# Kravspecifikation

|  |  |
| --- | --- |
| Navn | Peter Helle Hartmann |
| Opgave | Wordle |
| Krav/prioriteter: | **Funktionelle krav:**   * Spillet skal vælge et hemmeligt ord fra en liste a mulige ord som brugeren skal gætte. * Systemet skal kunne håndtere når brugerens 6 gæt er opbrugt * Håndtering af korrekt gæt fra brugeren * Funktionalitet til input af gæt fra brugeren. * Systemet skal give en visuel repræsentation af ord i gættet der forekommer i svaret. * Funktionalitet til at genoptage spillet hvor de slap hvis brugeren tidligere har lukket det. * Systemet skal huske hvilke hemmelige ord der tidligere er blevet brugt så der undgås gentagelser.   **Ikke-funktionelle krav:**   * Brugergrænseflade skal være enkelt og brugervenlig. * Spillet skal foregå på engelsk og gøre brug af det engelske alfabet. * Systemet vigtigste dele skal dokumenteres |
| Kodesprog | TypeScript |
| Evt. frameworks | React  SQLite |
| Estimeret tid | 3½ dage (6 timers arbejdsdag) |
| Featureliste | Spilplade:   * Godkende om et ord er et gyldigt gæt i spillet. * Visning af tidligere gæt * Visning af nuværende gæt * Registrere input fra brugeren til at udfylde gæt   Feedback:   * Visuel feedback til brugeren om positionen af et ord i deres gæt er korrekt, findes men ikke på den position eller ikke findes. * Visuel feedback når brugeren har gættet rigtigt og har vundet spillet.   Datahåndtering:   * Gemme tidligere brugte hemmelige ord til spillet i database * Gemme spillets state lokalt hos brugeren så de kan genoptage det hvis det bliver lukket.   Dokumentation:   * Oversigt og funktionaliteten * Instruktioner til installation og kørsel af system |
| Work Breakdown | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Arbejdsopgave | Start dato | Forventet slutdato | Tidsforbrug | | **Opsætning af system projekt**   * Oprettelse af nyt Github repo til projekt * Opstart af nyt React med Vite web-server * Udførelse af nødvendige konfigurationer | 03-03-2025 | 03-03-2025 | 1 time | | **Udvikling af opstart for nyt spil**   * Indlæs ordlisten * Vælg tilfældigt hemmeligt ord som skal gættes * Verificer at hemmeligt ord ikke er blevet brugt en tidligere dag | 05-03-2025 | 05-03-2025 | 1½ time | | **Udvikling af spilplade brugergrænseflade**   * Udarbejdelse af 6 ord rækker bestående af 5 ord-kvadranter * Implementering af bruger input af ord i kvadranter | 05-03-2025 | 05-03-2025 | 2 time | | **Udvikling af spil ord validering**   * Gæt er et gyldigt ord fra listen men ikke det hemmelige ord * Gæt er et ugyldigt ord der ikke forekommer i listen, spiller mister 1 liv. * Gyldigt ord og korrekt gæt, spillet er vundet og slut. * Udarbejdelse af logik til at håndtere det passende farver for bogstaver i gættede ord. | 05-03-2025 | 05-03-2025 | 1½ time | | **Udvikling af spil bogstav position validering**   * Bogstav på den position er korrekt. * Bogstav findes i ord men ikke på den position. * Bogstav findes ikke i ordet. | 05-03-2025 | 05-03-2025 | 1 time | | **Udvikling af spil gemme funktionalitet**   * Udarbejdelse af at bruge Local Storage til at gemme state for spillet * Udarbejdelse af at bruge Local Storage til at populate spilpladen med gemt state | 07-03-2025 | 07-03-2025 | 2 timer | | **Udvikling af virtuelt keyboard**   * Udarbejdelse af virtuelt keyboard placeret sammen med spilpladen * Integration med visuel feedback på taster så de repræsenterer brugte bogstaver ligesom pladen. | 05-03-2025 | 07-03-2025 | 2 timer | | **Test, debugging og dokumentation**   * Udarbejdelse af unit tests for a verificere at spil logik er korrekt. * Udarbejdelse af integration tests for at verificere alle funktioner * Opdatering af dokumentation for system funktioner samt README | 03-03-2025 | 07-03-2025 | 3 timer | |