

Benutzerhandbuch zu TDDT:

Sobald das Programm gestartet wurde öffnet sich ein Menü. In diesem sind neun Knöpfe, welche die jeweilige Übung beim anklicken öffnet. Die Anzahl der an klickbaren Knöpfe ist von der Anzahl an Übungen abhängig. Gibt es also zum Beispiel nur fünf Übung, dann sind vier der neun Knöpfe ausgegraut und nicht an klickbar.

Nachdem man sich nun eine Übung ausgesucht hat, öffnet sich das eigentliche Fenster zum programmieren. Zu sehen ist dann, die Aufgabenstellung am oberen Fensterrand, ein Textfeld zum schreiben der Tests, dies ist auf der linken Seite, ein Textfeld zum einfügen des Codes, dies ist auf der rechten Seite und ein Textfeld ganz unten, welches die Konsolenausgabe anzeigt. Am unteren Rand des Fensters sind die Knöpfe zum refactoring, zum kompilieren und um zurück zu gehen.

Zuerst soll man einen zur Aufgabenstellung passenden Test schreiben der fehlschlägt. Dann den Code der diesen Test erfüllt. Hat man diese beiden Schritte erledigt, schreibt man wieder einen Test der fehlschlägt und erweitert den Code dann wieder. Dabei sollte man darauf achten, das man den Code auch immer refactort, damit der Code übersichtlicher und simpler wird. (Im Falle von RomanNumbers, nicht einfach nur Switch/ Case welche die jeweilige Zahl ausgibt.)

Dies wiederholt man so lange, bis die Test alle Fälle des Problems abdecken und das Programm alle Test erfüllt.

Zusätzlich gibt es die Funktion der BabySteps, diese ändert das ganze ein wenig ab. Hatte man vor noch alle Zeit um Test und Code zu schreiben/ zu ändern, hat man durch die BabySteps jetzt nur noch begrenzt Zeit. Die Zeit der BabySteps wird in der zugehörigen xml-Datei angepasst, sowie deren Aktivierung.