

Lernatelier: Projektdokumentation

Teixeira da Silva

Datum	Version	Änderung	Autor
25.8.21	0.0.1		Teixeira da Silva
1.9.21	0.0.2	Programm kann Zufällige Zahl speichern, Benutzer kann die Zahl erraten, Programm gibt Hinweise wenn man falsch ist	Teixeira da Silva
8.9	0.0.3	Programm gibt Hinweise, wenn man falsch ist	Teixeira da Silva
15.9	0.0.4	Programm gibt den Benutzer eine limitierte Zahl von Versuchen	Teixeira da Silva
22.9	1.0.0	Finale Version	Teixeira da Silva

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Ich mache, ein Spiel, oder besser gesagt ein Generator für zufällige Zahlen, mit C#, und dann muss der Benutzer die zufällige Zahl erraten.

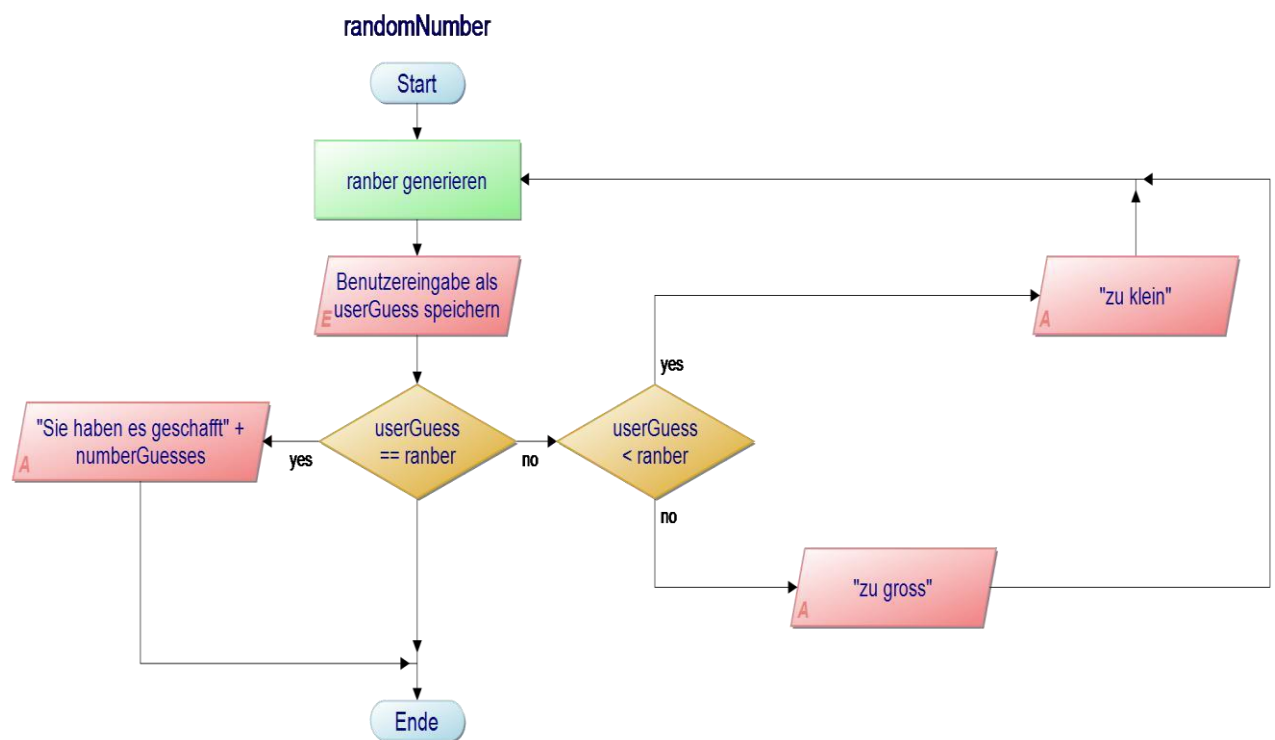
1.2 Quellen

Wie man mit C# programmiert --> <https://docs.microsoft.com/de-de/dotnet/csharp/tour-of-csharp/tutorials/>
<https://channel9.msdn.com/Series/CSharp-Fundamentals-for-Absolute-Beginners>
<https://www.codecademy.com/learn/learn-c-sharp>

