Projektdokumentation

Muharemi, Ilic, Brunokowski

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
|  | 0.0.1 | Erste Version |  |
|  | | | |
|  | 1.0.0 | Finale Version |  |

# Informieren

## Ihr Projekt

Das Projekt, was Herr Muharemi, Ilic und Brunokowski entschieden haben, ist eine Webseite, auf der Benutzer verschiedene Spiele mit Wetten spielen können, allerdings mit Spielgeld anstelle von echtem Geld. Die Webseite hat eine Home-Page, die den Benutzern Zugang zu den verschiedenen Spielen ermöglicht. Das Hauptspiel ist eine Slot-Maschine, auf der Benutzer Wetten platzieren und versuchen können, den Jackpot zu gewinnen. Neben der Slot-Maschine gibt es möglicherweise auch andere Spiele wie Blackjack, Roulette oder Video-Poker.

## Quellen

https://www.cssscript.com/slot-machine-animation/ --> Slot Machine Animation

https://www.youtube.com/watch?v=LmjHp9AFCqU --> Slot Machine Transition

https://www.youtube.com/watch?v=0R6rZngcHGg --> Slot Machine Sound

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| **1** | **Muss** | **Funktional** | **Es muss eine Homepage, die alle Informationen enthält und zum Spiel hinführt** |
| **1.1** | **Muss** | **Funktional** | **Es enthält eine Kategorie mit einer Slot Maschine als Spiel** |
| **2** | **Muss** | **Funktional** | **Der Spieler spielt mit Falschgeld** |
| **3** | **Muss** | **Funktional** | **Die Slot Maschine Seite hat an der Seite eine Tabelle, die zeigt mit welchen Kombinationen man Geld verdienen kann.** |
| **3.1** | **Muss** | **Qualität** | **Das sind die Symbole, mit denen man Einsatz gewinnen kann:**    **Quelle: https://www.vecteezy.com/vector-art/21795099-set-cartoon-of-casino-poker-game-slot-machine-icon** |
| **3.2** | **Muss** | **Funktional** | **Mit diesen Kombinationen gewinnt man den Einsatz:**  Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung = \*300  Ein Bild, das Vektorgrafiken, Clipart enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Vektorgrafiken, Clipart enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Vektorgrafiken, Clipart enthält.  Automatisch generierte Beschreibung = \*250  Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung = \*100  Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Logo enthält.  Automatisch generierte Beschreibung = \*50  = \*15  = \*10  Ein Bild, das Licht enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Licht enthält.  Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Licht enthält.  Automatisch generierte Beschreibung =\*5  = \*3 |
| **3.3** | **Muss** | **Rand** | **Die Slot Maschine muss, die Gewinnwahrscheinlichkeit ausrechnen: 1. Kombination: 1 zu 3 (33 dass die Kombination kommt)**  **2. Kombination: 1 zu 5 (55 dass die Kombination kommt)**  **3. Kombination: 1 zu 7 ()**  **4. Kombination: 1 zu 12 ( dass die Kombination kommt)**  **5. Kombination: 1 zu 18 ( dass die Kombination kommt)**  **6. Kombination: 1 zu 30 ( dass die Kombination kommt)**  **7. Kombination: 1 zu 70 ()**  **8. Kombination: 1 zu 200 ()** |
| **4** | **Kann** | **Rand** | **Spielmusik wird abgespielt, wenn man spielt.** |
| **5** | **Kann** | **Rand** | **Das Spiel Blackjack** |

