

2022

# LA1300 Dokumentation



Randon Studer

10/22/2022

## Contents

<b>Informieren</b> .....	1
<b>Quellen:</b> .....	1
<b>Anforderungen:</b> .....	1
<b>Planen</b> .....	2
<b>Entscheiden</b> .....	2
<b>Realisieren</b> .....	3
<b>Kontrollieren</b> .....	4
<b>Testfallspezifikation</b> .....	4
<b>Testprotokoll</b> .....	5
<b>Auswerten/Testbericht</b> .....	5

# Informieren

## Quellen:

Text schreiben statt erscheinen

<https://stackoverflow.com/questions/25337336/how-to-make-text-be-typed-out-in-console-application>

## Anforderungen:

Anforderung	Beschreibung
1	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.
2	Der Benutzer kann Zahlen erraten
3	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: a. Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl. b. Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl. c. Die Geheimzahl wurde erraten.
4	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.
5	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.
6	Das Programm kann die beste Runde speichern (Highscore)
7	Das Programm kann die Geheimzahl des Benutzers erraten

# Planen

Datum	Plan	Anz. Lektionen	Verantwortliche Person
10.08.2022	Lektion 1 Abschliessen	3	Randon Studer
10.08.2022	Testfallspezifikation erstellen	2	Randon Studer
17.08.2022	Realisieren	5	Randon Studer
24.08.2022	Realisieren	5	Randon Studer
31.08.2022	Realisieren	1	Randon Studer
31.08.2022	Portfolio Eintrag erstellen	4	Randon Studer

# Entscheiden

Ich habe entschieden, dass der Computer auch der Geheimzahl von dem Benutzer erraten kann und die Spiele gewinnen.

Ich habe entschieden, dass der Computer die Texte schreibt und nicht die Texts gerade auf dem Konsole erscheinen

# Realisieren

Datum	Nummer	Beschreibung
17.08	1	Der Benutzer kann ein Geheimzahl eingeben
17.08	2	Der Computer kann ein Geheimzahl generieren
17.08	2	Der Benutzer kann die Zahl erraten
17.08	3	Der Computer kann sagen, ob Die geratene Zahl niedriger als die Geheimzahl ist.
17.08	3	Der Computer kann sagen, ob Die geratene Zahl grösser als die Geheimzahl ist.
17.08	3	Die Geheimzahl wurde erraten
24.08	4	Ratenversuche wird ausgegeben.
24.08	5	Fehlervermeiden
24.08	6	Highscore
24.08	7	Der Computer kann die Geheimzahl von dem Benutzer erraten
24.08	9	Der Computer schreibt den Text

# Kontrollieren

## Testfallspezifikation

Test-Nr.	A-Nr.	Vorbereitung	Eingabe	Ausgabe
1.1	1	-	Zahl zwischen 1-100	<i>"Then let the games begin!"</i>
1.2	1	-	Zahl weniger als 1	<i>"The number has to be between 1 and 100 "</i>
1.3	1	-	Zahl grösser als 100	<i>"The number has to be between 1 and 100 "</i>
2.1	2	-	Zahl	-
3.1	3	-	Zahl zwischen 1-100	<i>«You guessed too low!»</i>
3.2	3	-	Zahl zwischen 1-100	<i>«You guessed too high!»</i>
3.3	3	-	Zahl weniger als 1	<i>"What a waste of a turn dude..."</i>
3.4	3	-	Zahl grösser als 100	<i>"What a waste of a turn dude..."</i>
3.5	3	-	<i>Geheimzahl von Computer</i>	<i>"You got it champ! Looks like you get to keep a File..."</i>
4.1	4	Benutzer/Computer gewinnt	-	<i>"You guessed " <b>Anzahl Versuche</b> " times..."</i>
5.1	5	Programm wird gestartet	<i>test</i>	<i>"I told you what to write didn't I? [y/n]"</i>
5.2	5	Test 1.1	<i>test</i>	<i>"Funny joke, now type in your number..."</i>
5.3	5	Test 2.1	<i>test</i>	<i>"Keep joking around and your system is gonna get it!"</i>
5.4	5	Benutzer/Computer gewinnt	<i>test</i>	<i>"I've already told you what to type haven't I? [y/n]"</i>
6.1	6	Benutzer gewinnt und Neu Rekord	-	<i>That's a new record!</i>
7.1	7	Benutzer hat Geheimzahl	-	<i>"My turn! I guessed <b>Zahl</b>"</i>
7.2	7	Benutzer hat Geheimzahl	-	<i>"My turn! I guessed <b>Geheimzahl</b>" «Looks like I won...»</i>

## Testprotokoll

Datum	Test-Nr.	Umgebung	N/OK	Bemerkungen	Durchgeführt
24.08	1.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	1.2	VS 2022	OK		Studer
24.08	1.3	VS 2022	OK		Studer
24.08	2.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	3.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	3.2	VS 2022	OK		Studer
24.08	3.3	VS 2022	OK		Studer
24.08	3.4	VS 2022	OK		Studer
24.08	3.5	VS 2022	OK		Studer
24.08	4.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	5.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	5.2	VS 2022	OK		Studer
24.08	5.3	VS 2022	OK		Studer
24.08	5.4	VS 2022	OK		Studer
24.08	6.1	VS 2022	OK	Programm kann ein Highscore erstellen, wenn man verliert.	Studer
24.08	7.1	VS 2022	OK		Studer
24.08	7.2	VS 2022	OK		Studer

## Auswerten/Testbericht

Allgemein funktioniert die Hauptfunktion von Programm, Es gibt nur eine Bemerkung, wo das Programm eine Highscore erstellen kann, Obwohl der Benutzer verloren hat. Trotzdem funktioniert der Highscore auch.