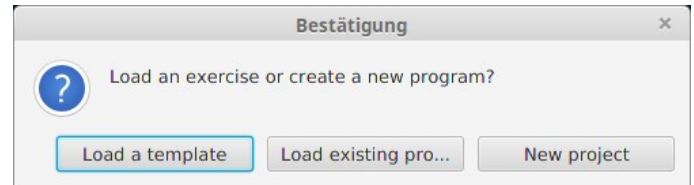
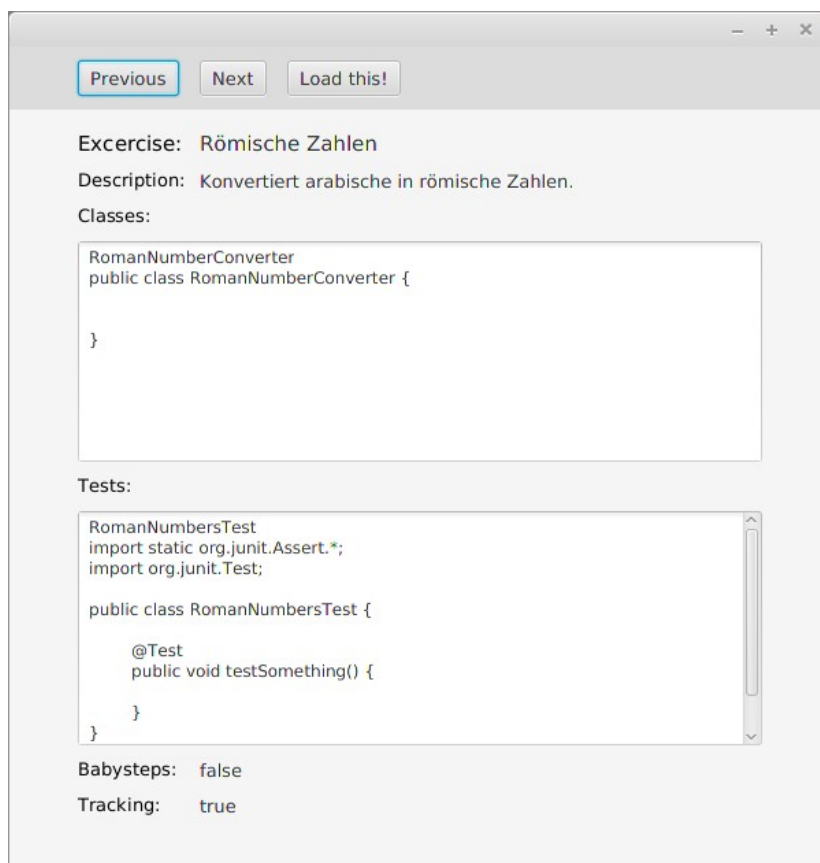


# Benutzerhandbuch

Nach dem Programmstart kann man zunächst auswählen, ob man ein neues Projekt starten, ein zuvor gespeichertes Projekt fortführen oder eine Aufgabe aus dem Aufgabenkatalog bearbeiten möchte.



## 1) Projekt laden



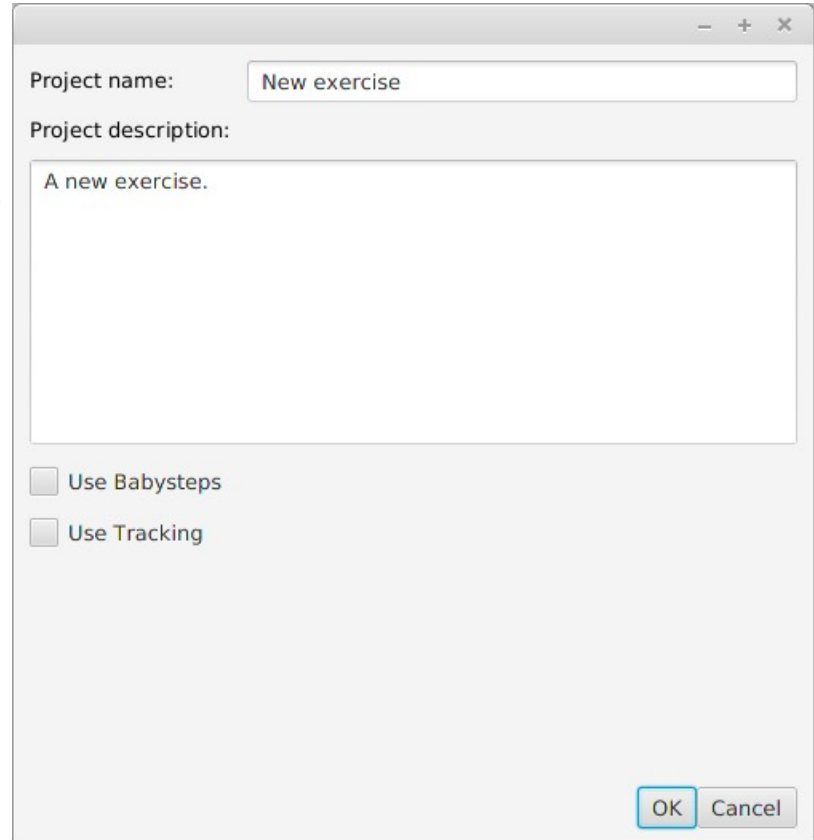
Will man ein bestehendes Projekt laden (gegeben oder selbstgeschrieben) kommt man zu diesem Auswahlfenster.