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| **1.1** | **Website ist gestartet**  **Man ist auf der Slots-Seite Kontostand ist 1500** | **1. Einsatzsumme = 0**  **2. Spin-Button klicken** | **3. Slot wird gedreht, Kontostand bleibt unverändert bei Gewinn oder auch nicht** |
| **2.1** | **''** | **1. Einsatzsumme = 50**  **2. Spin-Button klicken** | **3. Kontostand wird um 50 reduziert**  **4. Wenn man verliert, kommt die Meldung "Better luck next time!"**  **5. Der Spin-Button wird nach 1,2 Sekunden wieder aktiviert** |
| **3.1** | **''** | **1. Einsatzsumme = 200**  **2. Spin-Button klicken** | **3. Kontostand wird um 200 reduziert**  **4. Drei Kirschen landen nebeneinander, die Meldung "Congratulations! You won 600!" wird abgebildet**  **5. Kontostand wird um 600 erhöht**  **6. Der Spin-Button wird nach 1,2 Sekunden wieder aktiviert** |
| **4.1** | **''** | **1. Einsatzsumme = 2000**  **2. Spin-Button klicken** | **3. Die Meldung "Balance too low" wird angezeigt** |
| **5.1** | **''** | **1. Einsatzsumme = 333 2. Spin-Button klicken** | **3. Die Slotmachine spinnt und spielt einen Sound ab**  **4. Man gewinnt, es kommt ein anderer Sound** |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1 | 05.05.23 | HTML/CSS Grundgerüst erstellen | 90 |
| 2 | 05.05.23 | Symbole, Sounddateien finden und einarbeiten | 60 |
| 3 | 12.05.23 | JS-Logik implementieren | 300 |
| 4 | 19.05.23 | HTML-Elemente mit IDs verbinden | 30 |
| 5 | 19.05.23 | Finetuning/Bugfixing | 120 |
| TOTAL: | | | 600 |

1. Entscheiden

Am Anfang des Projektes haben wir geplant eine kleine, aber feine Animation zu implementieren für den Slotspin, dies probierten wir für eine Weile, doch wir kamen nie zu einem befriedigendem Ergebnis, deswegen sind wir zum Kompromiss gekommen den Spin anhand den States zu verlangsamen, damit das Gefühl kommt das es Zeit braucht bis es fertig dreht.

Blackjack war ein weiteres Spiel, welches wir implementieren wollten. Das Finetuning und Bugfixing für den Slot, brauchte aber viel länger als erwartet und deswegen entschieden wir uns früh in der Gruppe diese Anforderung zu streichen damit wir uns voll auf das Slotspiel konzentrieren konnten.

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1 | 05.05.23 | HTML/CSS Grundgerüst erstellen | 90 | 90 |
| 2 | 05.05.23 | Symbole, Sounddateien finden und einarbeiten | 60 | 60 |
| 3 | 12.05.23 | JS-Logik implementieren | 300 | 240 |
| 4 | 12.05.23 | HTML-Elemente mit IDs verbinden | 30 | 30 |
| 5 | 19.05.23 | Finetuning/Bugfixing | 120 | 215 |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| **1.1** | **25.05.23** | **OK** | Brunokowski |
| **2.1** | **25.05.23** | **OK** | Brunokowski |
| **3.1** | **25.05.23** | **OK** | Brunokowski |
| **4.1** | **16.06.23** | **OK** | Brunokowski |
| **5.1** | **25.05.23** | **OK** | Brunokowski |

1. Auswerten

Fazit:

Testfälle sind erfolgreich verlaufen, Anforderungen hauptsächlich erreicht, Blackjack wurde ausgelassen aus Zeit- und Fokusgründen.

JS-Logik implementieren schneller gelaufen als gedacht, da eigentlich nichts gekürzt worden ist von der Planung in der JS-Implementierung ist die einzig logische Erklärung, dass alle einfach besser geworden sind mit dem Umgang von JS.

Bugfixing hat nicht lange gedauert, wenige Logikfehler waren vorhanden und diese kamen oft immer von dem gleichen Block Code der zuständig für die Anzeige der Symbole war. Finetuning dagegen war ein Albtraum da wir nicht aufgeben wollten eine schöne Animation für den Spin zu implementieren, nach viel zu langem Kopfzerbrechen gaben wir damit auf, um uns ein wenig auf den Design zu konzentrieren.