

LA projekt 3 Dokumentation

Multiplayer Blackjack



5. März 2024

herrmann, dal corso, hartmann

Berufsfachschule BBBaden

Inhaltsverzeichnis

[Projektantrag 2](#_Toc156312369)

[Informieren 3](#_Toc156312370)

[Anforderungsanalyse 3](#_Toc156312371)

[Testfälle 3](#_Toc156312372)

[Planen 5](#_Toc156312373)

[ToDo-Liste 5](#_Toc156312374)

[Entscheiden 6](#_Toc156312375)

[Kontrollieren 7](#_Toc156312376)

[Testfallprotokoll 7](#_Toc156312377)

[Fazit 7](#_Toc156312378)

[Auswerten 7](#_Toc156312379)

[Reflexion 7](#_Toc156312380)

[Quellen 8](#_Toc156312381)

# Projektantrag

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projektantrag zu LA\_ILA3\_0130** | | |
| **Projektteam (1. Zeile = Projektleitung)** | | |
| ***Name*** | ***Vorname*** | ***Klasse*** |
| **Dal Corso** | **Luca** | **IM21c** |
| Hartmann | Dominik | IM21c |
| Herrmann | Michael | IM21c |
|  |  |  |
| **Projektidee / Produkt** | | |
| *Beschreiben Sie, was Sie erstellen werden. Sie können, aber müssen hier noch keine Technologien festlegen. Der Umfang des Projekts sollte klar werden. Beschreiben Sie die Funktionen allgemein.*  Multiplayer Blackjack | | |
| **Betroffene Informatik-Module** | | |
| 294/295/223 | | |
| **Infrastruktur** | | |
| *Wie organisieren Sie Ihre Zusammenarbeit? Wo ist die Ablage für den Code? Wo wird die Dokumentation abgelegt?*  Zusammenarbeit über Discord Code wird auf GitHub abgelegt Dokumentation wird auch auf GitHub abgelegt | | |
| **Projektmethode** | | |
| *Benennen Sie die Projektmethode, die Sie verwenden werden. Dies muss sich in der Projektdokumentation wiedererkennen lassen.*  IPERKA | | |
| **Grobplanung** | | |
| *Beschreiben Sie hier in groben Zügen 5 bis 10 Arbeitspakete. Definieren Sie 2 bis 4 Meilensteine (mit Termin).*  Datenbank aufsetzen Dokumentation erstellen Gui erstellen Spiel Logik erstellen Test schreiben Projekt abgeschlossen  Spiel Logik 13.02.2024  Projekt abgeschlossen 05.03.2024 | | |
| **Persönliche Ziele** | | |
| Herrmann Michael  Ziel 1: Login-System implementieren  Ziel 2: Karten korrekt darstellen  Ziel 3: Pair-Programming im Distanzlernen einsetzen | | |
| Hartmann Dominik  Ziel 1: Spielkarten können an der richtigen Position angezeigt werden  Ziel 2: Spieler kann Geld setzen  Ziel 3: neue Daten auf den Server speichern und aufrufen | | |
| Dal Corso Luca  Ziel 1: Daten in die Datenbank aufsetzen  Ziel 2: Spielregel werden eingehalten  Ziel 3: Funktion das mehrere Spieler spielen können | | |

# Informieren

## Anforderungsanalyse

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | **Funktional** | Alle Spieler erhalten zufällig je 2 Karten. |
| 2 | Muss | **Funktional** | Spieler können Geld einsetzen. |
| 3 | Muss | **Funktional** | Spieler können weitere Karten erhalten. |
| 4 | Muss | **Funktional** | Bank zieht so lange, bis sie 17 oder mehr Punkte hat. |
| 5 | Muss | **Funktional** | Ass wird als eine 1 oder als eine 11 gewertet. |
| 6 | Muss | **Funktional** | Wenn sofort Blackjack gezogen wird, erhält der Spieler gleich den Gewinn. |
| 7 | Muss | **Funktional** | Der Spieler verliert das gesetzte Geld, wenn die Bank gewinnt. |
| 8 | Muss | **Funktional** | Wenn eine 2. Instanz geöffnet wird, wird diese Instanz den 2. Spieler hinzufügen. |
| 9 | Muss | **Funktional** | Die Reihenfolge der Spielzüge wird eingehalten. |
| 10 | Muss | **Qualität** | GUI-Design sieht so aus wie ein Blackjack-Tisch |
| 11 | Kann | **Funktional** | Es können Logins für die Spieler erstellt werden und der Kontostand bleibt bei einem neuen Login bestehen. |
| 12 | Kann | **Funktional** | Spielchat in Spiel |
| 13 | Muss | **Rand** | Unser Spiel soll bis am 27.2.2024 fertig gestellt werden. |