Man kann hier durch die möglichen Projekte blättern.


Lädt man ein Projekt, so kommt man zum Hauptfenster, in dem Code und Tests geschrieben werden.

## 2) Neues Projekt erstellen

Bei der Erstellung eines neuen Projekts kann man in dem Settings-Fenster den Projektnamen, eine Projektbeschreibung eintragen und Babysteps<sup>1</sup> und Tracking<sup>2</sup> aktivieren oder auch nicht. Nach dem bestätigen durch 'OK' wird ein neues Fenster geöffnet, welches nach einem Klassennamen fragt.



The dialog box has a title bar with standard window controls. It contains two main sections: 'Project name:' with a text input field containing 'New exercise', and 'Project description:' with a larger text area containing 'A new exercise.'. Below these are two checkboxes: 'Use Babysteps' and 'Use Tracking', both of which are currently unchecked. At the bottom right are 'OK' and 'Cancel' buttons.



The dialog box has a title bar with a close button. It contains a label 'Select a class name' next to a blue circular icon with a question mark. Below this is a text input field with the placeholder text 'Please enter the class name here:'. At the bottom are 'Abbrechen' and 'OK' buttons.

<sup>1</sup> Babysteps: Dieses Feature beschränkt die Zeit, die dem Nutzer für das Bestehen der ersten beiden Phasen jeweils zur Verfügung steht. Hat man in der gegebenen Zeit nicht den Übergang zur nächsten Phase geschafft, so werden alle in dieser Phase vorgenommenen Änderungen gelöscht. Befindet man sich in der Code-Phase wechselt man zudem auch zurück in die Test-Phase. Dies dient dazu den Entwicklungsprozess kleinschrittig zu halten.

<sup>2</sup> Tracking: Es wird eine grafische Darstellung gezeigt, wie lange der User in den jeweiligen Phasen verbracht hat und wie viele Fehler er gemacht hat.

