

Nutzerhandbuch

Prinzip:

Bei der Anwendung geht es darum das Prinzip des TDD (Test Driven Development) zu erlernen und zu verinnerlichen.

In der ersten Phase schreibt man einen fehlschlagenden Test, in der zweiten implementiert man Code um eben diesen zu bestehen. Trifft dies zu kann man in die dritte Phase (refactoring) wechseln. Anschließend beginnt der Kreislauf von vorn.

Programm starten:

Beim starten des Programms (über die Konsole) öffnet sich ein kleines Fenster mit der Aufforderung eine Katalog-Datei anzugeben, damit diese geladen werden kann.

Drückt man auf „Laden“ öffnet sich ein weiteres Fenster in dem man sich eine Aufgabe aus dem gewählten Katalog, durch klicken, aussuchen kann.

Im Anschluss öffnet sich das Hauptfenster. Man sieht zwei Textfelder und eine Ampel. In den Textfelder steht jeweils ein „Skelett“ für die Klasse (linkes Textfeld) und für die zu schreibenden Tests(rechtes Fenster).

Die Ampel ist zu Beginn auf rot geschaltet. Das Label unter der Ampel formuliert in einem kurzen Statement was in der aktuellen Phase zu tun ist. Das Label über der Ampel zeigt an, ob eine (oder beide) Erweiterungen aktiviert sind. Erweiterungen sind:

Babysteps:

In jeder Phase des Kreislaufs hat man eine limitierte Zeit im Bereich von 2-4 Minuten. Ist diese Zeit verstrichen wird der gesamte Fortschritt gelöscht.

TimeTracking:

Die Zeit die der Benutzer in den jeweiligen Phasen benötigt wird gestoppt und kann in einem Diagramm abgelesen werden., welches in dem drop-down-menu „Edit“ zu finden ist.

Programm bedienen:

Wenn der Benutzer des Programms der Ansicht ist, die aktuelle Phase beendet zu haben nutzt er den momentan aktiven Button.

Beispiel:

Der User befindet sich in der ersten Phase(Ampel ist rot). Das rechte Fenster ist editierbar., d.h. Es muss ein fehlschlagender Test geschrieben werden. Am Ende dieses Prozesses klickt man den einzigen Button der anklickbar ist(to green). Das Programm testet nun ob alle Anforderungen erfüllt sind. Ist dies der Fall wechselt das Ampellicht von rot zu grün, das Textfeld wechselt und nun ist der Botton toyellow anklickbar.

Programm beenden:

Geht man oben links auf „Datei“ öffnet sich ein drop-down-menu, in dem man die Aktion „save“ auswählen kann. Der aktuelle Inhalt der Textfelder wird in einer Textdatei gespeichert und anschließend kann man das Programm durch das „x“ in der rechten oberen Ecke verlassen.