Projektdokumentation

Dominik Kreiselmaier

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 04.11.2022 | 0.0.1 | Erste Version | Kreiselmaier |
| 11.11.2022 | 0.0.2 | Zweite Version | Kreiselmaier |
| 18.11.2022 | 0.0.3 | Dritte Version | Kreiselmaier |
| 25.11.2022 | 0.0.4 | Vierte Version | Kreiselmaier |
| 02.12.2022 | 0.0.5 | Fünfte Version | Kreiselmaier |
| 09.12.2022 | 0.0.6 | Sechste Version | Kreiselmaier |
| 16.12.2022 | 1.0.0 | Finale Version | Kreiselmaier |

# Informieren

## Ihr Projekt

Ich mache das Spiel Tic Tac Toe als Webapplikation mit HTML, CSS und Javascript.

## Quellen

<https://www.youtube.com/watch?v=Azx_uooP8rM> --> dcode

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Funktional | Man sieht ein Tic Tac Toe Spielfeld |
| 2 | Muss | Funktional | Man spielt gegen sich selbst/ (gegen eine Person, die neben einem sitzt, also am gleichen Gerät) |
| 3.1 | Muss | Qualität | Es gibt eine Anzeigetafel. |
| 3.2 | Muss | Qualität | Während dem Spiel steht auf der Anzeigetafel, wessen Zug es ist. |
| 3.3 | Muss | Qualität | Wenn X gewinnt, steht, das X gewonnen hat. |
| 3.4 | Muss | Qualität | Wenn O gewinnt, steht, das O gewonnen hat. |
| 3.5 | Muss | Funktional | Wenn jemand gewonnen hat, kann man nicht mehr weiter klicken. |
| 4.1 | Muss | Qualität | Es gibt einen Restart Button. |
| 4.2 | Muss | Qualität | Wenn man den Restart Button drückt, verschwinden die O, und X auf dem Spielfeld. |
| 5.1 | Kann | Qualität | Es gibt eine Anzeigetafel, die den Punktescore anzeigt. |
| 5.2 | Kann | Qualität | Wenn X das Spiel gewinnt, wird beim Punktescore die Zahl bei X um 1 erhöht. |
| 5.3 | Kann | Qualität | Wenn O das Spiel gewinnt, wird beim Punktescore die Zahl bei O um 1 erhöht. |

## 1.4 Diagramme

Es gibt keine Diagramme

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1 | (Der Code vom HTML ist in der IDE (z.B. Visual Studio Code) und das Plugin "Live Server" ist installiert) | (Auf "Live Server" unten rechts klicken) |  |
| 2 | (Die Webseite ist geöffnet) | [Auf verschiedene Felder klicken] | Z.B. |
| 3.1 | (Der Code vom HTML ist in der IDE (z.B. Visual Studio Code) und das Plugin "Live Server" ist installiert) | (Auf "Live Server" unten rechts klicken) |  |
| 3.2.1 | (Die Webseite ist geöffnet) | (X macht einen Zug) |  |
| 3.2.2 | (Die Webseite ist geöffnet) | (X macht einen Zug und dann O) |  |
| 3.3 | (Die Webseite ist geöffnet) |  |  |
| 3.4 | (Die Webseite ist geöffnet) |  |  |
| 3.5 | Nummer 3.3 | (Ein klick auf das rechte untere Feld vom Spielffeld) | (nichts, da sich nichts verändern soll) |
| 4.1 | (Der Code vom HTML ist in der IDE (z.B. Visual Studio Code) und das Plugin "Live Server" ist installiert) | (Auf "Live Server" unten rechts klicken) |  |
| 4.2 | Nummer 3.3  (oder auch egal wann, unabhängig vom Spielstand, resettet sich das Spielfeld) | (klick auf den Button, wo Restart draufsteht) |  |
| 5.1 | (Der Code vom HTML ist in der IDE (z.B. Visual Studio Code) und das Plugin "Live Server" ist installiert) | (Auf "Live Server" unten rechts klicken) |  |
| 5.2 | Nummer 3.3 |  |  |
| 5.3 | Nummer 3.4 |  |  |

1. Planen

Ein Arbeitspacket ist 45min lang und es werden alle von Dominik Kreiselmaier gemacht, da es ein Einzelprojekt ist

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1 | 04.11.2022 | Projekt aussuchen und sich informieren, ob die Sachen möglich sind. | 3 |
| 2 | 04.11.2022 | Dokumentation anfangen zu machen | 2 |
| 3 | 11.11.2022 | Planung erstellen. | 4 |
| 4 | 11.11.2022 | Das HTML und CSS fertig machen | 2 |
| 5 | 18.11.2022 | Funktionen wie Restart funktionieren | 2 |
| 6 | 25.11.2022 | Machen, dass man X und O in das Spielfeld setzen kann. | 3 |
| 7 | 02.12.2022 | Anzeigetafel machen, wo steht wer gewonnen hat | 4 |
| 8 | 02.12.2022 | Einen Punktestand machen | 3 |
| 9 | 09.12.2022 | Das Programm testen (Testfälle ausführen) | 1 |
| 10 | 09.12.2022 | Dokumentation vervollständigen | 1 |
| 11 | 16.12.2022 | Das Portfolio machen. | 5 |
| TOTAL: | | | 30 |

1. Entscheiden
2. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1 | 04.11.2022 | Projekt aussuchen und sich informieren, ob die Sachen möglich sind. | 3 | 3 |
| 2 | 04.11.2022 | Dokumentation anfangen zu machen | 2 | 2 |
| 3 | 11.11.2022 | Planung erstellen. | 4 | 2 |
| 4 | 11.11.2022 | Das HTML und CSS fertig machen | 2 | 4 |
| 5 | 18.11.2022 | Funktionen wie Restart funktionieren | 2 | 4 |
| 6 | 25.11.2022 | Machen, dass man X und O in das Spielfeld setzen kann. | 3 | 5 |
| 7 | 02.12.2022 | Anzeigetafel machen, wo steht wer gewonnen hat | 4 | 5 |
| 8 | 02.12.2022 | Einen Punktestand machen | 3 | 2 |
| 9 | 09.12.2022 | Das Programm testen (Testfälle ausführen) | 1 |  |
| 10 | 09.12.2022 | Dokumentation vervollständigen | 1 | 3 |
| 11 | 16.12.2022 | Das Portfolio machen. | 5 | 10 |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 1 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 2 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.1 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.2.1 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.2.2 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.3 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.4 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 3.5 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 4.1 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 4.2 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 5.1 | 09.12.2022 | OK | Kreiselmaier |
| 5.2 | 09.12.2022 | NOK | Kreiselmaier |
| 5.3 | 09.12.2022 | NOK | Kreiselmaier |

Alles funktioniert bis auf der Punktestand, aber das wird noch in der Zukunft kommen.

Die Tests wurden mit der neusten Version von dem Plugin Live Server, Firefox, und Visual Studio Code.

1. Auswerten

Das Grundprinzip funktioniert. Es wurde versucht einen Computergegner zu implementieren, aber ich habe das System leider nicht verstanden und hatte dann keine Zeit mehr, um an dem Computergegner zu arbeiten, da das Projekt zu Ende ging