## Testfälle

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Testfall-Nr.** | **Anf.-Nr.** | **Voraussetzung** | **Eingaben** | **Ausgaben** |
| 1.1 | 1 | Website offen | Spiel starten | Karten werden verteilt |
| 2.1 | 2 | Testfall 1.1  z.B. 100 Coins | Anzahl Geld eingeben und setzen  z.B. 40 Coins | Es wird angezeigt wie viel Geld gesetzt und noch vorhanden ist  z.B. 60 Coins |
| 3.1 | 3 | Testfall 2.1 | Den Knopf ‘Hit’ klicken | Eine neue Karte wird dem Spieler verteilt. |
| 4.1 | 4 | Spieler hat gezogen | - | Gegner zieht  z.B.: hat 10, 2, 7 |
| 5.1 | 5 | Spieler hat Ass und eine 6 | Den Knopf ‘Hit’ klicken | Zieht z.B. eine 10  Ass wird automatisch von einer 11 zu einer 1 |
| 6.1 | 6 | Spiel gestartet | Spieler zieht ein Blackjack | Spieler erhält gleich den Gewinn, wenn er die Karten 21 ergeben. |
| 7.1 | 7 | Geld setzen und verlieren | - | Geld wird abgezogen und an die Bank gegeben |
| 8.1 | 8 | Website offen | Spiel mit 2. Instanz starten | Es erscheinen 2 Spieler auf dem Bildschirm, die gegeneinander spielen können |
| 9.1 | 9 | Testfall 3.1  Lichtsignal (Zeichen), damit klar ist, wer an der Reihe ist. | - | Spieler bekommt Karte |
| 9.2 | 9 | Testfall 3.1  Lichtsignal (Zeichen), damit klar ist, wer an der Reihe ist. | - | Spieler, der nicht an der Reihe ist, bekommt keine Karte |
| 9.3 | 9 | Testfall 9.1 | Knopf ‘Hold’ oder über 21 | Nächster Spieler ist an der Reihe |
| 9.4 | 9 | Testfall 9.3 | 2. Spieler klickt auf Knopf ‘Hit’ | 2. Spieler bekommt Karte |
| 11.1 | 11 | Spiel geöffnet | Spieler registriert sich mit Nutzername und Passwort | Login Seite erscheint |
| 11.2 | 11 | Spieler hat Login erstellt | Spieler logt sich ein | Spieler wird eingeloggt und der Kontostand ist seit dem letzten Login gleich geblieben |
| 12.1 | 12 | Testfall 8.1 | Eingabe einer Nachricht in Spielchat | Nachricht wird bei beide Spielern angezeigt |

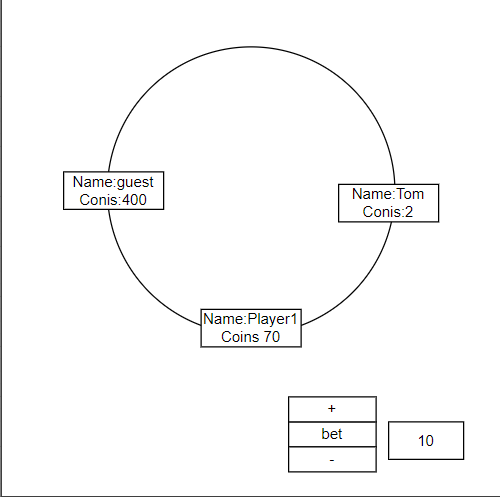
# Planen

## ToDo-Liste

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Lekt.** | **Herrmann** | **Dal Corso** | **Hartmann** |
| 09.01.2024 | 1 | Repository erstellen | Projektantrag erstellen | Projektantrag erstellen |
| 2 | Projektantrag erstellen | Projektantrag erstellen | Projektantrag erstellen |
| 3 | Projektantrag erstellen | Projektantrag erstellen | Projektantrag erstellen |
| 4 | Projektdokumentation erstellen | Projektdokumentation erstellen | Projektdokumentation erstellen |
| 5 | Projektdokumentation erstellen | Projektdokumentation erstellen | Projektdokumentation erstellen |
| 16.01.2024 | 1 | Testfälle fertigstellen | Testfälle fertigstellen | Testfälle fertigstellen |
| 2 | GUI erstellen | Spieler kann allein im Backend spielen  Funktionen | Doku soweit möglich fertigstellen |
| 3 | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen |
| 4 | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen |
| 5 | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen | Spieler kann allein im Backend spielen |
| 23.01.2024 | 1 | Spiel mit Datenbank verbinden | Spiel mit Datenbank verbinden | Spiel mit Datenbank verbinden |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 13.02.2024 | 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 20.02.2024 | 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 27.02.2024 | 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 05.03.2024 | 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 | Portfolio | Portfolio | Portfolio |

# Entscheiden

Mockup Spielfeld



# Kontrollieren

## Testfallprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Testfall-Nr.** | **Bemerkung** | **Bestanden (OK/NOK)** | **Person** |
| 1.1 |  |  |  |
| 2.1 |  |  |  |
| 3.1 |  |  |  |
| 4.1 |  |  |  |
| 5.1 |  |  |  |
| 6.1 |  |  |  |
| 7.1 |  |  |  |
| 8.1 |  |  |  |
| 9.1 |  |  |  |
| 9.2 |  |  |  |
| 9.3 |  |  |  |
| 9.4 |  |  |  |
| 11.1 |  |  |  |
| 11.2 |  |  |  |
| 12.1 |  |  |  |

## Fazit

# Auswerten

## Reflexion

# Quellen