang mit einem Spiel gibt. | Gelernt habe ich, dass ein echtes Game zu schwierig im WPF ist. |
| 24.04.24 | Ich habe die App Canva besser kennen gelernt. Ausserdem habe ich gelernt wie gut man mit diesem Design erstellen kann. | hier habe ich gelernt, wie man Eigenschaften von den verschiedenen Elementen (Button, Label usw.) mit code lesen kann. |
| 01.05.24 | Ich hatte zuerst Probleme mit dem Transferieren der Designs in das Programm selbst. Konnte aber schnell einen Weg finden. | Heute habe ich die Basics von GitHub Repositorien gelernt. |
| 08.05.24 | Ich habe mit dem Code des Blackjack begonnen und mir die genauen Regeln nochmals angeschaut. | Heute habe ich nichts neues gelernt, da ich viel „busywork“ machen musste |
| 15.05.24 | Ich habe das Coden eines Games in WPF besser kennengelernt und dort sehr viel dazu gelernt | Hier habe ich Eigentum von Fenstern kennengelernt, und damit eine Home Button programmiert |
| 22.05.24 | Ich habe an dem Code des Blackjack weiter gearbeitet. | Heute habe ich nichts Spezielles gelernt. Ich habe nur weiter auf die Logik für Slots gearbeitet |
| 29.05.24 | Ich habe mit dem Code des Craps Spiel angefangen und wir haben uns dazu entschieden, Blackjack einzustellen und nicht weiter zu programmieren | Heute habe ich eine Methode gefunden, wie man auf Informationen aus anderen Windows zugreifen kann. Es funktioniert, aber es war nicht sehr gut, da es nicht sehr sicher war |
| 05.06 | Zu Beginn versuchte ich den Hintergrund des Casinos einzufügen. Jedoch wurde der Pfad nicht erkannt und wir mussten temporär ausweichen. Danach habe ich den Code von Craps beendet | Heute habe ich mit Konstruktoren experimentiert und endlich eine gute Methode gefunden, um auf Informationen aus andere Windows zuzugreifen |