

Dokumentation Hangman und Minesweeper

Autor	Patrick Gartenmann
Version	1.2

Inhalt

Hangman	2
Funktionale.....	2
Nicht funktionale	2
Use Case	2
Klassen Diagramm Hangman.....	3
Klassen Diagramm Minesweeper	3
Sequenz Diagramm	4

Hangman

Der Code pickt von einem Array mit Wörter ein Random Wort und speichert es als „word“. Von diesem Wort wird die Buchstaben Anzahl als „-“ angegeben und in einem char Array gespeichert.

Bei dem drücken auf ein Buchstabe wird geprüft ob der Buchstabe im Button in dem Wort „word“ vorkommt und setzt den Buchstaben im Array an die richtige Position. Wenn der Buchstabe nicht im Wort vorhanden ist zeichnet es die Linie mit Switch Case.

Wenn alle Buchstaben richtig erraten wurden kommt ein Popup mit den restart und beenden Optionen. Wenn die Anzahl der falschen Buchstaben erreicht ist kommt ein anderes Popup welches die gleichen Optionen zeigt.

Funktionale

JavaFX

Testen mit JUnit

Abgabe per github

Eingabe /Auswahl von einem Buchstaben

Wort Zeichen Anzahl wird angezeigt

Nach Eingabe/Auswahl eines Buchstabens muss das Wort als Fehler oder in dem Wort angezeigt

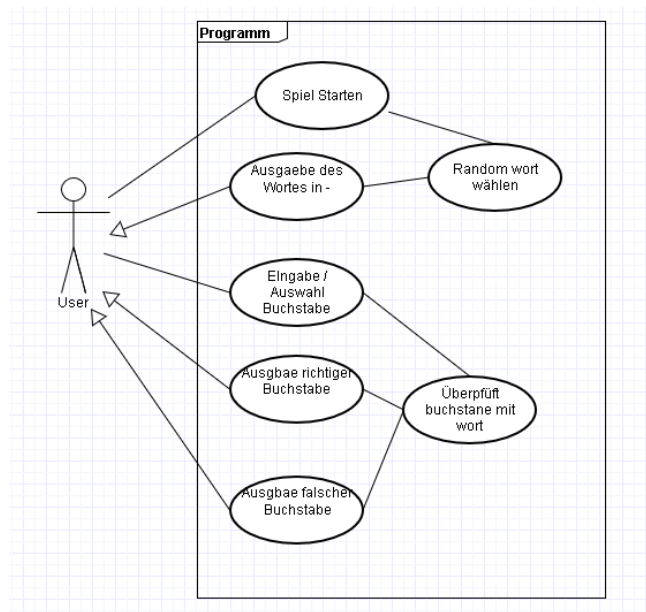
Rückmeldung ob gewonnen oder nicht

Wort kann nur einmal Eingegeben oder Ausgewählt werden

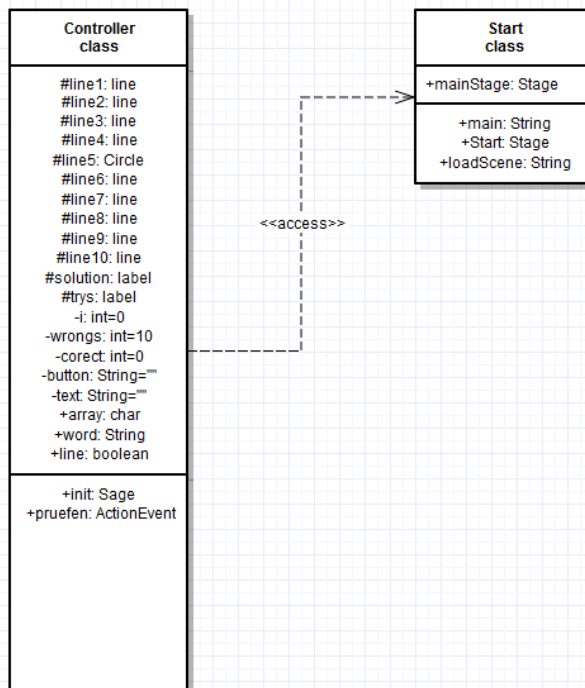
Nicht funktionale

Beschreibung	Stark	Mittel	Schwach
Visuelles Hangmann Bild			X
Wort zufällig auswählen	X		
Restart		X	
Wort wird am Schluss nach Beendung angezeigt		X	

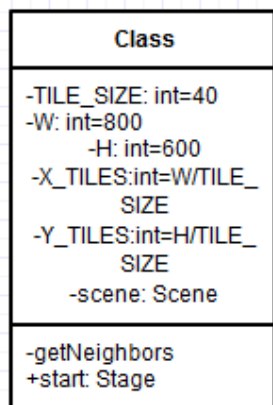
Use Case



Klassen Diagramm Hangman



Klassen Diagramm Minesweeper



Sequenz Diagramm