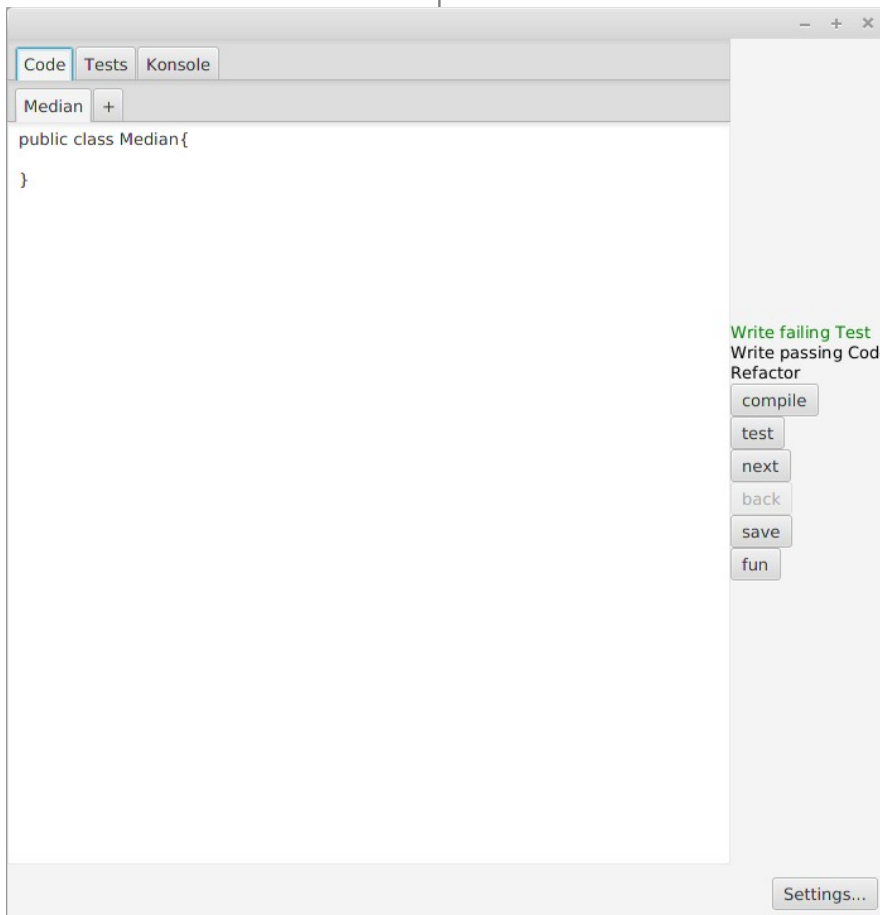
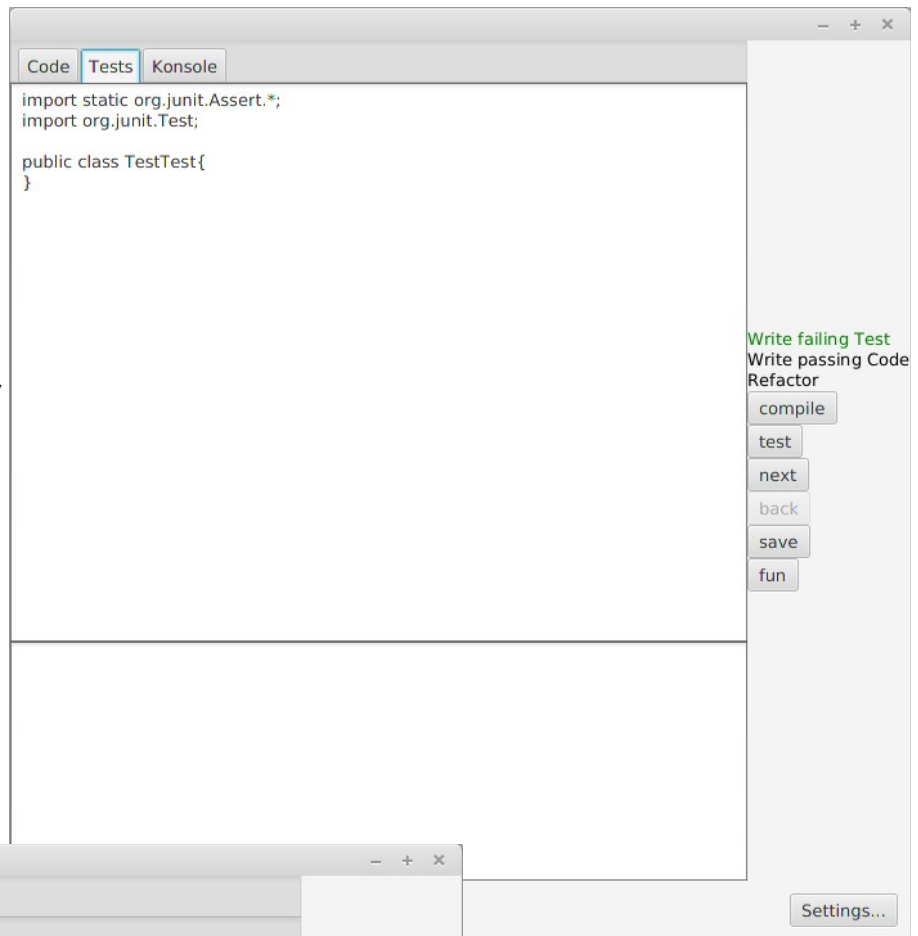
## Hauptfenster

### 1) Test

Zunächst muss in das untere Textfeld im Test-Tab ein fehlschlagender Test geschrieben werden. Ist dies geschafft kann in die 'Write passing Code' Phase, mit dem 'next' Button, übergegangen werden.

### 2) Code

Nun muss passender Code geschrieben werden, der den Test erfüllt. Nun kann mit dem 'next' Button wieder in die nächste Phase gesprungen werden.



### 3) Refactor

In dieser Phase kann der Code nochmal verkürzt, verbessert und zusammengefasst werden. Ist man mit dieser Phase fertig wird wieder von vorne angefangen also muss ein fehlschlagender Test geschrieben werden.

## Buttons im Hauptfenster

compile	Tests und Code werden kompiliert und mögliche Fehler werden auf der Konsole ausgegeben.
test	Die Tests werden ausgeführt und mögliche Fehler werden auf der Konsole ausgegeben
next	Es wird kontrolliert ob die Voraussetzungen um in die nächste Phase zu gelangen erfüllt sind, wenn nicht muss der Code angepasst werden.
back	Dieser Button kann nur in der Phase 'Write passing Code' verwendet werden und löscht den neu geschriebenen Code und man ist nun wieder in der Phase 'Write failing Test'.
save	Das aktuelle Projekt wird gespeichert und kann nun beim Start des Programmes geladen werden.
fun	Fun fun fun :D Der Spaß der nie endet. Ja wirklich NIE!
Settings	Das Settings-Fenster, das auch beim neuen Projekt geöffnet wird, öffnet sich.

## Konsole

Auf der Konsole werden  
Compile und  
Testergebnisse angezeigt.