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1.1	muss	funktional	Das Programm wählt eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 und speichert sie.
2.1	muss	funktional	Der Benutzer versucht diese zufällige Zahl zu erraten
3.1	muss	funktional	Wenn der Benutzer die Zahl falsch erraten hat, gibt ihm das Programm ein Hinweis z.B. ob die Zahl zu klein oder zu gross ist.
4.1	kann	funktional	Programm gibt dir eine limitierte Zahl an Versuche

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

[Erstellen Sie zu jeder Muss-Anforderung mindestens einen Testfall.]

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Programm läuft auf Windows, die ausgewählte Zahl wird angezeigt,	Auf Zahl auswählen drücken	Das Programm zeigt dir welche Zahl es ausgewählt hat
2.1	Programm testen, mehrere male eine falsche Zahl eingeben, läuft auf Windows	Eine Zahl wischen 1 und 100 eingeben	Programm sagt es hat keine Zahl eingenommen
3.1	läuft auf Windows, mehrere Male falsche Zahl eingeben	Eine Zahl zwischen 1 und 100 eingeben	Wenn falsch sagt das Programm, dass die Zahl zu hoch oder zu tief ist
4.1	Läuft auf Windows, mehrere Male etwas Falsches eingeben	Eine Zahl zwischen 1 und 100 eingeben	Programm sagt wie viele Versuche du hast

* Die Nummer hat das Format N.m, wobei N die Nummer der Anforderung ist, die mit dem Test abgedeckt wird, und m von 1 an fortlaufend durchnummeriert wird.

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1.1	8.9	Das Programm soll zufällige Zahl zwischen 1 und 100 auswählen können.	2h
2.1	15.9	Benutzer kann Zahlen eingeben	30min
3.1	22.9	Wenn falsch erraten Hinweise geben	1h
4.1	8.9	Programm gibt eine limitierte Zahl von Versuchen an.	2h

* Die Nummer hat das Format N.m, wobei N die Nummer der Anforderung ist, zu der das Arbeitspaket gehört, und m von 1 an fortlaufend durchnummeriert wird.

** Teilen Sie diesmal Ihre Anforderungen in 45-Minuten-Arbeitspakete ein

3. Entscheiden

Zuhause über C# zu lernen.

Das Programm wird eine limitierte Zahl an Versuche angeben.

4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1	8.9	Das Programm soll zufällige Zahl zwischen 1 und 100 auswählen können.	2h	10 min
2.1	15.9	Benutzer kann Zahlen eingeben	30min	10min
3.1	22.9	Wenn falsch erraten Hinweise geben	1h	1h
4.1	8.9	Programm gibt limitierte Zahl an Versuche	2h	1h

[Übernehmen Sie Ihre Planung aus 2., und tragen Sie nach, wie lang Sie effektiv zur Bearbeitung der jeweiligen Arbeitspakete benötigt haben.]

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	22.9	OK	Teixeira da Silva
2.1	22.9	OK	Teixeira da Silva
3.1	22.9	OK	Teixeira da Silva
4.1	22.9	OK	Teixeira da Silva

Bericht:

Das Testen ist hervorragend gelaufen, das Programm ist bereit und der Kunde kann es jetzt schon kriegen.

6. Auswerten

Das Ganze ist sehr gut gelaufen, am meisten ist das Erhalten von Informationen gut gelaufen ich konnte alles was ich nicht wusste im Internet suchen und habe es dann verstanden.

Was schlecht gelaufen ist, ist das ich auch noch Funktionen machen wollte, aber ich habe nicht herausgefunden wie man Funktionen mach die etwas kontrollieren.