Lernatelier: Projektdokumentation

Herrmann/Hartmann/Dal Corso

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 29.3.2023 | 0.0.1 | Anforderungen, Diagramme, Testfälle erstellt | Dal Corso |
| 5.4.2023 | 0.0.2 | Planen, Entscheiden, anfangen zu Programmieren, Gamesession, Player | Hartmann |
| 3.5.2023 | 0.0.3 | Location und ItemFactory erstellen, Inventory | Hartmann |
| 10.5.2023 | 0.0.4 | Quests, Monster und Messages erstellen | Hartmann |
| 17.5.2023 | 0.0.5 | Combat gegen Player erstellt | Hartmann |
| 24.5.2023 | 0.0.6 | Testprotokoll, Fehler korrigiert | Hartmann |
| 31.5.2023 | 1.0.0 | Finale Version | Hartmann |

# Informieren

## Ihr Projekt

Wir haben uns entschieden ein RPG mit Windows Form zu erstellen.

## Quellen

[SOSCSRPG – Scott's Open-Source C# Role-Playing Game](https://soscsrpg.com/)

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | **Funktional** | Player kann sich bewegen |
| 2 | Muss | **Funktional** | Monster erscheinen |
| 4 | Muss | **Funktional** | Monster greifen Player an |
| 5 | Muss | **Funktional** | Player greift Monster an |
| 6 | Muss | **Qualität** | Schaden Berechnung |
| 7 | Muss | **Qualität** | Quest annehmen |
| 8 | Muss | **Qualität** | Quest Beenden |
| 10 | Muss | **Funktional** | Stirbt Player, Player respawned |
| 14 | Kann | **Qualität** | Von Monster exp und Item bekommen |
| 16 | Kann | **Qualität** | Level aufsteigen |
| 17 | Muss | **Rand** | Mit Csharp/C# Programmieren |

## 1.4 Diagramme

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Quadrat enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Voraussetzung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Programm lauft | Pfeil Taste nach Süden klicken | Player geht im Spiel nach Süden |
| 1.2 | Programm lauft | Pfeil Taste nach Westen klicken | Player geht im Spiel nach Westen |
| 1.3 | Programm lauft | Pfeil Taste nach Osten klicken | Player geht im Spiel nach Osten |
| 1.4 | Programm lauft | Pfeil Taste nach Norden klicken | Player geht im Spiel nach Norden |
| 2 | Programm lauft und Player ist in einem dungeons | In dungeons gehen | Monster erscheint |
| 4 | Programm lauft und Testfall 1 | Player in Monster-Range | Monster setzt Attacke ein |
| 5 | Programm lauft und Testfall 4, Monster in Player-Range | 'Attack'-Button klicken | Player greift Monster an |
| 6 | Programm lauft und einem Monster begegnet | Einem Monster begegnet | Schaden von Monster erhalten |
| 7 | Programm lauft | Spieler bewegen und Weapon aussuchen | Quest erscheinen im Abschnitt Quests |
| 8 | Programm lauft und Testfall 8 | Spieler bewegen und bereits Quests haben | Quests werden beendet |
| 10 | Programm lauft | HP points 0 | Respawn bei Graveyard |

1. Planen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Wer** |
| 1 | 5.4 | Player kann sich bewegen | 2X45 | Herrmann, Hartmann |
| 2 | 5.4 | Monster erscheinen | 2X45 | Hartmann |
| 4 | 3.5. | Monster greifen Player an | 2X45 | Dal Corso |
| 5 | 3.5. | Player greift Monster an | 1X45 | Dal Corso |
| 6 | 10.5. | Schaden Berechnung | 1X45 | Dal Corso |
| 7 | 10.5. | Quest annehmen | 2X45 | Herrmann |
| 8 | 10.5. | Quest Beenden | 2X45 | Hartmann |
| 10 | 17.5. | Stirbt Player, Player respawned | 3X45 | Herrmann |
| 14 | 17.5. | Von Monster exp und item bekommen | 3X45 | Herrmann |
| 16 | 17.5. | Level aufsteigen | 3X45 | Herrmann |

1. Entscheiden

GitHub für Zusammenarbeit <https://github.com/>

Mit Tutorial arbeiten ([SOSCSRPG – Scott's Open-Source C# Role-Playing Game](https://soscsrpg.com/))

Arbeitspakete auf Personen aufteilen

Pair-Programming

Luca ist Haupt-Dokuleiter

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1 | 3.5. | Player kann sich bewegen | 2X45 | 4x45 |
| 2 | 10.5. | Monster erscheinen | 2X45 | 2x45 |
| 4 | 17.5. | Monster greifen Player an | 2X45 | 1x45 |
| 5 | 17.5. | Player greift Monster an | 1X45 | 1x45 |
| 6 | 17.5. | Schaden Berechnung | 1X45 | 1x45 |
| 7 | 24.5. | Quest annehmen | 2X45 | 2x45 |
| 8 | 24.5. | Quest Beenden | 2X45 | 2x45 |
| 10 | 17.5. | Stirbt Player, Player respawned | 3X45 | 2x45 |
| 14 | 10.5. | Von Monster exp und item bekommen | 3X45 | 2x45 |
| 16 | 5.4. | Level aufsteigen | 3X45 | 1x45 |

1. Kontrollieren

## Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| **1.1** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **1.2** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **1.3** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **1.4** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **2** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **4** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **5** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **6** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **7** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **8** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |
| **10** | **24.5.2023** | **OK** | Hartmann |

Fazit

Wir konnten unsere Anforderungen alle umsetzen. Wir haben die Anforderung 'Quests Beenden' unterschätzt, da es komplexer war und wir uns noch zuerst darüber informieren mussten, wie es funktioniert. Mithilfe von Pair-Programming und gegenseitiger Unterstützung, konnten wir gut programmieren.

1. Auswerten

Siehe Portfolio